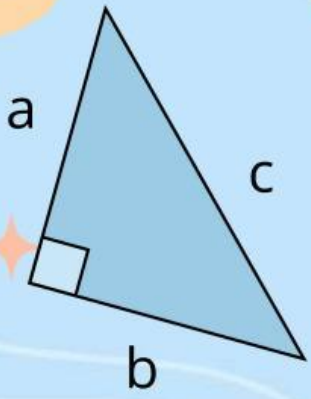
UIN SUSKA RIAU

Kurikulum Merdeka

E-LKPD

Berbasis Problem Based Learning (PBL)

TEOREMA PHYTAGORAS





Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

Smp/MTs

VIII

Semester 1

Fatihatu Saadah
Pendidikan Matematika- UIN Suska Riau
pembimbing : Rena Revita, M.Pd.

LIVEWORKSHEETS

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK MENGGUNAKAN *LIVE WORKSHEET* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS

Untuk SMP//MTs kelas VIII kurikulum merdeka

Penulis : Fatihatu Saadah
Pembimbing : Rena Revita, M., Pd.
Desain Cover : Fatihatu Saadah
Desain Layout : Fatihatu Saadah

Ukuran LKPD : 21 cm x 29,7 cm (A4)

E-LKPD ini disusun dan di rancang oleh penulis dengan menggunakan Canva dan *Live Worksheet*

LIVEWORKSHEETS

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan "**E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Berbantuan *Liveworksheets* untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Materi Teorema Pythagoras"** sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran matematika dapat diselesaikan.

E-LKPD ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan tujuan membantu peserta didik memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan matematika pada materi Teorema Pythagoras. E-LKPD ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang mengajak peserta didik untuk belajar melalui permasalahan, melakukan penyelidikan, berdiskusi, menemukan konsep, serta menyampaikan hasil pemikirannya. Selain itu, E-LKPD berbantuan *Liveworksheets* ini dirancang secara interaktif agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan E-LKPD ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan E-LKPD ini. Penulis berharap E-LKPD ini dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika serta membantu peserta didik memahami materi Teorema Pythagoras dengan lebih mudah, aktif, dan kreatif.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, September 2026

Penulis

Fatihatu Saadah

LIVEWORKSHEETS

E-LKPD

Petunjuk Penggunaan

Agar kamu dapat menggunakan E-LKPD ini dengan baik dan memperoleh hasil yang maksimal, perhatikan petunjuk berikut ini!

1.  **Bacalah** setiap petunjuk dan permasalahan dengan **teliti.**
2.  **Kerjakan** setiap kegiatan pada kolom yang tersedia.
3.  Kamu dapat **menuliskan jawaban, menggambar,** atau menggunakan **cara lain** yang kamu anggap paling mudah.
4.  **Diskusikan** dengan teman dalam kelompok jika diperlukan.
5.  Setelah selesai, **periksa kembali** jawabanmu sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya.
6.  Jika ada yang belum kamu pahami, **tanyakan** kepada guru atau diskusikan dengan temanmu.
7.  Kerjakan dengan **jujur** dan **bertanggung jawab.**

LIVEWORKSHEETS

DAFTAR ISI

Sampul i

Kata Pengantar ii

Petunjuk E-LKPD iii

Daftar Isi iv

Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL) v

Kompetensi Dasar vi

Indikator Pencapaian Kompetensi vi

Peta Konsep vii

Tujuan Pembelajaran viii

Pertemuan 1 1

Pertemuan 2 6

Pertemuan 3 11

Pertemuan 4 15

LIVEWORKSHEETS

E-LKPD

Langkah-Langkah
Problem Based Learning (PBL)

Pada E-LKPD ini, kamu akan belajar dengan model Problem Based Learning (PBL) melalui langkah-langkah berikut!

1 Orientasi pada Masalah



Kamu akan dihadapkan pada suatu masalah nyata yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras. Bacalah dengan teliti dan pahami permasalahannya.

