

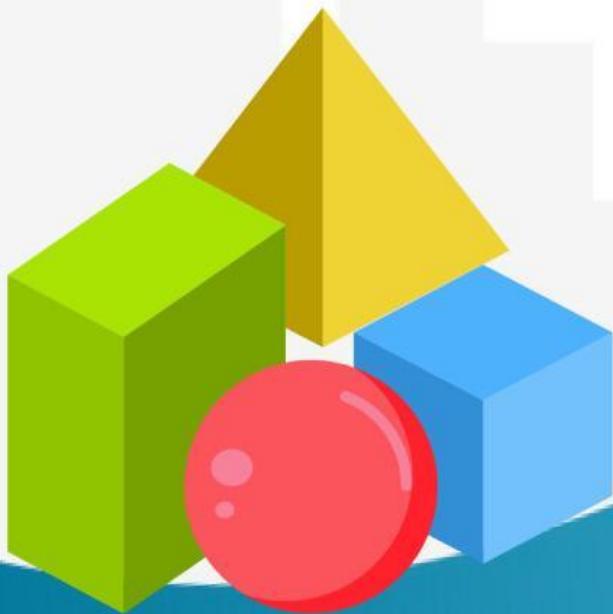


Universitas Bengkulu
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Magister Pendidikan Dasar
2026

E-LKPD

BERBASIS PENDEKATAN DEEP LEARNING
BANGUN RUANG (KUBUS & BALOK)

TAHUN 2026-2027



Disusun Oleh:
DEVY SEFIANA PUTRI

Untuk Siswa
SD/MI
KELAS V

**Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)
Berbasis Pendekatan *Deep Learning*
Bangun Ruang (Kubus & Balok)**



Fase C Kelas 5 SD/MI

Digunakan Sebagai Perangkat Penelitian di Sekolah Dasar

Penyusun : Devy Sefiana Putri, S. Pd.

NPM : A2G025038

Prodi : Magister (S-2) Pendidikan Dasar

Kampus : Universitas Bengkulu

**PROGRAM STUDI MAGISTER (S-2) PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2026**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan E-LKPD Berbasis Pendekatan *Deep Learning* secara maksimal. E-LKPD Berbasis Pendekatan *Deep Learning* ini dengan muatan materi bangun ruang (kubus dan balok) Kelas V Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka.

E-LKPD Berbasis Pendekatan *Deep Learning* ini menjabarkan proses pembelajaran yang akan membantu peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, bermakna, menyenangkan, berkesadaran dan dapat memfasilitasi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dan mendukung dalam proses penyusunan E-LKPD Berbasis Pendekatan *Deep Learning* yang akan digunakan dalam penelitian. Diharapkan E-LKPD Berbasis Pendekatan *Deep Learning* ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dan guru serta berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Penyusun juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi menyempurnakan E-LKPD dimasa yang akan datang.

Penyusun

Devy Sefiana Putri, S. Pd



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Capaian Pembelajaran	1
Tujuan Pembelajaran	2
Petunjuk Pembelajaran	2
Pengertian Bangun Ruang	3
Bangun Ruang Kubus	4
Bangun Ruang Balok	6
Kegiatan 1	8
Kegiatan 2	9
Kegiatan 3	10
Daftar Pustaka	11

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat Mengkonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas dan samping).

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penggunaan E-LKPD Berbasis Deep Learning peserta didik mampu menguraikan bangun ruang kubus sederhana menjadi jaring-jaring bangun ruang kubus sederhana dengan berpikir kritis. (C4-Multistructural)
2. Melalui penggunaan E-LKPD Berbasis Deep Learning peserta didik mampu menguraikan bangun ruang balok sederhana menjadi jaring-jaring bangun ruang balok sederhana dengan berpikir kritis. (C4-Multistructural)
3. Melalui penggunaan E-LKPD Berbasis Deep Learning peserta didik mampu membuat jaring-jaring bangun ruang kubus sederhana dengan berpikir kritis. (C6- Extended Abstract)
4. Melalui penggunaan E-LKPD Berbasis Deep Learning peserta didik mampu membuat jaring-jaring bangun ruang balok sederhana dengan berpikir kritis. (C6- Extended Abstract)
5. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu mencipta menghasilkan karya berupa denah bangunan dari bangun ruang kubus dan balok dengan kreatif.
(P5- Extended Abstract)

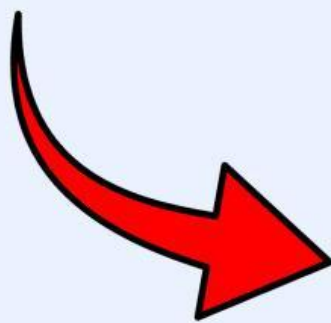
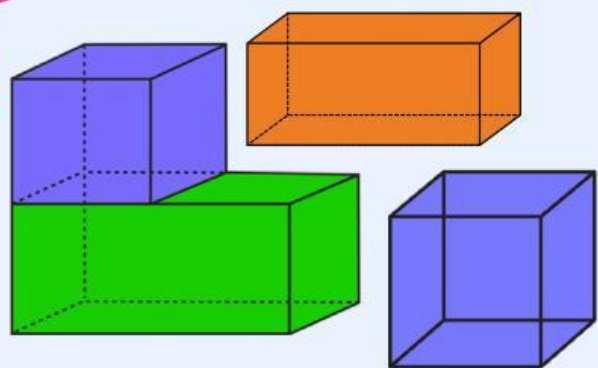
PETUNJUK PEMBELAJARAN

Yuk, Kita pahami dulu petunjuk belajar, supaya lebih mudah memahami materi :

1. Awali pembelajaran dengan berdoa
2. Baca dengan teliti capaian dan tujuan pembelajaran
3. Baca dan pelajari setiap bagian materi yang disediakan dalam E-LKPD dengan seksama.
4. Jika terdapat video, gambar atau tautan, pastikan anda memahami kontennya sebelum melanjutkan
5. Kerjakan soal atau aktivitas sesuai urutan yang ditentukan dalam E-LKPD
6. Jika terdapat kolom isian isilah dengan lengkap dan jelas.
7. Gunakan fitur-fitur seperti lembar jawaban otomatis yang tersedia di E-LKPD
8. Setelah selesai, tinjau kembali jawaban anda untuk memastikan tidak ada kesalahan.
9. Pastikan semua bagian E-LKPD telah terisi.
10. Jika ada bagian yang sulit dipahami tanyakan kepada guru atau teman sejawat.

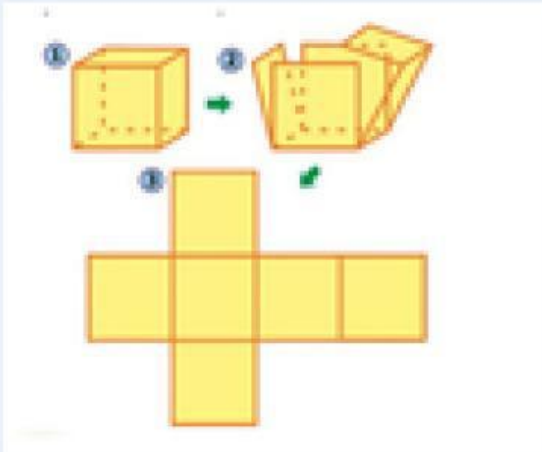
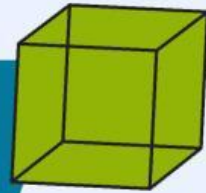
BANGUN RUANG

Bangun ruang merupakan bangun geometri tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Bangun ruang ini dibatasi oleh-oleh bidang datar dan memiliki beberapa sifat penting.



Jaring-jaring bangun ruang adalah rangkaian sisi suatu bangun ruang yang dibuka atau direbahkan, membentuk suatu kerangka dan terdiri dari gabungan bangun datar yang apabila disusun lagi akan kembali membentuk bangun ruang. Terdiri dari atap, alas, sisi kanan, sisi kiri,, sisi depan dan sisi belakang.

