

LEMBAR KERJA MURID

! Mindful Learning

Nama :

Kelas :

A. TUJUAN

1. Mengamati bentuk gelombang yang merambat pada medium air melalui simulasi PhET
2. Menghitung cepat rambat bunyi pada medium air dengan frekuensi yang beda

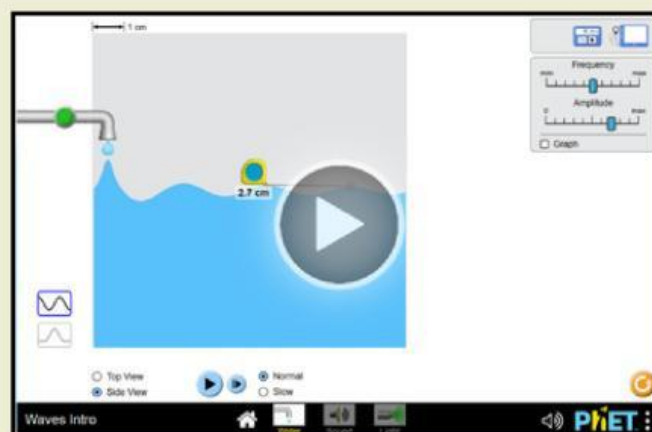
B. ALAT DAN BAHAN

1. Laptop/HP/Tab dengan jaringan internet
2. Simulasi PhET

C. LANGKAH KERJA

Bacalah seluruh langkah kegiatan dengan seksama agar percobaan dapat dilakukan secara sistematis

1. Buka simulasi PhET Waves Intro melalui tautan yang telah tersedia pada gambar dibawah



LEMBAR KERJA MURID

! Mindful Learning

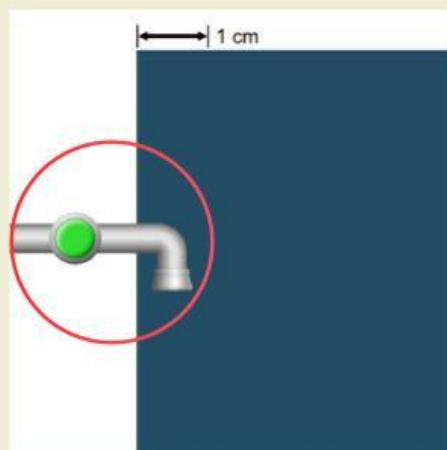
2. Klik tombol Play lalu pilih mode water



3. Perhatikan alat bantu di pojok kanan, yaitu meteran, timer, dan osiloskop.



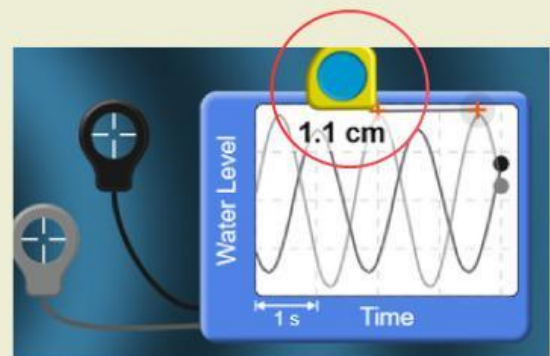
4. Nyalakan keran air dengan mengklik tombol hijau.



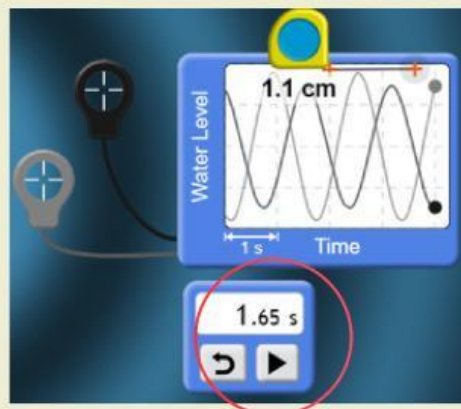
LEMBAR KERJA MURID

! Mindful Learning

5. Atur indikator frekuensi dan Amplitudo pada posisi MID (Tengah).
6. Ambil osiloskop dan letakan kedalam kolam, tunggu hingga gelombang membentuk bukit dan lembah dengan jelas, kemudian *pause*.
7. Gunakan meteran untuk mengukur panjang satu gelombang, yaitu jarak antara dua bukit yang berurutan. dan catat hasilnya



8. Kemudian klik Play kembali, lalu gunakan timer untuk mengukur waktu yang diperlukan gelombang membentuk satu gelombang penuh. dan catat hasilnya



LEMBAR KERJA MURID

! Mindful Learning

9. Ulangi langkah yang sama untuk indikator frekuensi dan amplitudo MIN dan MAX.

C. TABEL DATA PENGAMATAN

Percobaan Ke-	Indikator	Panjang Gelombang	Periode	Cepat Rambat Bunyi
1	MIN			
2	MID			
3	MAX			

E. ANALISIS DAN PERTANYAAN

1. Berdasarkan hasil pengamatan, Bagaimana hubungan antara frekuensi, panjang gelombang, dan periode?



LEMBAR KERJA MURID

! Mindful Learning

E. ANALISIS DAN PERTANYAAN

2. Apakah perubahan frekuensi dan amplitudo pada setiap percobaan memengaruhi cepat rambat bunyi di dalam zat cair?

F. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh kegiatan diatas, tuliskan kesimpulan yang menjawab tujuan

Silahkan isi lembar kerja dengan klik ikon "click here" dibawah

CLICK HERE 

