

ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Kelompok :
Anggota Kelompok :

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menjelaskan konsep algoritma sebagai urutan langkah logis penyelesaian masalah.
- Peserta didik mampu mengimplementasikan simbol instruksi dasar (maju, belok, ulangi) sesuai dengan rute yang tersedia pada grid

Pemberian Stimulus

Perhatikan video berikut



Identifikasi Masalah

Dari video yang telah kalian simak, berikan contoh kegiatan lain yang menerapkan algoritma dalam kehidupan sehari-hari !

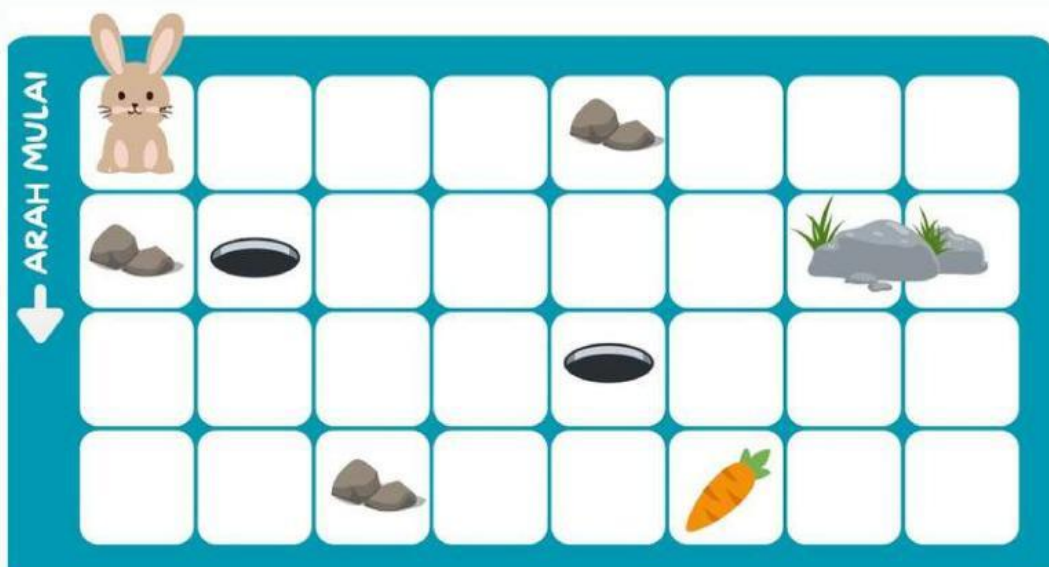
Pengumpulan data



Pengumpulan data

Halo, para **Programmer Masa Depan!** Kelinci kita sedang berada di sebuah taman labirin yang penuh rintangan. Tugasmu bukan hanya sekadar membantunya sampai ke wortel, tapi **membangun kode yang paling efisien, bersih, dan cerdas.**

Seorang programmer hebat tidak bekerja keras, tapi bekerja pintar. Apakah kamu siap menerima tantangan ini dengan menggunakan kode instruksi yang tersedia ?



AREA CODING	KODE BLOK
MULAI	BELOK KIRI 1 2
	ARAH ATAS 3 4
	BELOK KANAN 5 6
	ARAH BAWAH
	ULANGI
	BERGERAK LANGKAH
BERHENTI	

Pengolahan Data

Selama menyusun kode tadi, apakah kamu sempat mengalami kegagalan (misalnya kelinci menabrak batu atau salah belok)? Jika ya, pada langkah ke berapa kesalahan itu terjadi dan apa yang kamu lakukan untuk memperbaikinya?

Pembuktian

Ayo bersama kita bahas hasil diskusi antar kelompok lain

Menarik Kesimpulan

Dari hasil pembahasan antar kelompok lain dan guru. Buatlah kesimpulan dari materi ini.

