



**Kurikulum
Merdeka**



Merdeka
Mengajar



LKPD

Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas 5 SD/MI

Bab 1 Melihat karena Cahaya,

Mendengar karena Bunyi.

Capaian & Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Mengajak peserta didik untuk mencari sumber-sumber cahaya yang ada di rumah. Mengajak peserta didik untuk mencari benda-benda yang bisa ditembus atau tidak bisa ditembus cahaya di rumah.

Tujuan Pembelajaran

Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana



Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi siswa Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai konsep-konsep ilmiah, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan praktis siswa. Dengan memahami IPA, siswa dapat lebih mengenal dan menghargai lingkungan di sekitarnya.

Dalam konteks ini, pengembangan pembelajaran IPA yang efektif sangat diperlukan. Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini, penulis berupaya merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Diharapkan, pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam proses belajar.

LKPD ini juga bertujuan untuk menjadi referensi bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran IPA yang kreatif dan inovatif. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD.



Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Lengkapi nama, kelas dan sekolah terlebih dahulu!
2. Pelajari materi yang disajikan dengan saksama!
3. Jawablah setiap soal pertanyaan dan isikan setiap perintah dengan benar!
4. Selesaikanlah soal yang diberikan dalam lembar latihan dengan waktu yang telah ditentukan!
5. Berdiskusilah dengan kelompok atau gurumu untuk menemukan satu solusi atau ide yang pasti dan tepat!
6. Jika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan, kamu dapat mencatatnya kemudian dinyatakan pada guru atau dengan mencari sumber lain.

LANGKAH-LANGKAH PJBL

1. Menentukan pertanyaan mendasar
2. Membuat desain proyek
3. Menyusun penjadwalan
4. Memonitor kemajuan proyek
5. Penilaian Hasil
6. Evaluasi pengalaman



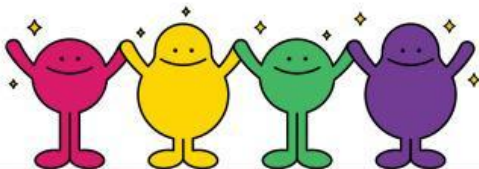
Peta Konsep



Rangkuman Materi

Masih ingatkah kalian tentang sumber energi cahaya terbesar di Bumi? Ya, Matahari! Cahaya Matahari merambat dari jarak yang sangat jauh untuk sampai ke Bumi. Cahaya tidak membutuhkan media seperti udara, air, atau benda padat untuk bergerak. Matahari bukan satu-satunya sumber cahaya. Lampu dan api juga menghasilkan energi cahaya. Yuk, kita pelajari bersama-sama sifat cahaya!

1. Cahaya merambat lurus Dari sumbernya, cahaya merambat atau bergerak lurus. Kalian bisa melihat cahaya Matahari merambat lurus saat melewati celah-celah kecil seperti gambar di bawah. Di ruangan yang tertutup dinding
2. Cahaya bisa dipantulkan Kita bisa melihat karena cahaya memantul dari benda ke mata kita. Jika tidak ada cahaya maka tidak ada pantulan yang diterima oleh mata. Ketika kita bercermin, cahaya dari lampu merambat ke cermin. Lalu, cahaya tersebut dipantulkan ke mata kita.



Rangkuman Materi

3. Cahaya bisa menembus benda bening, Cahaya bisa menembus benda-benda bening atau disebut juga transparan. Oleh karena itu, kita bisa melihat dengan jelas benda-benda tertentu melalui benda-benda transparan, seperti kaca. Sebaliknya, cahaya tidak dapat menembus benda-benda gelap seperti contohnya tembok. Ada pula benda yang sedikit ditembus cahaya atau buram. Pada benda ini, cahaya hanya bisa menembus sebagian. Oleh karena itu, kita hanya bisa melihat benda dengan samar.

