

LKPD KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF (VERBAL dan FIGURAL)

CREATIVE THINKING SKILLS

Types of Creative Thinking's Skills



CREATIVE THINKING SKILLS

Nama :

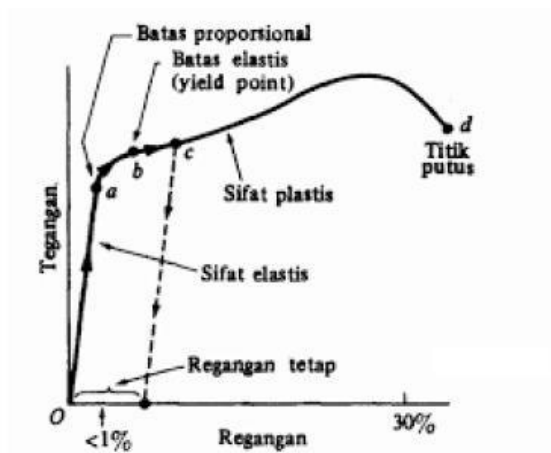
Nomor Induk :

Kelas :

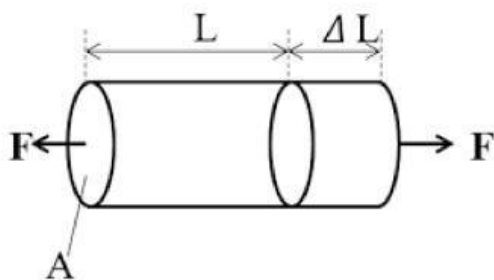
Tujuan

Siswa setelah mengerjakan semua aktivitas pada LKPD ini mampu berpikir secara kreatif

Konsep esensial elastisitas dan hukum Hooke



Perubahan material/bahan Ketika bekerja gaya



Tegangan

$$\tau = \frac{F}{A}$$

Regangan

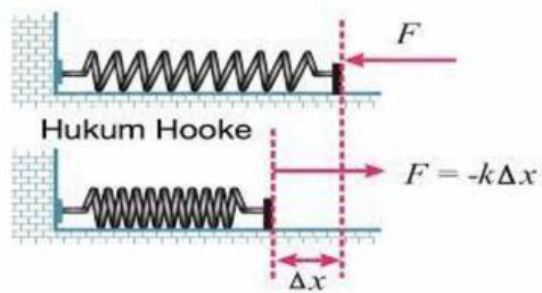
$$e = \frac{\Delta L}{L_0} \Rightarrow \Delta L = L_1 - L_0$$

Modulus Young

$$E = \frac{\tau}{e} \Rightarrow E = \frac{F L_0}{A \Delta L}$$

Keterangan :
τ = tegangan (N/m²)
F = gaya (N)
A = Luas Penampang (m²)
e = regangan
L₀ = panjang awal
L₁ = panjang akhir
E = Modulus Young (N/m²)
ΔL = pertambahan panjang pegas

Hukum Hooke



Petunjuk:

Jangan mulai sampai Anda diminta melakukannya.

- Cobalah untuk memikirkan hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain.
- Cobalah untuk memikirkan ide sebanyak mungkin.
- Tambahkan detail pada ide Anda untuk melengkapinya.
- Jika Anda selesai sebelum waktunya habis, Anda dapat terus menambahkan detail atau duduk dengan tenang.
- Dimohon untuk tidak melanjutkan ke aktivitas berikutnya sampai disuruh melakukannya

Aktivitas 1

Ada sejumlah karet gelang seperti tampak pada gambar



Coba pikirkan ide ide, bagaimana meningkatkan fungsi/kegunaan karet gelang tersebut baik untuk mainan atau kegunaan praktis lainnya (10 menit)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aktivitas 2

Bila Anda memiliki sebuah pegas



Coba pikirkan ide ide bagaimana meningkatkan fungsi/kegunaan pegas tersebut baik sebagai mainan atau lainnya (10 menit)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aktivitas 3

Permasalahan yang dialami oleh nelayan tradisional Ketika menambatkan perahu/kapalnya di dermaga



lalah terjadinya benturan antara perahu dengan perahu lain atau perahu dengan dernaga Ketika ada angin atau gelombang yang cukup besar sehingga bisa mengakibatkan badan kapal bisa rusak. Coba pikirkan ide-ide untuk mengatasi permasalahan para nelayan tersebut agar kapalnya tidak rusak ketika bergesekan dengan kapal lain maupun ketika betabrakan dengan dermaganya. (10 menit)

Aktivitas 4

Apabila orang dapat berjalan dengan cara loncat dengan memanfaatkan gaya pegas dimana pegasnya dipasang dibadannya, sehingga serupa seperti yang dilakukan oleh binatang misalnya katak, belalang, kutu loncat dan sebagainya, yang sekali loncat/lompat dapat menjangkau jarak beberapa kali lipat dari panjang tubuhnya. Apa saja hal yang mungkin terjadi sebagai hasilnya? (5 menit)

Aktivitas 5

Tambahkan detail pada bentuk di bawah ini untuk membuat gambar darinya. Buatlah pegas menjadi bagian dari gambar apa pun yang Anda buat. Cobalah untuk memikirkan gambar-gambar yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Tambahkan detail ke gambar Anda, ceritakan kisah lengkap dengan gambar Anda. Beri judul pada gambar Anda. Anda punya waktu 5 menit.



Aktivitas 6

Tambahkan gambar tambang lainnya pada gambar yang belum lengkap di bawah ini untuk membuat gambar baru dari gambar dasar tersebut yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Coba ceritakan dan lengkapi cerita dengan gambarmu. Beri judul pada gambar Anda. Waktu 5 menit

