

# LKPD

## ! TEOREMA PYTHAGORAS !

KELAS VIII

Kelompok : .....

Anggota : .....

Kelompok : .....

: .....

DISUSUN OLEH AYU LARASATI

 LIVEWORKSHEETS

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

## TEOREMA PYTHAGORAS

### CAPAIAN PEMBELAJARAN

Di akhir fase D peserta didik dapat menunjukkan kebenaran teorema Pythagoras dan menggunakannya dalam menyelesaikan masalah (termasuk jarak antara dua titik pada bidang koordinat Kartesius).

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menemukan kebenaran Teorema Pythagoras
2. Peserta didik dapat menerapkan Teorema Pythagoras untuk menyelesaikan masalah (jarak dua titik pada bidang koordinat kartesius)
3. Peserta didik dapat menentukan jenis-jenis segitiga jika diketahui Panjang ketiga sisinya
4. Peserta didik dapat menemukan dan memeriksa bilangan yang merupakan tripel Pythagoras
5. Peserta didik dapat menyelesaikan soal cerita yang menggunakan Teorema Pythagoras

### ALAT DAN BAHAN

1. Alat tulis
2. Kertas HVS
3. Penggaris
4. Kalkulator
5. Handphone (HP) atau laptop
6. Internet

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

## TEOREMA PYTHAGORAS

### PETUNJUK PENGUNAAN

1. Bacalah LKPD ini dengan cermat dan teliti.
2. Kerjakan sesuai dengan instruksi yang diberikan.
3. Diskusikan permasalahan dalam LKPD dengan kelompok berdasarkan gaya belajar masing-masing.
4. Carilah referensi dari buku, internet, atau sumber lain untuk menyelesaikan permasalahan.
5. Selesaikan permasalahan pada kolom atau kotak yang telah disediakan.
6. Jika terdapat video atau gambar interaktif, pastikan untuk memutarnya sebelum menjawab soal.
7. Klik "Finish" untuk menyelesaikan pengerojan.
8. Isi data diri Anda (nama, kelas, dan mata pelajaran matematika).
9. Klik "Send" untuk mengirimkan hasil kerja.

### GAYA BELAJAR KINESTETIK

Gaya belajar kinestetik adalah cara belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan gerakan tubuh sebagai metode utama untuk memahami dan mengingat informasi. Peserta didik dengan gaya belajar ini cenderung belajar lebih efektif melalui praktik langsung, simulasi, eksperimen, atau aktivitas yang melibatkan manipulasi objek. Mereka biasanya lebih mudah memahami konsep dengan melakukan, menyentuh, atau menggunakan tubuh mereka, sehingga metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas sangat cocok untuk mereka.

# KEGIATAN BELAJAR 1

## TEOREMA PYTHAGORAS

2 X 40 MENIT

TAHUKAH KAMU?



Tahukah kalian bahwa Teorema Pythagoras ditemukan oleh ilmuwan matematikawan Pythagoras di Yunani pada abad ke-6 SM. Teorema ini hanya berlaku untuk segitiga siku-siku, dengan rumus sederhana, di mana adalah sisi paling panjang (hipotenusa). Teorema ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung jarak, mendesain bangunan, hingga teknologi GPS. Menariknya lagi, teorema ini juga dikenal di berbagai belahan dunia dengan nama berbeda, seperti di Cina disebut Gougu Theorem dan di India dikenal sebagai Shulba Sutras. Menarik, bukan?

VIDEO MATERI

Sebelum mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kalian diharapkan untuk menonton materi mengenai Teorema Pythagoras berikut ini!



MATEMATIKA Kelas 8 - Teorema Phytagoras | GIA Academy

# KEGIATAN BELAJAR 1

## A. PEMBUKTIAN TEOREMA PYTHAGORAS

### PEMBUKTIAN TEOREMA PYTHAGORAS

Untuk menjelaskan pembuktian teorema Pythagoras, kalian bisa seru-seruan dengan alat peraga yang keren bernama PUPYTHA (Puzzle Pythagoras)! Siap-siap untuk bermain sambil belajar dan kerjakan bersama kelompokmu ya!

#### ALAT DAN BAHAN

1. Puzzle berbentuk 1 set potongan persegi dan potongan segitiga
2. Alas berupa papan datar untuk menyusun puzzle
3. Alat tulis

#### LANGKAH KEGIATAN

1. Setiap kelompok harus memiliki satu set potongan berbentuk persegi dan segitiga.
2. Sebarkan potongan puzzle secara acak di atas meja.
3. Gunakan potongan puzzle untuk membentuk persegi dengan panjang sisi  $a$ .
4. Atur potongan puzzle lainnya untuk membentuk persegi dengan panjang sisi  $b$ .
5. Pastikan setiap potongan terpasang dengan sempurna tanpa celah atau tumpang tindih.
6. Gunakan semua potongan puzzle dari persegi dengan sisi  $a$  dan sisi  $b$  untuk menyusun persegi besar dengan panjang sisi
7. Perhatikan bahwa semua potongan dari kedua persegi kecil dapat digabungkan untuk membentuk persegi besar tanpa sisa.

