LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :
Anggota Kelompok :

LIVEWORKSHEETS

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat kekongruenan dan kesebangunan pada segitiga dan segiempat, dan menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui model *Challenge Based Learning* bernuansa Legenda Rawa Pening berbantuan 3D-*Storybook* terintegrasi *Augmented Reality*, peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan kontekstual berkaitan dengan kesebangunan dengan tepat.

Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Baca dan pahamilah LKPD berikut dengan saksama!
2. Ikuti setiap langkah-langkah kegiatan yang ada!
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu, mengenai permasalahan yang disajikan dalam *methoria* dan tuliskan hasil diskusi pada tempat yang disediakan!
4. Jika masih terdapt masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan diskusi kelompok, tanyakanlah kepada guru!

LIVEWORKSHEETS

Big Idea

Cermati *big idea* dan *augmented reality* Rawa Pening yang terdapat pada 3D-*Storybook*.

Essential Questions

Berdasarkan *big idea*, bagaimana cara menentukan sifat dan syarat dua benda sebangun?

The Challenge

Setelah kalian menjawab *Essential Question* di atas, selesaikan *challenge* berikut yang akan dipublikasikan dengan media *pop up* yang akan kalian buat! Untuk dapat menyelesaikan *Challenge*, peserta didik dapat mengikuti *Guiding resource, Guiding Question, dan Guiding Activities* berikut.

Berikut langkah-langkah yang harus kalian laksanakan, silahkan dicermati!

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan 3-4 orang!
2. Lakukanlah eksplorasi melalui internet mengenai Legenda Rawa Pening!
3. Gambarlah bentuk lain dari kesebangunan sesuai data yang kalian peroleh!
4. Temukan solusi atas tantangan di atas dan sajikan hasil pekerjaan kalian dalam bentuk pop up sederhana.

LIVEWORKSHEETS

Guiding Resource

Cermati materi tentang kesebangunan yang tersaji pada halaman *guiding resource*!

Guiding Question

Banyak sekali bangun yang terdapat pada kawasan Rawa Pening. Bangun-bangun tersebut memiliki banyak bentuk yang berbeda -beda mulai dari segiempat maupun segitiga. Bangun-bangun itu bisa dilihat dari tambak, warung-warung dipinggir rawa, bentuk atap dari bangunan maupun bangun-bangun yang lainnya.

Dari penjelasan materi yang terdapat pada *Guiding Resource*, siswa dapat menjawab pertanyaan dibawah ini

1. Bagaimanakah syarat dua bangun dapat dikatakan sebangun?
2. Bagaimanakah cara menentukan dua bangun yang sebangun?

Guiding Activities

Setelah mempelajari konsep kesebangunan dan melihat visual dari 3D-*pop up* yang ada, kini saatnya kalian mengasah kemampuan literasi numerasi! Tinjau dan cermatilah bacaan dibawah ini untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan!

Apa yang kamu dapatkan dari identifikasi yang kamu lakukan?

LIVEWORKSHEETS

Solution Action

Cermati dan lakukanlah kegiatan yang tertera di halaman *solution action* dengan saksama!

Asessment Publishing

Cermati dan lakukanlah kegiatan yang tertera di halaman *asessment publishing* dengan saksama!

Asessment Reflection

Peserta didik merefleksikan dan memonitor diri sendiri mengenai pemahaman materi menggunakan media 3D-*Storybook* Rawa Pening menggunakan *CBL* terintegrasi *augmented reality*. Ayo scan QR code untuk merefleksikan diri, jawab pertanyaan yang diberikan dengan jujur!

Uji Kompetensi

Peserta didik merefleksikan dan memonitor diri sendiri mengenai pemahaman materi menggunakan media 3D-*Storybook* rawa Pening menggunakan CBL terintegrasi *augmented reality* melalui uji kompetensi yang telah disediakan. Ayo scan QR code dibawah ini dan, jawab pertanyaan yang diberikan dengan jujur!

LIVEWORKSHEETS