LKPD

BaPriLiKu

"Belajar Bangun Ruang Sisi Datar Aktif dan Menyenangkan"

Berbasis Augmented Reality

Untuk
SISWA SMP dan UMUM

LIVEWORKSHEETS

LKPD

BaPriLiKu

"Belajar Bangun Ruang Sisi Datar Aktif dan Menyenangkan"

Berbasis Augmented Reality

NAMA : . . . . . .

KELAS : . . . . . .

BaPriLiKu

LIVEWORKSHEETS

A. KOMPETENSI INTI

KI.1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI.2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI.3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI.4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menentukan luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma,dan limas.	3.6.1 Memahami masalah Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma, dan limas. 3.6.2 Menyusun Strategi penyelesaian Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma, dan limas. 3.6.3 Menyelesaikan permasalahan Luas Permukaan dan Volume Kubus. 3.6.4 Memeriksa kembali jawaban mengenai Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma, dan limas. 3.6.5 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan volume bangun ruang sisi datar (Kubus, Balok, Prisma, dan Limas).
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar kubus, balok, prisma,dan limas	4.6.1 Menentukan penyelesaian solusi dari permasalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan volume bangun ruang sisi datar (Kubus, Balok, Prisma, dan Limas). (P5)

LIVEWORKSHEETS

C. Tujuan Pembelajaran	
1.	Melalui pengamatan media augmented reality (C) yang disajikan oleh guru. Guru dan Peserta didik (A) bersama-sama berdiskusi dalam memahami masalah Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma, dan limas (B) dari media pembelajaran augmented reality yang disajikan dengan cermat (D). (TPACK, Critical thinking, Collaboration)
2.	Melalui pengamatan media augmented reality (C) yang disajikan oleh guru. Peserta didik (A) mampu menyusun strategi penyelesaian (B) Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma dan limas dengan tepat (D). (TPACK, Critical Thinking)
3.	Melalui pengamatan media augmented reality (C) dalam pembelajaran yang disajikan oleh guru. Peserta didik (A) mampu menyelesaikan permasalahan (B) Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma dan limas dan penyelesaiannya dengan benar (D). (TPACK, Critical thinking, Creative)
4.	Melalui pengamatan terhadap permasalahan nyata (C) yang disajikan pada bahan ajar yang disajikan oleh guru. Peserta didik (A) mampu memeriksa kembali jawaban (B) mengenai Luas Permukaan dan Volume kubus, balok, prisma, dan limas dengan tepat (D). (PS, TPACK, Critical thinking)
5.	Melalui pengamatan terhadap permasalahan nyata (C) yang disajikan pada bahan ajar yang disajikan oleh guru. Peserta didik (A) mampu menyelesaikan masalah (B) kontekstual yang berkaitan dengan luas dan volume bangun ruang sisi datar kubus, balok, prisma, dan limas dengan tepat (D). (PS, TPACK, Critical thinking)
6.	Melalui pengamatan terhadap permasalahan nyata (C) yang disajikan pada bahan ajar yang disajikan oleh guru, dan guru bersama Peserta didik (A) bersama-sama berdiskusi mengenai penyelesaian dari permasalah nyata disajikan pada bahan ajar, peserta didik mampu menentukan penyelesaian solusi (B) yang berkaitan dengan luas dan volume bangun ruang sisi datar (Kubus, Balok, Prisma, dan Lima) dengan tepat (D). (PS, TPACK, Critical thinking)

LIVEWORKSHEETS

Petunjuk Penggunaan

Cara scan QR

Cara scan QR Lewat HP android dengan aplikasi
Untuk menggunakan aplikasi QR di HP android, kamu tinggal ikuti langkah-langkah berikut ini, ya!

Langkah 1 – Download aplikasi QR
Download aplikasi QR dan pasang di smartphone kamu.

Langkah 2 – Buka Aplikasi QR

- Saat pertama kali membuka aplikasi ini, kamu akan diminta untuk mengaktifkan permission kamera untuk mengambil gambar. Ketuk Allow untuk melanjutkan.
- Setelah kamera diaktifkan, Kamu tinggal arahkan QR ke arah QR code yang hendak kamu scan.

Langkah 3 – Pergi ke halaman situs

- Selanjutnya bakal langsung ditampilkan isi dari QR tersebut, misalnya berupa URL yang bisa kamu buka dengan ketuk pada opsi Open.
- Lalu kamu akan langsung dialihkan ke laman tersebut di aplikasi browser atau Google Chrome.

LIVEWORKSHEETS

Cara scan AR

Petunjuk penggunaan AR

1. Downlod aplikasi ARnya melalui QR code di bawah ini

2. Aplikasi siap digunakan untuk scaning QR code dari bangun ruang sisi datar.

Cara penggunaan buku MAGICBOOKBPriLiKu

Cara penggunaan buku MAGICBOOKBPriLiKu

1. Baca daftar isi untuk dapat dengan mudah menemukan materi yang ingin di baca
2. Ketika kurang paham dengan materi yang di sajikan, scan kode QR untuk belajar lebih menyenangkan
3. Untuk mengetahui bentuk dari BaPriLiKu silahkan scan code augment reality
4. Untuk mendapatkan soal - soal latihan dapat scan code yang disediakan
5. Selamat mencoba😉

LIVEWORKSHEETS

Bangun Ruang Sisi Datar Kubus

Orientasi Siswa pada Masalah

Anda adalah seorang siswa yang ingin memberikan hadiah spesial untuk teman Anda. Anda memutuskan untuk membungkus hadiah tersebut dalam berbagai bentuk yang dibuat dari dari kardus (kubus, balok, prisma dan limas). Bungkus trsebut akan dilapisi oleh kertas kado sampai semua permukaannya tertutupi. Bagaimana anda menentukan luas kertas kado yang dibutuhkan untuk melapisi bungkus hadiah tersebut.

1. Andaikan kamu akan membuat bungkus hadiah berbentuk kubus, sketsakan kubusnya!
2. Amati media Augmented Reality, scan QR code
3. Hitunglah luas yang dibutuhkan untuk melapisi kubus tersebut!

Mengorganisasi siswa untuk belajar

Buatlah kelompok 4-6 orang sesuai dengan intruksi guru kelasmu!

BaPrLiKu

LIVEWORKSHEETS

Bangun Ruang Sisi Datar Kubus

Membimbing Penyelidikan

Masuklah pada aplikasi Augmented Reality untuk dapat menemukan informasi yang kamu butuhkan mengenai bangun ruang kubus!

Scan code AR ini untuk melihat gambar bangun kubus.

BaPrLiKu

LIVEWORKSHEETS

Bangun Ruang Sisi Datar Kubus

Mengembangkan & Menyajikan Hasil

1. KUBUS ada ..... Persegi
2. Untuk melapisi kubus berarti butuh ..... potong persegi
3. Ukuran bungkusnya adalah ..... cm
4. Luas 1 persegi adalah .....
   ..... (masukan ukuran persegi dalam cm)
   ..... cm^2
5. Luas seluruh persegi pada kubus adalah .....
   .....
   ..... cm^2

Jadi luas kertas kado yang diperlukan adalah ..... cm^2

Menganalisis & Mengevaluasi Masalah

Luas Permukaan Kubus adalah .....

.....

.....

Luas Permukaan Kubus = ... + ... + ... + ... + ... + ...

= .... x .....

= .....

BaPrLiKu

LIVEWORKSHEETS