

LKPD STEAM

Mata Pelajaran: Matematika

Kelas/Semester: IV / Ganjil

Materi Pokok: Luas dan Volume Bangun Sederhana

PROYEK: MEMBUAT MINIATUR ATM DARI KARDUS BEKAS

Nama: _____

Kelompok: _____



LKPD STEAM

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : IV / Ganjil

Materi Pokok : Luas dan Volume Bangun Sederhana

Proyek : Membuat Miniatur ATM dari Kardus Bekas

Identitas Peserta Didik

Nama	
Kelompok	

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap langkah kegiatan dengan seksama.
2. Diskusikan bersama anggota kelompokmu sebelum menuliskan jawaban.
3. Gunakan alat ukur, kardus, dan bahan lain yang tersedia.
4. Tuliskan hasil pengamatan dan perhitunganmu dengan rapi.

Kegiatan dengan Pendekatan STEAM

☐ Fase S (Science)

1. Amati benda-benda di sekitar kelas (kotak kapur, buku, botol). Tuliskan nama benda dan bentuk bangun sederhana yang sesuai!

Nama Benda	Bentuk Bangun Sederhana

2. Apa manfaat mengetahui luas dan volume dari benda-benda tersebut dalam kehidupan sehari-hari?
Jawaban: _____

☐ Fase T (Technology)

1. Ukurlah panjang, lebar, dan tinggi kardus yang akan digunakan untuk membuat miniatur ATM!

Bagian Kardus	Panjang (cm)	Lebar (cm)	Tinggi (cm)
Kotak ATM			

2. Buatlah sketsa rancangan miniatur ATM berdasarkan ukuran yang sudah diukur.

☐ Fase E (Engineering)

1. Rancanglah miniatur ATM dengan ukuran yang telah ditentukan.
2. Hitung luas permukaan dan volume dari rancanganmu:
 - Luas Permukaan = _____ cm^2
 - Volume = _____ cm^3
3. Bangun miniatur ATM dari kardus sesuai rancangan kelompokmu.

☐ Fase A (Arts)

1. Hiaslah miniatur ATM buatanmu dengan warna, gambar, dan tulisan agar tampak menarik.
2. Berikan identitas kreatif, misalnya nama bank mini kalian: _____

☐ Fase M (Mathematics)

1. Hitung luas kertas yang kalian butuhkan untuk melapisi seluruh permukaan miniatur ATM!

2. Bandingkan hasil perhitungan volume dengan ukuran nyata benda di sekitar (misalnya kotak sepatu/botol).

Refleksi

1. Apa yang paling kalian sukai dalam proyek ini?
2. Apa tantangan yang kalian hadapi saat menghitung luas dan volume?
3. Bagaimana proyek ini membantu kalian memahami konsep matematika dengan lebih baik?