BANGUN RUANG KUBUS

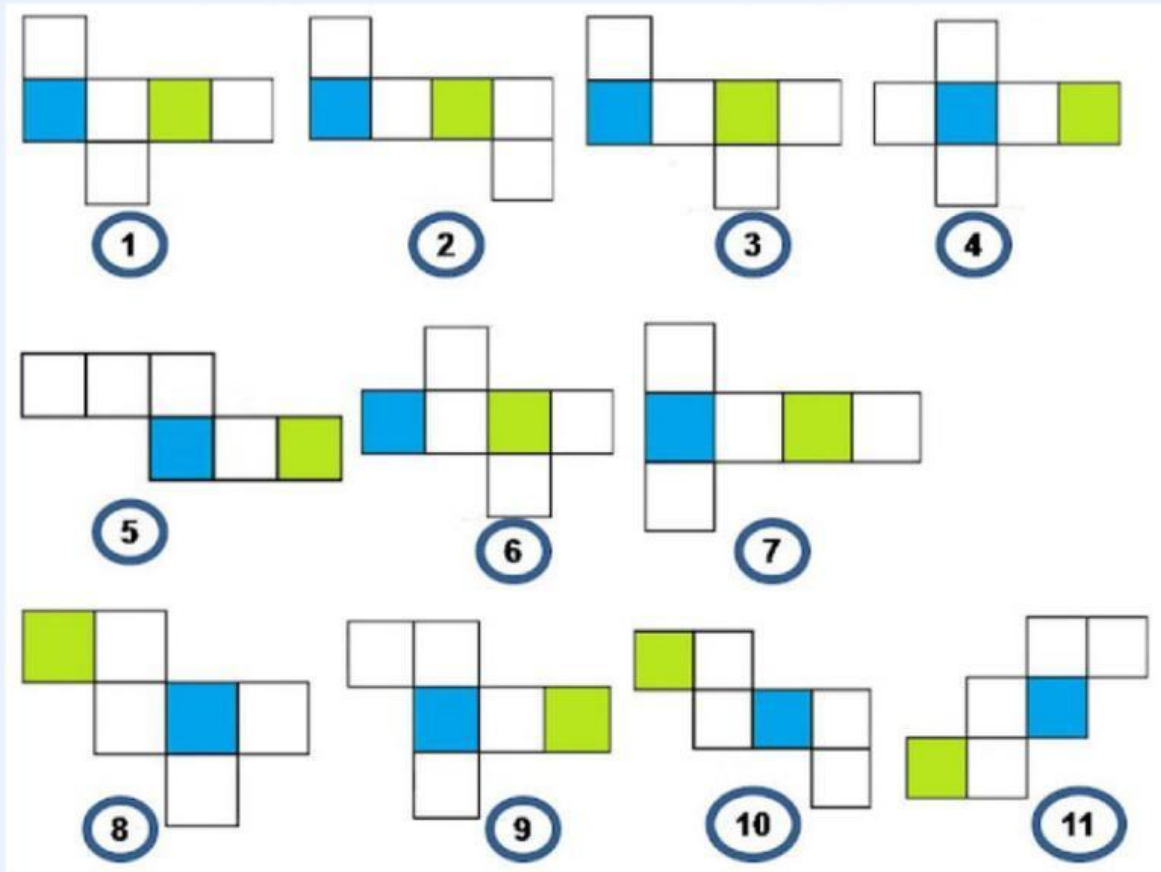
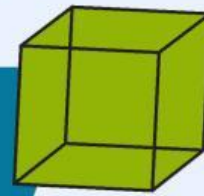


Kubus memiliki 6 sisi yang berbentuk persegi. Cara membuat jaring-jaring kubus yaitu dengan cara membuka kubus pada rusuk-rusuknya.

Jaring-jaring kubus adalah pola atau model bangun datar yang terdiri dari 6 persegi yang saling tersambung dan dapat dibentuk menjadi kubus. Jaring-jaring kubus dapat dibuat dengan cara membelah kubus mengikuti rusuk-rusuknya.



CONTOH BENTUK JARING-JARING KUBUS



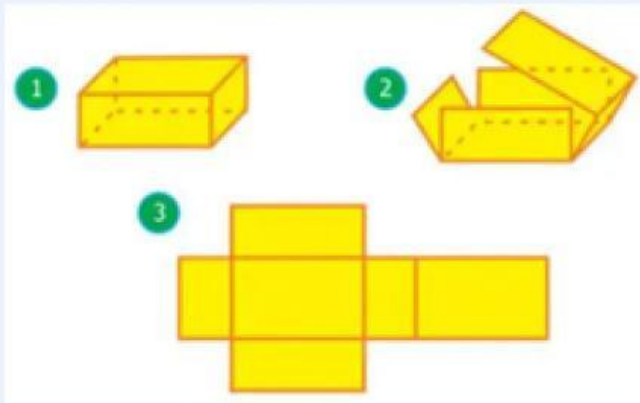
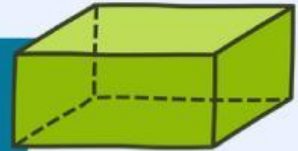
SCAN ME!