Setelah menggunakan alat peraga, silakan kerjakan dan diskusikan pertanyaan berikut.

# KEGIATAN BELAJAR 1

## A. PEMBUKTIAN TEOREMA PYTHAGORAS

### DISKUSIKAN!

Setelah melaksanakan kegiatan pembuktian Teorema Pythagoras menggunakan alat peraga, informasi menarik apa yang dapat kalian ambil dari pengalaman tersebut?

Bagaimana hubungan antara kuadrat sisi-sisinya dengan luas persegi?

### KESIMPULAN

Setelah seru-seruan memainkan alat peraga untuk membuktikan Teorema Pythagoras, sekarang Anda sudah paham dan ayo rumuskan bahwa rumus Teorema Pythagoras adalah:

# KEGIATAN BELAJAR 1

## A. PEMBUKTIAN TEOREMA PYTHAGORAS

### PERMASALAHAN 1

Mohan berencana pergi ke sekolah. Untuk mencapai sekolah, ia harus menempuh perjalanan sejauh 6 km ke arah timur hingga mencapai puskesmas, kemudian melanjutkan perjalanan ke arah utara sejauh 8 km hingga tiba di sekolah. Namun, Mohan mempertimbangkan untuk langsung pergi ke sekolah dari rumahnya tanpa melewati puskesmas.

- Berapakah jarak terpendek yang harus ditempuh Mohan dari rumah ke sekolah?
- Gambarkan sketsa situasi yang menunjukkan bagaimana Teorema Pythagoras digunakan untuk menentukan jarak tersebut!



### AYO BERPIKIR!

Coba bayangkan rute tercepat ke sekolah! Gunakan teorema Pythagoras sebagai peta untuk menemukan jalan tercepat. Ayo, tuangkan ide cemerlang kalian dan informasi yang sudah diketahui di sini!

### JAWABAN:



# KEGIATAN BELAJAR 1

## A. PEMBUKTIAN TEOREMA PYTHAGORAS

**AYO SELESAIKAN!**

Ayo, kalian selesaikan masalah ini dengan ide-ide cemerlang dan informasi yang sudah kalian kumpulkan!

**JAWABAN:**



**AYO SIMPULKAN!**

Setelah kalian menyelesaikan permasalahan ini, ayo buat kesimpulan dan tambahkan gambar sketsanya!

**JAWABAN:**



# KEGIATAN BELAJAR 2

## B. MENENTUKAN JENIS JENIS SEGITIGA

2 X 40 MENIT

### PENGANTAR



HAI!! 😊

Selamat datang di pembelajaran matematika hari ini! Kamu bakal menyelami jenis-jenis segitiga dan tripel Pythagoras. Bersiap-siaplah untuk serangkaian kegiatan seru dan jangan lupa pahami dengan baik bareng kelompok kamu ya!

Jangan sungkan untuk bertanya kepada guru jika ada yang bikin kamu penasaran dan susah dipahami, supaya kamu makin paham dalam materi ini!

### AYO PRAKTIKI!

Dengan memanfaatkan kebalikan dari teorema Pythagoras, kalian bisa jadi detektif segitiga! Cek apakah segitiga yang diketahui panjang sisi merupakan segitiga siku-siku atau bukan. Plus, kalian juga bisa menentukan apakah segitiga itu lancip atau tumpul. Siap-siap untuk seru-seruan sambil belajar dan kerjakan bareng kelompokmu, ya!

### ALAT DAN BAHAN

1. Satu set potongan lidi
2. Kertas HVS
3. Penggaris
4. Lem

# KEGIATAN BELAJAR 2

## B. MENENTUKAN JENIS JENIS SEGITIGA

AYO PRAKTIK!

### LANGKAH KEGIATAN

1. Setiap kelompok disediakan potongan lidi dengan berbagai ukuran, yaitu 3 cm, 4 cm, 5 cm, 6 cm, dan 7 cm.
2. Ambil tiga lidi dengan panjang masing-masing 3 cm, 4 cm, dan 5 cm.
3. Bentuklah segitiga menggunakan ketiga lidi tersebut dan tempelkan di atas kertas HVS.
4. Berilah nama pada masing-masing titik di segitiga tersebut, misalnya A, B, dan C.
5. Amati segitiga yang terbentuk dari ketiga lidi tersebut. Jenis segitiga apa yang dapat kalian identifikasi?
6. Ulangi langkah nomor 2 hingga 5 menggunakan tiga lidi berukuran 4 cm, 6 cm, dan 7 cm.
7. Lakukan langkah nomor 2 hingga 5 untuk tiga lidi berukuran 3 cm, 4 cm, dan 6 cm.

AYO DISKUSIKAN!

