

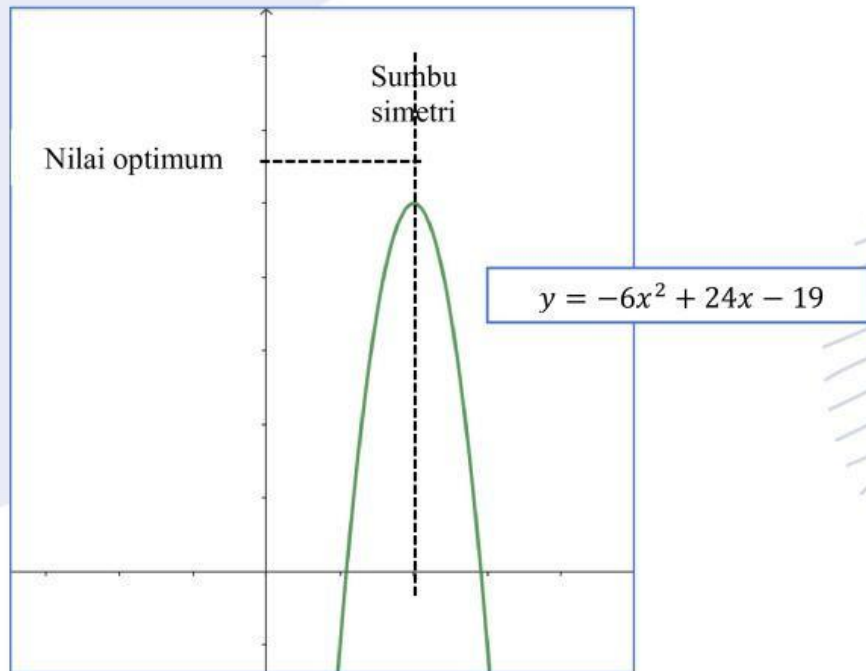
Lembar Kerja Peserta Didik 1

Mapel: Matematika	Kelas:	Tanggal: .../.../2023
Nama Anggota Kelompok: 1. 2. 3. 4.		Nilai
		Tanda Tangan
Tujuan: Menyelesaikan permasalahan sumbu simetri dan nilai optimum		

1. Seorang anak sedang mengikuti budaya Popokan Semarang, pada saat melempar lumpur dihasilkan sebuah lintasan yang menyerupai parabola. Bagaimana hasil lemparan anak tersebut apabila digambarkan pada koordinat kartesius?

Kesimpulan

2. Seorang pemuda melempar lumpur pada saat mengikuti budaya Popokan Semarang, dimana hasil lemparan tersebut menghasilkan grafik sebagai berikut:



- a. Tentukan persamaan sumbu simetri grafik tersebut!

$$\begin{aligned} a &= \dots \\ b &= \dots \end{aligned} \quad x_p = -\frac{b}{2 \times a}$$

$$x_p = -\frac{\dots}{\dots} = \dots$$

- b. Tentukan nilai optimum grafik diatas

$$\begin{aligned} a &= \dots \\ b &= \dots \\ c &= \dots \end{aligned} \quad \begin{aligned} \text{Nilai optimum atau } y_p &= -\frac{D}{4a} \\ y_p &= -\frac{b^2 - 4 \times a \times c}{4a} \\ y_p &= -\frac{\dots^2 - (4 \times \dots \times \dots)}{4 \times \dots} = \dots \end{aligned}$$

- c. Kesimpulan