 YouTube



BANGUN RUANG BALOK



Jaring-jaring balok adalah bangun datar yang terdiri dari dua persegi dan enam persegi panjang yang direntangkan mengikuti rusuk-rusuk balok. Jika dilipat pada sisi-sisi yang tepat, jaring-jaring balok akan membentuk balok.

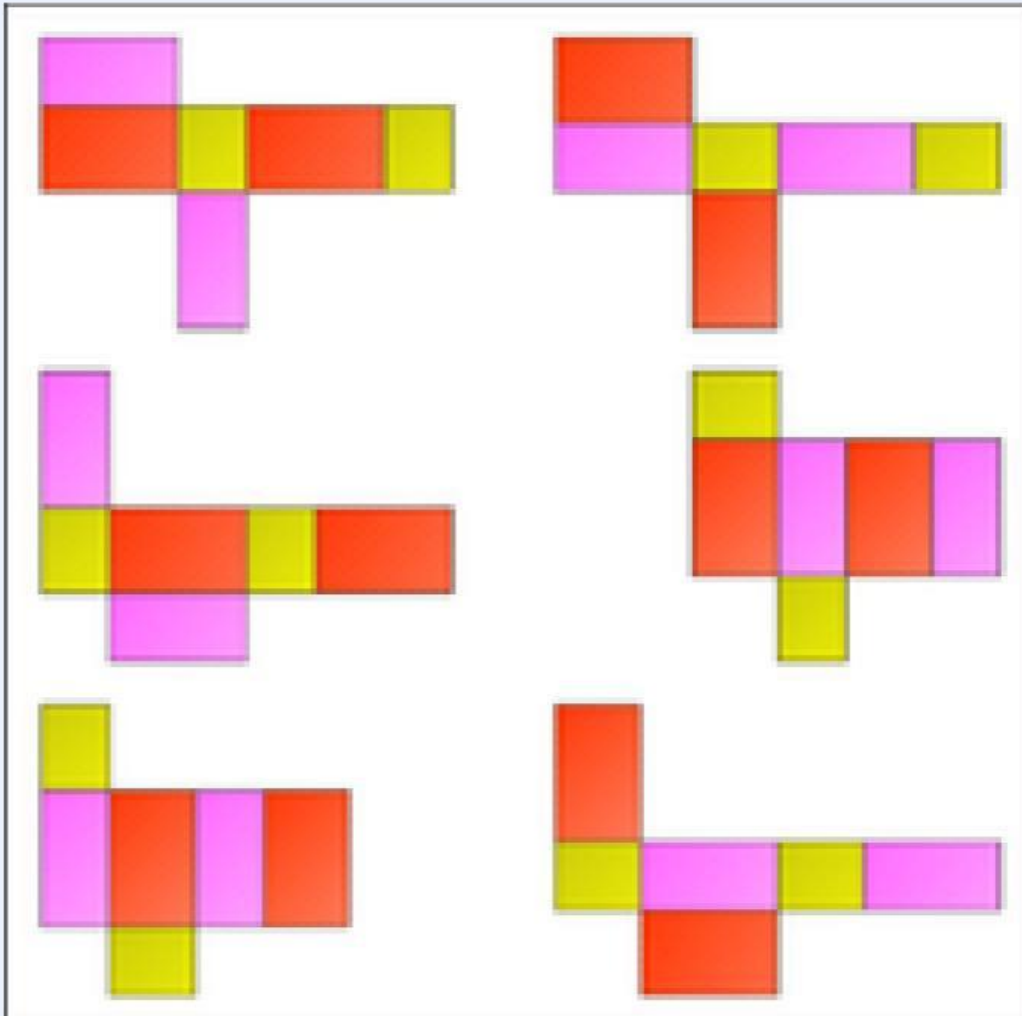
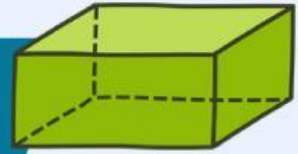
SCAN ME!



Scan untuk membuka google site!!
Materi lengkapnya!!!



