ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD)

BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING

BANGUN RUANG SISI LENGKUNG

$V = \pi r^2 h$

PENYUSUN:
Naurah Nazifah

PEMBIMBING:
Prof. Dr. Kadir, M.Pd
Eva Musyrifah, S.Pd., M.Si

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA
2025

$V = \frac{1}{3}\pi r^2 h$

LIVEWORKSHEETS

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, saya ucapkan puji syukur kepada Allah SWT sehingga saya dapat menyelesaikan E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya.

E-LKPD ini dibuat sebagai produk akhir mahasiswa S1 Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penyusunan E-LKPD ini dibimbing oleh Bapak Prof. Dr. Kadir, M.Pd. dan Ibu Eva Musyrifah, S.Pd., M.Si sebagai dosen pembimbing, yang senantiasa memberikan waktunya dalam membimbing pembuatan E-LKPD ini.

E-LKPD ini disusun berdasarkan pendekatan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) di mana pembelajaran memfokuskan pada penemuan konsep melalui aktivitas praktik langsung dan pemecahan masalah yang otentik. E-LKPD ini memuat materi pokok Bangun Ruang Sisi Lengkung untuk siswa kelas IX tingkat SMP/MTs. Penulis berharap E-LKPD ini dapat meningkatkan kemampuan multi representasi matematis siswa.

Demikian penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu menyelesaikan E-LKPD ini. Semoga E-LKPD ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak. Kritik serta saran penulis harapkan agar menjadi evaluasi dan perbaikan E-LKPD ini.

Penulis

LIVEWORKSHEETS

PENDAHULUAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Di akhir Fase D, peserta didik dapat membuat jaring-jaring bangun ruang (prisma, tabung, limas, dan kerucut) serta menyusun kembali jaring-jaring tersebut menjadi bentuk bangun ruang tiga dimensi. Peserta didik juga mampu menentukan luas permukaan dan volume berbagai bangun ruang tersebut, termasuk tabung, kerucut, dan bola, untuk menyelesaikan masalah-masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik mampu menjelaskan bagaimana perubahan ukuran pada suatu bangun (seperti jari-jari dan tinggi) memengaruhi perubahan luas permukaan dan volume dari bangun ruang tersebut.

PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Sebelum memulai, berdoalah terlebih dahulu.
2. Siapkan perangkat (HP/Tablet/Laptop) dan pastikan terhubung dengan koneksi internet yang stabil.
3. Bacalah setiap instruksi dengan teliti dan kerjakan E-LKPD secara berurutan.
4. Setelah selesai mengerjakan seluruh aktivitas, lalu klik tombol "Finish".
5. Jika ada hal yang tidak dipahami, silakan bertanya kepada guru.

LIVEWORKSHEETS

TAHAPAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING

Menemukan Fakta (*Fact Finding*)

Pada tahap ini, peserta didik mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi yang relevan dengan permasalahan. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengenali fakta penting, pola, serta kondisi yang dapat membantu memahami situasi secara lebih mendalam.

Menemukan Masalah (*Problem Finding*)

Setelah informasi terkumpul, peserta didik merumuskan masalah secara jelas dan terstruktur. Tahap ini membantu siswa menentukan inti permasalahan yang harus diselesaikan sehingga arah pemecahan masalah menjadi lebih fokus.

Menemukan Ide (*Idea Finding*)

Peserta didik menghasilkan berbagai gagasan atau alternatif solusi berdasarkan masalah yang telah dirumuskan. Tahap ini melibatkan pemikiran kreatif (divergen), sehingga siswa bebas mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyelesaian tanpa batasan terlebih dahulu.

Menemukan Solusi (*Solution Finding*)

Ide-ide yang telah terkumpul dianalisis, dibandingkan, dan dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Peserta didik bekerja sama untuk menentukan solusi terbaik yang paling relevan dan efektif dalam menyelesaikan permasalahan.

Menemukan Penerimaan (*Acceptance Finding*)

Pada tahap ini, peserta didik mengevaluasi dan memastikan bahwa solusi yang dipilih dapat diterapkan dengan baik. Siswa menyusun langkah-langkah konkret untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan solusi tersebut, serta menarik kesimpulan yang sesuai dengan konteks pembelajaran.

LIVEWORKSHEETS

PETA KONSEP

BANGUN RUANG SISI LENGKUNG

PERTEMUAN KE- 1

Mengidentifikasi bagian tabung, menentukan jaring-jaring, menghitung luas permukaan dan volume tabung.

PERTEMUAN KE-2

Mengidentifikasi bagian kerucut, menentukan jaring-jaring, menghitung luas permukaan dan volume kerucut.

PERTEMUAN KE-3

Mengidentifikasi bagian bola, menentukan jaring-jaring, menghitung luas permukaan dan volume bola.

Klik E-LKPD yang ingin dikerjakan

LIVEWORKSHEETS