

ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK VOLUME KERUCUT



Alokasi Waktu : 20 menit

Tanggal :

Kelompok :

Kelas :

Nama Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Oleh
CHAFIDZ FARCHUDIN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen : Geometri

Di akhir fase D peserta didik dapat membuat jaring-jaring bangun ruang (prisma, tabung, limas dan kerucut) dan membuat bangun ruang tersebut dari jaring-jaringnya.

Peserta didik dapat menggunakan hubungan antar-sudut yang terbentuk oleh dua garis yang berpotongan, dan oleh dua garis sejajar yang dipotong sebuah garis transversal untuk menyelesaikan masalah (termasuk menentukan jumlah besar sudut dalam sebuah segitiga, menentukan besar sudut yang belum diketahui pada sebuah segitiga). Mereka dapat menjelaskan sifat-sifat kekongruenan dan kesebangunan pada segitiga dan segiempat, dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah. Mereka dapat menunjukkan kebenaran teorema Pythagoras dan menggunakannya dalam menyelesaikan masalah (termasuk jarak antara dua titik pada bidang koordinat Kartesius).

Peserta didik dapat melakukan transformasi tunggal (refleksi, translasi, rotasi, dan dilatasi) titik, garis, dan bangun datar pada bidang koordinat Kartesius dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.



TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menggunakan model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS), peserta didik diharapkan dapat menentukan Volume bangun ruang sisi lengkung kerucut dengan benar.



PETUNJUK PENGGUNAAN E-LKPD

Bacalah dengan seksama setiap permasalahan yang terdapat dalam LKPD ini dan jawablah setiap pertanyaan dengan mendiskusikannya dengan kelompokmu. Tanyakan kepada guru jika kamu mengalami kesulitan. Setiap kegiatan pembelajaran dalam LKPD ini berbasis pada model SSCS (Search, Solve, Create, and Share) dengan 4 tahapan yang akan dikerjakan secara berurutan, yaitu:

1. SEARCH

Pada tahap ini kamu akan merumuskan permasalahan yang akan dipecahkan dalam bentuk pertanyaan berdasarkan permasalahan yang ada.

2. SOLVE

Pada tahap ini kamu akan membuat hipotesis atau dugaan sementara terhadap masalah yang telah kamu rumuskan. Setelah itu lakukanlah pemecahan masalah.

3. CREATE

Pada tahap ini, buktikanlah hipotesis yang telah kamu buat, kemudian buatlah produk berupa laporan sederhana.

4. SHARE

Presentasikanlah laporan sederhana yang telah kamu buat bersama kelompokmu.



VIDEO PEMBELAJARAN

SEARCH

Silakan perhatikan video 1 di bawah ini bersama kelompokmu dengan seksama!

VIDEO 1

Setelah menyimak video 1 di atas, perhatikan pula video di bawah ini!

VIDEO 2

Setelah menyimak video 2 di atas, kerjakanlah Kegiatan 1 dan Kegiatan 2 bersama kelompokmu!



KEGIATAN 1

SOLVE

Perhatikan dengan seksama permasalahan-permasalahan di bawah ini!

Bacalah semua permasalahan terlebih dahulu.

Kemudian kerjakan pada halaman berikutnya bersama dengan teman kelompokmu.

Apabila terdapat kendala, silakan dapat bertanya kepada guru.

PERMASALAHAN 1

Sebuah kerucut dimasukkan ke dalam tabung hingga tenggelam. Tabung mula-mula berisi air hingga penuh. Jika jari-jari alas kerucut dan tabung sama, yaitu 7 cm, tinggi kerucut 12 cm, dan tinggi tabung 20 cm, berapa cm^3 air yang tumpah?

PERMASALAHAN 2

Sebuah es krim berbentuk kerucut memiliki tinggi 8 cm dan diameter alas 6 cm. Jika seorang anak memakan setengah dari volume es krim tersebut, berapa volume es krim yang tersisa?

UPLOAD JAWABAN





KEGIATAN 2

CREATE

Susunlah laporan sederhana. Kalian dapat menggunakan powerpoint sederhana, maupun bentuk lain.

Laporan sederhana berupa penyelesaian mulai dari Diketahui, Ditanyakan, dan cara penyelesaiannya.

SHARE

Presentasikanlah susunan laporan sederhana yang sudah kalian buat pada tahapan Create di depan kelas!

Kelompok lain menyimak dan berpendapat/bertanya kepada kelompok yang sedang menyampaikan.