CONTOH BENTUK JARING-JARING BALOK



SCAN ME!



 **YouTube**



KEGIATAN 1

PROYEK MEMBUAT JARING-JARING KUBUS & BALOK

Alat dan Bahan :

1. Pensil
2. Kertas Asturo/Karton
3. Gunting
4. Penggaris
5. Lem
6. Tali
7. Pelubang Kertas

Langkah-Langkah Proyek:

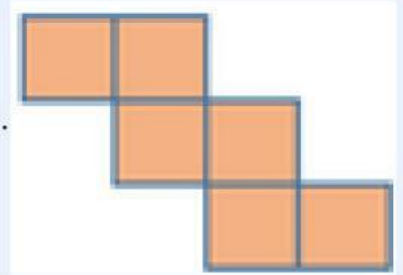
1. Buatlah jaring-jaring kubus dengan panjang sisi 8 cm dan balok berukuran panjang 12 cm, lebar 8 cm dan tinggi 5 cm. Menggunakan pensil, kertas, dan penggaris yang telah disediakan.
2. Guntinglah jaring-jaring kubus dan balok yang telah dibuat.
3. Lubangkanlah beberapa titik sudut pada jaring-jaring kubus dan balok.
4. Berilah tali pada titik sudut yang telah dilubangkan.
5. Tempelkan alas kubus dan balok pada kertas.
6. Lalu cobalah menarik tali pada kubus dan balok.
7. Buatlah keterangan bagian-bagian yang ada pada kubus dan balok.

SCAN ME!

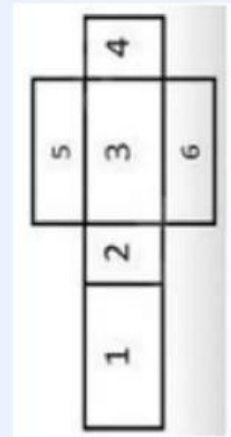


KEGIATAN 2

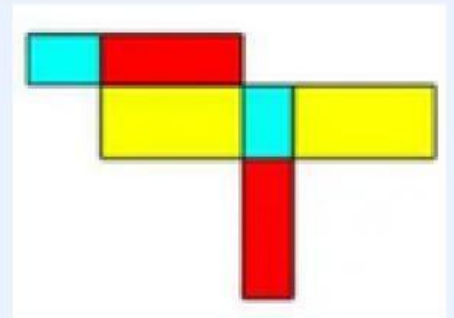
1. Jaring-jaring disamping merupakan jaring-jaring



2. Jika nomer 4 alas, maka sis atas balok adalah nomor



3. Apakah gambar disamping merupakan jaring-jaring kubus?
.....



4. Sebutkan benda-benda disekitarmu yang merupakan berbentuk balok!
.....

5. Sebutkan benda-benda disekitarmu yang merupakan berbentuk kubus!
.....

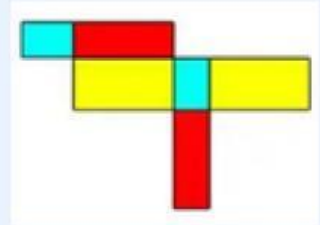


KEGIATAN 3

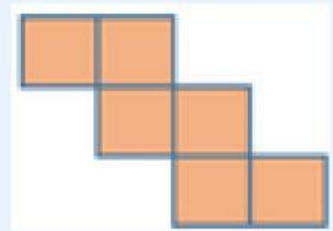
Bersama kelompokmu pasangkan jaring-jaring kubus dan balok yang tepat, dengan cara menarik garis ke gambar!

1. Jaring-Jaring Kubus ●

●

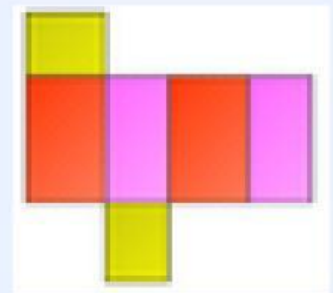


●

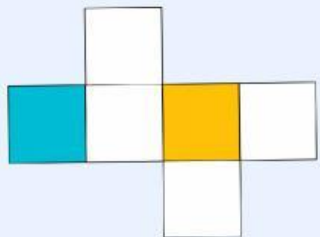


2. Jaring-Jaring Balok ●

●



●



●