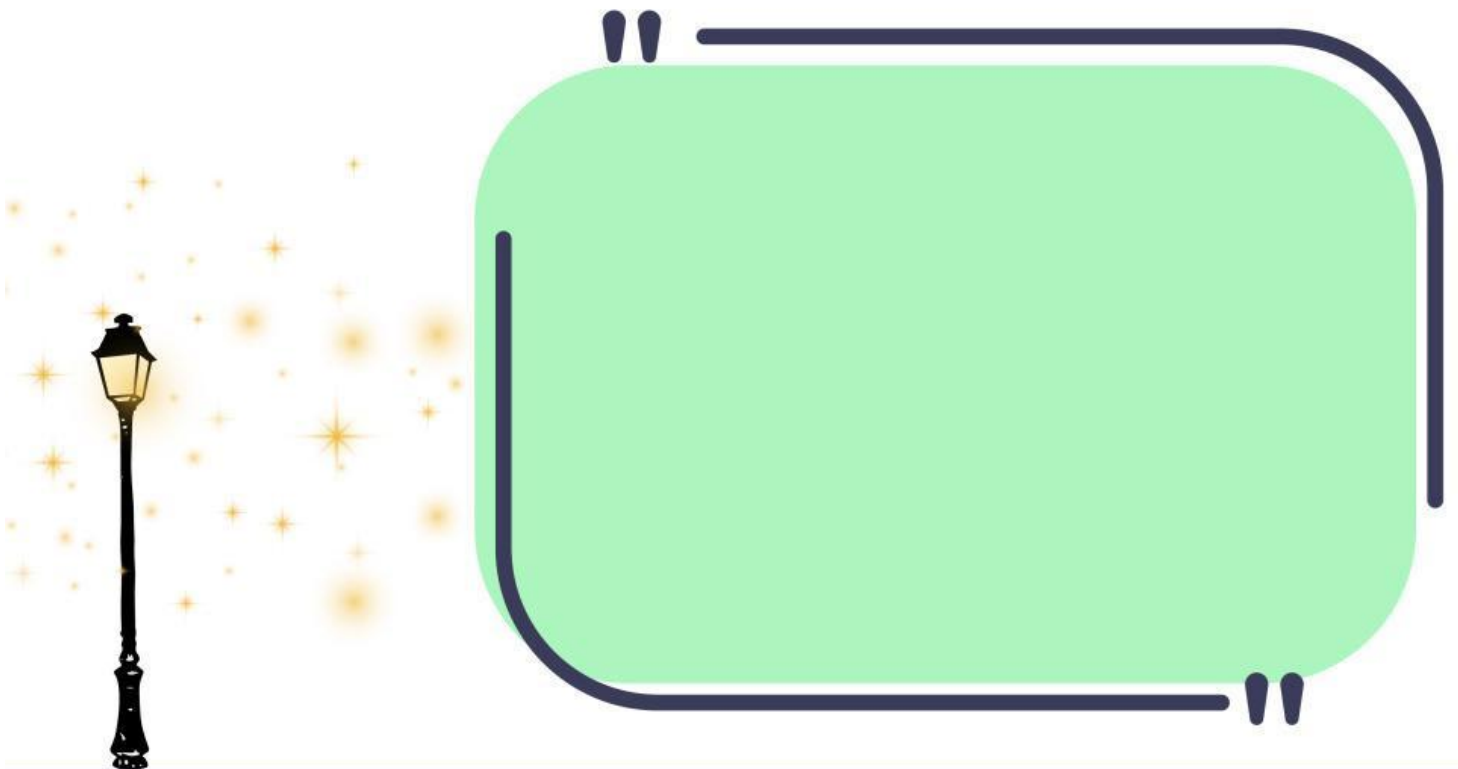
4. Cahaya bisa dibiaskan Selain bisa menembus benda bening, cahaya juga dapat dibiaskan atau dibelokkan. Ketika menembus media yang berbeda, misal dari udara menembus ke air, cahaya bisa dibiaskan atau dibelokkan. Ketika kalian mengamati ikan dalam kolam, posisi ikan yang terlihat oleh mata bukanlah posisi aslinya. Hal ini terjadi karena cahaya dibiaskan ketika menembus ke air. Peristiwa ini juga yang menyebabkan sendok terlihat bengkok ketika sebagian sendok dicelupkan dalam air.



Rangkuman Materi

5. Cahaya bisa diuraikan, Pernahkah kalian melihat pelangi? Kapan pelangi terbentuk di langit? Pelangi terjadi ketika hujan diiringi dengan sinar Matahari. Air hujan bersifat seperti prisma yang akan membiaskan dan menguraikan cahaya Matahari menjadi warna pelangi. Kalian juga bisa membuat pelangi sendiri dengan bantuan kaca dan air.

6. Ketika cahaya dihalangi akan terbentuk bayangan, Cahaya merambat lurus dan tidak dapat berbelok. Ketika cahaya mengenai suatu benda maka cahaya yang terhalang benda akan membentuk bayangan.



Percobaan!



Sekarang, mari kita saling melakukan dan mengamati percobaan mengenai sifat-sifat cahaya dari kelompok lain.