2 Mengorganisasi Siswa



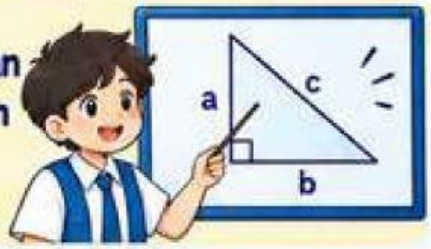
Bentuklah kelompok (jika diperlukan), kemudian diskusikan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan, dan ide-ide awal untuk menyelesaikan masalah.

3 Membimbing Penyelidikan



Lakukan penyelidikan dengan mencari informasi, mengumpulkan data, mencoba berbagai cara, serta menemukan pola atau hubungan yang sesuai.

4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil



Tuliskan hasil penyelidikanmu dalam bentuk jawaban, gambar, tabel, atau cara lain yang kamu anggap sesuai. Presentasikan hasilnya di depan teman atau dalam kelompok.

5 Menyimpulkan



Buatlah kesimpulan dari hasil penyelidikanmu. Apa yang kamu pelajari? Bagaimana hubungannya dengan Teorema Pythagoras? Tuliskan juga ide-ide yang kamu temukan.



LIVEWORKSHEETS

E-LKPD

"Ilmu hari ini, untuk masa depan."

Kompetensi Dasar dan Indikator

Teorema Pythagoras

Kompetensi Dasar

3.6	Menjelaskan dan menentukan tripel Pythagoras, serta menggunakan Teorema Pythagoras dalam menyelesaikan masalah kontekstual.
4.6	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras dan tripel Pythagoras.

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1	Menemukan konsep Teorema Pythagoras melalui masalah kontekstual.
3.6.2	Mengidentifikasi dan menentukan tripel Pythagoras.
3.6.3	Menentukan panjang sisi pada segitiga istimewa (30°–60°–90° dan 45°–45°–90°).
3.6.4	Menggunakan Teorema Pythagoras dalam menyelesaikan masalah kontekstual.
4.6.1	Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan Teorema Pythagoras.
4.6.2	Menyajikan hasil penyelesaian masalah kontekstual secara tertulis dan/atau lisan dengan tepat.





LIVEWORKSHEETS

E-LKPD

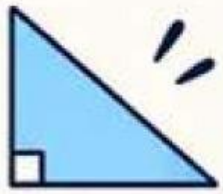
Peta Konsep

Teorema Pythagoras

Teorema Pythagoras

mencakup

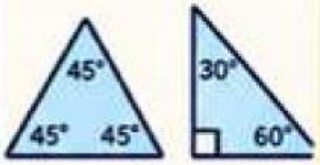
- **Menemukan Konsep Pythagoras**



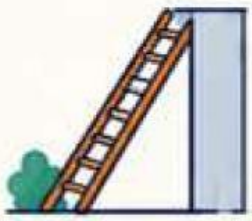
- **Tripel Pythagoras**

3, 4, 5

- **Segitiga Istimewa**



- **Penerapan Teorema Pythagoras**







LIVEWORKSHEETS

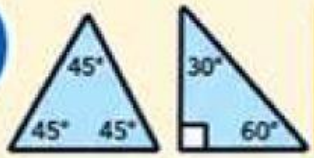
E-LKPD

Langkah hari ini untuk masa depan lebih baik. ♡

Tujuan Pembelajaran

Teorema Pythagoras

Setelah mengikuti kegiatan pada E-LKPD ini, diharapkan kamu dapat mencapai tujuan pembelajaran berikut:

1. Menemukan konsep Teorema Pythagoras melalui penyelesaian masalah kontekstual.
2. 3, 4, 5 — Mengenal dan menentukan tripel Pythagoras.
3. 

Mengenal dan menggunakan segitiga istimewa (30°–60°–90° dan 45°–45°–90°).
4. Menerapkan Teorema Pythagoras dalam menyelesaikan masalah nyata di kehidupan sehari-hari.



LIVEWORKSHEETS