

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Materi: Perubahan Wujud Benda

Untuk SD/MI Kelas 4



Nama Anggota: _____

Kelas: _____



CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari-hari.



TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Smart Box (SI NAJIB), peserta didik mampu:

1. Menyebutkan minimal 3 jenis perubahan wujud benda dengan benar.
2. Menjelaskan pengertian dari masing-masing perubahan wujud benda menggunakan kata-kata sendiri.
3. Mengelompokkan kartu yang diambil dari Smart Box ke dalam kantong perubahan wujud yang benar.
4. Memberikan contoh perubahan wujud benda yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menyimpulkan hasil kegiatan dengan mengisi LKPD secara lengkap dan benar.





MATERI: PERUBAHAN WUJUD BENDA

Perubahan wujud benda adalah perubahan bentuk suatu benda dari satu wujud ke wujud lainnya karena dipengaruhi oleh panas atau suhu.

Wujud benda ada 3, yaitu:

- Gas



- Padat



- Cair





MATERI: PERUBAHAN WUJUD BENDA

Ada 6 macam perubahan wujud benda yang perlu kamu ketahui:

a. Mencair

Perubahan dari padat → cair karena menerima panas.

Contoh:

Es batu → air

Cokelat dipanaskan → meleleh

b. Membeku

Perubahan dari cair → padat karena kehilangan panas.

Contoh:

Air dimasukkan ke freezer → es

Lelehan cokelat → mengeras kembali

c. Menguap

Perubahan dari cair → gas karena menerima panas.

Contoh:

Air mendidih → uap air

Jemuran basah → kering





MATERI: PERUBAHAN WUJUD BENDA

d. Mengembun

Perubahan wujud dari gas $\rightarrow$ cair karena kehilangan panas.

Contoh:

Embun di daun pada pagi hari

Tetes air di luar gelas berisi es



e. Menyublim

Perubahan wujud dari padat $\rightarrow$ gas tanpa melalui wujud cair.

Contoh:

Kapur barus lama-lama habis

Es kering (dry ice)

f. Mengkristal

Perubahan wujud dari gas $\rightarrow$ padat tanpa melalui wujud cair karena kehilangan panas yang sangat besar.

Contoh:

Kristal es di dalam freezer

Salju (uap air langsung menjadi kristal es)





LANGKAH PENGGUNAAN SI NAJIB

1. Siapkan terlebih dahulu smart box yang akan digunakan.
2. Minta peserta didik maju kedepan untuk memilih kartu yang ada didalam keranjang ajaib.
3. Peserta didik bisa membaca setiap pengertian dari perubahan wujud benda yang ada didalam smart box.
4. Selanjutnya peserta didik menentukan kartu yang diambil merupakan contoh perubahan wujud benda apa.
5. Setelah itu minta peserta didik memasukan kartu yang telah dipilih kekantong sesuai dengan perubahan wujud bendanya
6. Terakhir peserta didik yang berhasil menjawab diberi bintang sebagai bentuk apresiasi

Scan barcode di samping ini untuk menonton cara penggunaan SI NAJIB!

SCAN ME





KEGIATAN 1: MENCATAT HASIL KARTU

No	Isi Kartu Yang Kamu Dapat	Jenis Perubahan Wujud Benda

Jenis Perubahan Wujud Benda:

1. Mencair
2. Membeku
3. Menguap
4. Mengembun
5. Menyublim
6. Mengkristal





KEGIATAN 2: MENGELOMPOKKAN

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai:

Peristiwa	Mencair	Membeku	Meng uap	Mengembu n	Menyublim	Mengkristal
Es menjadi air						
Air menjadi uap						
Air menjadi es						
Embun pagi di daun						
Kapur barus yang dibiarkan berubah menjadi gas						
Larutan gula menjadi kristal gula						





KEGIATAN 3: MENJAWAB PERTANYAAN

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Apa yang dimaksud dengan perubahan wujud benda?

Jawab:

.....
.....
.....

2. Sebutkan 3 contoh perubahan wujud yang kamu temukan hari ini!

Jawab:

- a.
- b.
- c.

3. Dari semua kartu yang kamu dapat, mana yang paling menarik? Jelaskan alasannya!

Jawab:

.....
.....
.....





LOMBA CEPAT TEPAT SMART BOX

Tujuan: Melatih kecepatan berpikir

Cara:

1. Setiap siswa bergantian mengambil 1 kartu dari Smart Box.
2. Harus menjawab dengan cepat (maks. 5 detik).
3. Jika benar, siswa dapat stiker/bintang.
4. Jika salah, dilempar ke teman lain.



KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan perubahan wujud benda, saya dapat menyimpulkan.....

.....

.....





REFERENSI

<https://vt.tiktok.com/ZSyRWsak3/>



<https://vt.tiktok.com/ZSUHrwPu5/>



Scan barcode di atas
untuk melihat referensi
yang digunakan!