Dari ketiga segitiga yang sudah kalian coba, yuk, amati dan bahas pertanyaan berikut ini!

- Apa hubungan antara panjang ketiga sisi pada segitiga pertama?
- Apa hubungan antara panjang ketiga sisi pada segitiga kedua?
- Apa hubungan antara panjang ketiga sisi pada segitiga ketiga?

# KEGIATAN BELAJAR 2

## B. MENENTUKAN JENIS JENIS SEGITIGA

AYO CARI TAHU!

Dari semua keseruan ini, kita bisa tahu bahwa

- Ketika  $c^2 = a^2 + b^2$ , maka segitiga yang terbentuk adalah
- Ketika  $c^2 < a^2 + b^2$ , maka segitiga yang terbentuk adalah
- Ketika  $c^2 > a^2 + b^2$  maka segitiga yang terbentuk adalah

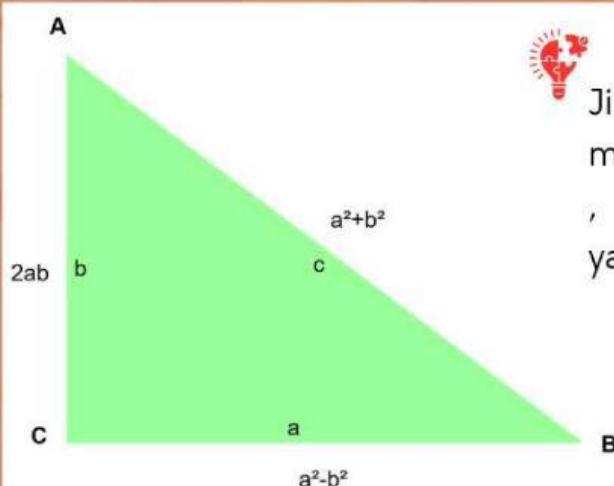
### KESIMPULAN

Dari hasil pengamatan kalian terhadap tiga segitiga yang sudah kalian buat, yuk kita bahas jenis-jenis segitiga! Coba simpulkan jenis segitiga yang ada di karya kalian.

# KEGIATAN BELAJAR 2

## C. MENEMUKN DAN MEMERIKSA TRIPLE PYTHAGORAS

### TRIPLE PYTHAGORAS



Jika diketahui nilai  $a$  dan  $b$  di mana  $a>b$ , maka hasil dari  $(a^2 + b^2)$ ,  $(a^2 - b^2)$  dan  $2ab$ , merupakan kumpulan 3 bilangan yang membentuk **triple pythagoras**.

### TABEL TRIPLE PYTHAGORAS

Lengkapi tabel di bawah ini untuk menemukan kumpulan triple Pythagoras !

$a$	$b$	$a^2$	$b^2$	$(a^2 + b^2)$	$(a^2 - b^2)$	$2ab$	TRIPLE PYTHAGORAS

# KEGIATAN BELAJAR 2

## C. MENEMUKN DAN MEMERIKSA TRIPLE PYTHAGORAS

### MEMERIKSA TRIPLE PYTHAGORAS

Kalian sudah menemukan triple Pythagoras! Yuk, sekarang kita cek lagi apakah triple Pythagoras yang ditemukan itu benar.

TRIPLE PYTHAGORAS	MEMERIKSA $a^2 + b^2 = c^2$	KESIMPULAN

### KESIMPULAN

Setelah seru-seruan mengerjakan triple Pythagoras, sekarang kalian sudah paham dan ayo berikan kesimpulan!

# KEGIATAN BELAJAR 2

## MENENTUKAN JENIS-JENIS SEGITIGA DAN TRIPLE PYTHAGORAS

### PERMASALAHAN 2



Dalam sebuah acara pentas seni sekolah, panitia merancang panggung segitiga seperti gambar di samping. Di mana panjang alas 14 m dan tinggi 12 m. Panitia berencana menghiasi sisi miring segitiga dengan rantai lampu, di mana setiap 1 meter lampu dihargai Rp 17.000 per meter.

1. Berapa panjang rantai lampu yang diperlukan panitia?
2. Berapa modal rantai lampu untuk dekorasi sisi panggung?.

### AYO BERPIKIR!

Coba perhatikan kembali sketsa panggung pentas seni! Gunakan materi yang sudah kalian pelajari untuk menyelesaikannya. Ayo, tuangkan ide cemerlang kalian dan informasi yang sudah diketahui di sini!

### JAWABAN:



# KEGIATAN BELAJAR 2

## MENENTUKAN JENIS-JENIS SEGITIGA DAN TRIPLE PYTHAGORAS

**AYO SELESAIKAN!**

Ayo, kalian selesaikan masalah ini dengan ide-ide cemerlang dan informasi yang sudah kalian kumpulkan!

**JAWABAN:**



**AYO SIMPULKAN!**

Setelah kalian menyelesaikan permasalahan ini, ayo buat kesimpulan!

**JAWABAN:**

