

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

### Kompetensi Dasar

3.19 Menentukan nilai variabel pada persamaan dan fungsi kuadrat

4.19 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan fungsi kuadrat

### Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat ,menjelaskan pengertian fungsi kuadrat benar
- Siswa dapat menggambar grafik fungsi kuadrat dengan tepat
- Siswa dapat menentukan unsur-unsur grafik fungsi kuadrat dengan tepat

### Petunjuk Pengerjaan :

- Isilah nama pada LKPD yang telah dibagikan.
- Perhatikan setiap perintah pada LKPD dengan cermat.
- Bertanyalah pada guru jika ada hal dalam LKPD yang tidak dipahami.
- Kerjakan LKPD dengan teliti dan sungguh-sungguh

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 5 Surakarta

Kelompok : .....

Nama : 1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

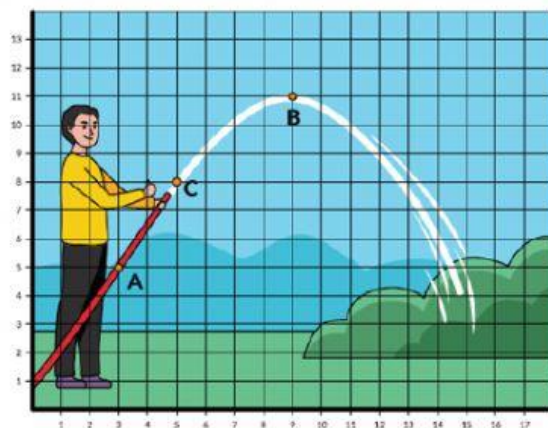
5. ....

### Mari Mengamati

Pernahkan kalian mengamati lintasan bola basket ketika kalian mendorong bola ke arah jaring? Lintasannya berbentuk parabola dan gerak bola dikatakan gerak parabola. Gambar 1 berikut menunjukkan posisi bola pada suatu waktu tertentu. Gambar 2 Contoh lain adalah air yang keluar dari selang

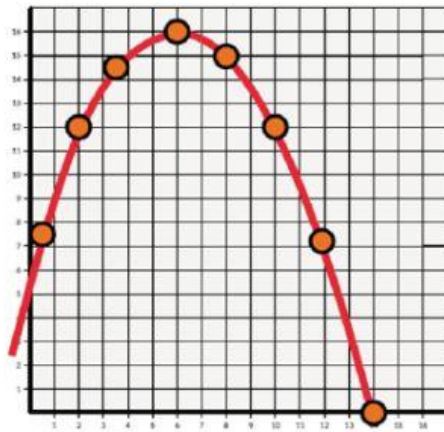


Gambar 1



Gambar 2

Parabola merupakan bentuk fungsi kuadrat dalam grafik. Fungsi kuadrat adalah fungsi polinom (suku banyak) dengan pangkat tertinggi variabelnya adalah 2. Kalian masih ingat dengan fungsi linear yang grafiknya berbentuk garis lurus. Fungsi linear adalah fungsi polinom dengan pangkat tertinggi variabelnya adalah 1.



Gambar 3

Gambar 3 menunjukkan grafik fungsi kuadrat. Posisi bola merupakan posisi titik dalam sistem koordinat Kartesius.

Grafik yang digambar adalah  $y = f(x)$  dengan  $f(x)$  adalah fungsi kuadrat yang berbentuk :

$$F(x) = ax^2 + bx + c$$

## Permasalahan 1

Seorang pemanah melepaskan busur panahnya dan membentuk fungsi kuadrat  $y = x^2 + 2x - 3$ . Gambarkan lintasan tersebut dalam koordinat kartesius!

Jawab:

Langkah-langkah menggambar grafik fungsi kuadrat

- a. Menentukan titik potong pada kurva dengan menggunakan sumbu x:

$$x^2 + 2x - 3 = 0$$

$$(x + \dots)(x - \dots) = 0$$

$$x = \dots \text{ atau } x = \dots$$

Jadi titik potong terhadap sumbu x  $(\dots, 0)$  dan  $(\dots, 0)$

- b. Menentukan titik potong dengan menggunakan sumbu y:

$$Y = x^2 + 2x - 3$$

$$y = \dots$$

jadi titik potong terhadap sumbu y  $(0, \dots)$

- c. Menentukan sumbu simetri dan titik balik / titik puncak:

$$\text{Sumbu simetri} = -\frac{\dots}{2.a} = \frac{\dots}{\dots} = \dots$$

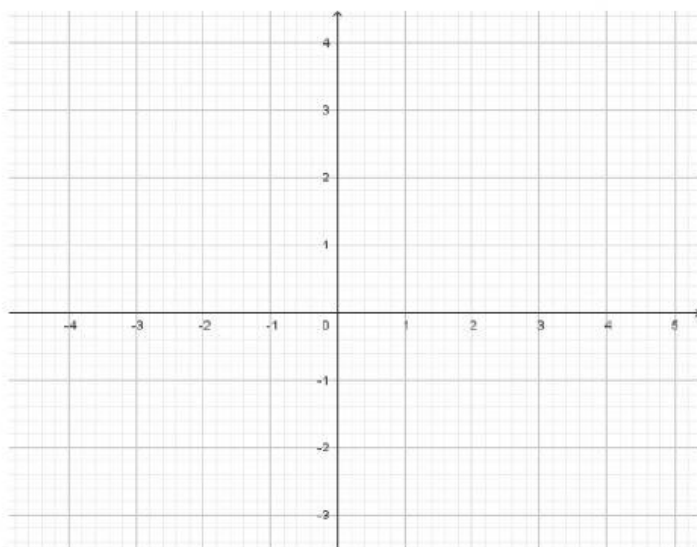
$$\text{Titik puncak} = -\frac{\dots}{4.a} = \frac{2 - 4 \dots x \dots}{4 \dots} = \frac{\dots}{\dots} = \dots$$

Jadi titik puncak  $(\dots, \dots)$

d. Menentukan beberapa titik bantu lainnya (jika diperlukan)

Misalkan untuk  $x = 1$ , maka  $y = \dots^2 + \dots - \dots = \dots$

Jadi titik bantu (1, .....



## Permasalahan 2

Lintasan sebuah peluru yang ditembakkan vertical keatas setinggi  $h$  meter dalam waktu  $t$  detik, dinyatakan dengan  $h = 40t - 5t^2$ . Tentukan

- Waktu yang diperlukan untuk mencapai tinggi maksimum
- Tinggi maksimum peluru tersebut

Jawab:

- Tinggi maksimum  $h_{\text{maks}}$  dicapai pada  $t = -\frac{\dots}{2a} = \frac{\dots}{\dots} = \dots$

Jadi, waktu yang diperlukan untuk mencapai tinggi maksimum adalah  $t = \dots$  detik

- $h_{\text{maks}} = -\frac{\dots}{4a} = \frac{\dots}{4a} = \frac{\dots}{\dots} = \dots$