1. Siapkan alat, bahan, serta langkah percobaan dengan rapi untuk dicoba oleh teman kalian.
2. Saat kalian melakukan percobaan yang disiapkan oleh teman kalian, tuliskan hasil percobaan tersebut di buku tugas. Kemudian, tebaklah sifat cahaya yang sedang dibuktikan oleh teman kalian



Jawab

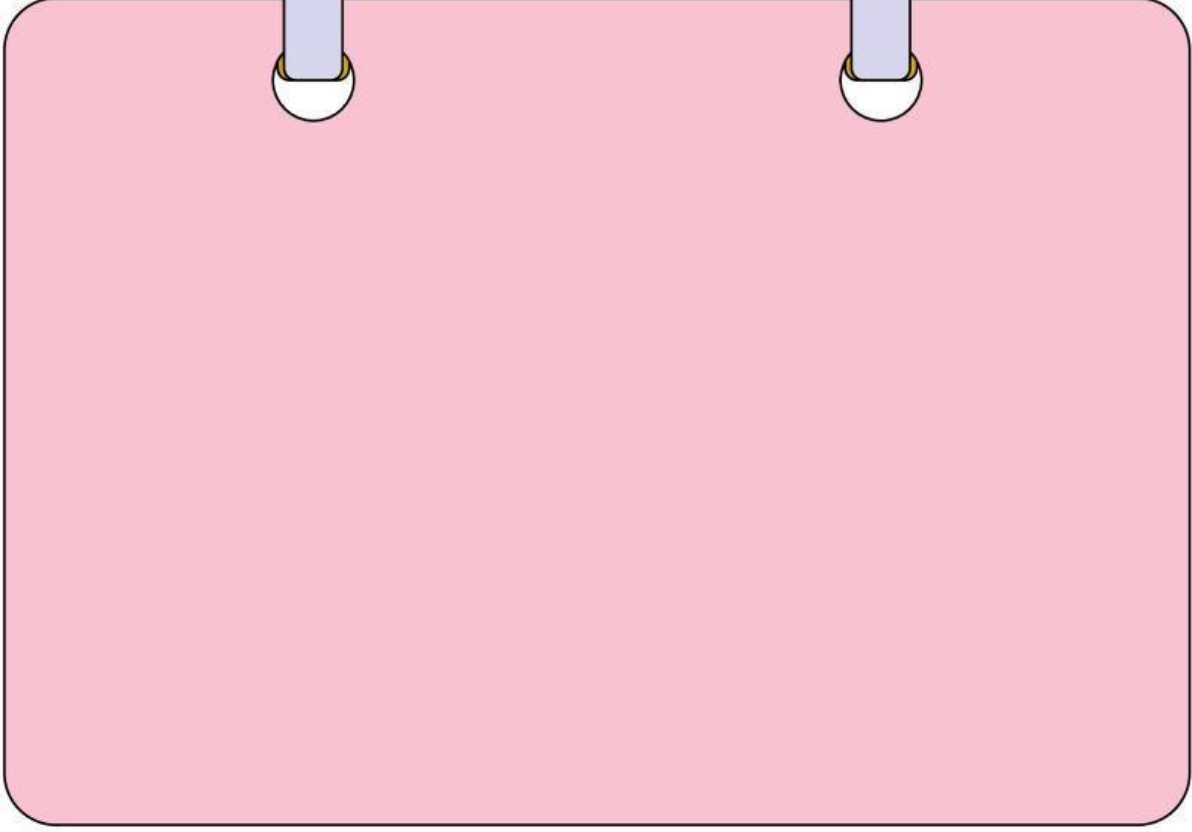




Penilaian Hasil

Berdasarkan rangkaian pembelajaran yang telah teman-teman lakukan pada pertemuan pada hari ini, terkait sifat-sifat Cahaya, marilah teman-teman sekalian memberikan kesimpulan terhadap hasil percobaan yang telah teman-teman lakukan!

Jawab



Penilaian Akhir

1. Bagaimana perasaan kalian setelah mencoba menjadi ilmuwan?
2. Bagaimana perasaan kalian ketika teman kalian berhasil menebak sifat cahaya dari percobaan yang kalian siapkan?
3. Apa kesulitan yang kalian hadapi saat melakukan kegiatan ini? Bagaimana kalian mengatasinya?
4. Apakah kalian puas terhadap hasilnya? Adakah yang ingin kalian perbaiki dari pekerjaan kelompok kalian?
5. Bagaimana cahaya merambat?
6. Mengapa kalian memiliki bayangan? Dan mengapa bayangan tubuh kalian dapat berubah-ubah?
7. Mengapa kalian bisa melihat bayangan di cermin?
8. Bagaimana pelangi terbentuk?
9. Apakah sifat cahaya yang paling sering kalian rasakan sehari-hari?
10. Bagaimana cahaya berperan terhadap penglihatan kita?



Jawaban