

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1
(LKPD)**

Konsep Gerak



Anggota kelompok:

- _____
- _____
- _____
- _____

Disusun Oleh:

Aji Gumelar

ACB 118 024

Tujuan Percobaan:

1. Melalui studi literatur, percobaan, dan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan konsep gerak lurus dengan tepat.
2. Melalui studi literatur dan diskusi, peserta didik dapat menghitung kelajuan, kecepatan, dan percepatan dengan tepat.
3. Melalui studi literatur dan pengamatan video, peserta didik dapat menjelaskan konsep gaya dengan tepat.
4. Melalui studi literatur dan diskusi, peserta didik dapat menyebutkan macam-macam gaya dengan tepat.

Petunjuk Penggunaan:

1. Isilah nama anggota kelompok pada kolom yang telah tersedia
2. Bukalah kegiatan pada LKPD sesuai dengan instruksi yang diberikan guru
3. Bacalah tujuan kegiatan dengan cermat
4. Ikutilah langkah kegiatan yang tertera pada setiap kegiatan
5. Jawablah setiap pertanyaan dan tulislah kesimpulan kegiatan yang telah kalian lakukan
6. Presentasikanlah hasil diskusi kalian

Stimulasi:



Gobak sodor merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Permainan gobak sodor merupakan permainan menghalangi lawan untuk mencapai garis akhir. Permainan ini dimainkan secara tim yang terdiri dari 3-5 orang.

Posisi penyerang dan penjaga ditukar Ketika pemain penyerang disentuh oleh pemain penghalang. Dalam permainan ini, terdapat banyak gerakan yang tidak sederhana.

Identifikasi Masalah:

Tentukan dan tuliskan pertanyaan berdasarkan masalah yang kalian temui!

Pengumpulan Data:

Simaklah video berikut untuk menjawab pertanyaan diskusi!



Kelajuan adalah.....	Rumus Kelajuan
Kecepatan adalah.....	Rumus Kecepatan
Percepatan adalah.....	Rumus Percepatan

Alat dan Bahan:

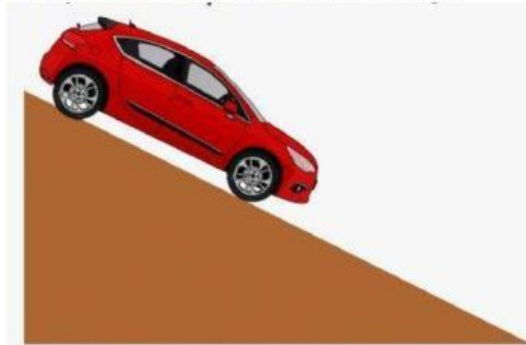
1. Karton
2. Mobil mainan
3. Stopwatch di hp
4. Buku

Langkah Kerja:

1. **Percobaan 1:** Rangkailah lintasan seperti gambar di bawah ini! Kemudian hitunglah waktu yang ditempuh mobil!



2. **Percobaan 2:** Rangkailah lintasan seperti gambar di bawah ini! (menumpuk 2-3 buku). Kemudian hitunglah waktu yang ditempuh mobil!



3. **Percobaan 3:** Rangkailah lintasan seperti gambar di bawah ini! (menumpuk 2-3 buku). Kemudian hitunglah waktu yang ditempuh mobil!



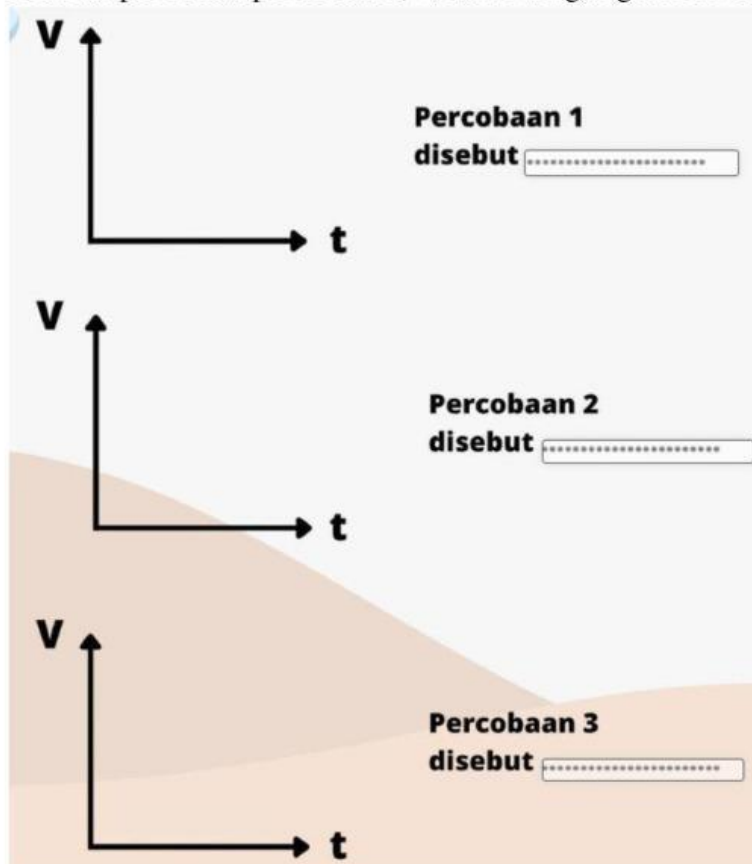
Hasil pengamatan:

Percobaan	Jarak (m)	Waktu (t)
1		
2		
3		

Pengolahan Data:

Berdasarkan percobaan yang telah kalian lakukan, jawablah pertanyaan berikut!

1. Hitunglah kecepatan pada percobaan 1!
2. Hitunglah kecepatan akhir pada percobaan 2! (jika percepatannya 2 m/s^2)
3. Hitunglah kecepatan akhir pada percobaan 3! (jika percepatannya 2 m/s^2)
4. Jelaskan perbedaan percobaan 1, 2, dan 3 dengan grafik di bawah ini!



Kesimpulan: