UNIIVERSITAS NURUL HUDA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
2026

E-LKPD BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK KELAS VIII

INFORMATIKA
MATERI ALGORITMA

Di Susun Oleh : Dara Fathika
Pembimbing 1 : Nindy devita sari, M.com
Pembimbing 2 : M, Iqbal mustofa, M.com



LIVEWORKSHEETS

Mata pelajaran : Informatika
Materi pelajaran : Algoritma
Kelas : VIII



A. Petunjuk Belajar

1. Tuliskan identitas diri.
2. Bacalah materi dengan saksama.
3. Kerjakan setiap aktivitas secara mandiri.
4. Ikuti urutan pembelajaran.
5. Gunakan sumber belajar lain bila diperlukan.
6. Tanyakan kepada guru jika ada kesulitan.

B. Kompetensi Inti

Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural.

C. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami konsep algoritma sebagai urutan langkah logis untuk menyelesaikan masalah.

D. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan pengertian algoritma.
- Mengidentifikasi ciri algoritma.
- Menyusun algoritma sederhana.
- Membuat algoritma dalam bentuk narasi, pseudocode, dan flowchart.

LIVEWORKSHEETS

E. Topik/Pokok Bahasan
Apa itu Algoritma?



Algoritma adalah urutan langkah-langkah yang logis, sistematis, dan terstruktur untuk menyelesaikan suatu masalah. Dalam kehidupan sehari-hari, kita menggunakan algoritma saat memasak mi instan, mencuci tangan, atau menyalakan komputer. Dalam Informatika, algoritma menjadi dasar sebelum membuat program komputer. Algoritma yang baik memiliki langkah yang jelas, terurut, efektif, dan menghasilkan tujuan yang diinginkan.

LIVEWORKSHEETS

Soal Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar

Nama :
Kelas :

1. Algoritma adalah ....?
A. Urutan langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah
B. Gambar pada komputer
C. Nama perangkat keras
D. Jenis permainan
Jawaban : .....

2. Tujuan mempelajari algoritma adalah ....
A. Menyelesaikan masalah secara sistematis
B. Menghafal rumus
C. Menggambar bebas
D. Bermain game
Jawaban : .....

3. Salah satu bentuk penyajian algoritma adalah ....
A. Flowchart
B. Poster
C. Lagu
D. Tabel
Jawaban : .....

4. Flowchart digunakan untuk....
A. Menggambarkan alur langkah penyelesaian masalah
B. Menghias dokumen
C. Menulis cerita
D. Mengedit foto
Jawaban : .....

5. Algoritma yang baik memiliki langkah-langkah yang ....
A. Jelas dan berurutan
B. Acak
C. Sulit dipahami
D. tidak lengkap
Jawaban : .....

LIVEWORKSHEETS

Soal Essai

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar

1. Jelaskan pengertian algoritma dengan bahasamu sendiri!

2. Mengapa bidang informatika ini semakin dibutuhkan di masa sekarang?

3. . Mengapa langkah-langkah dalam algoritma harus berurutan?

4. Buatlah contoh algoritma sederhana untuk membuat mi instan!

5. Apa manfaat mempelajari algoritma dalam kehidupan sehari-hari?

LIVEWORKSHEETS

Kunci Jawaban

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar

- Pilihan Ganda 1: A
- Pilihan Ganda 2: A
- Pilihan Ganda 3: A
- Pilihan Ganda 4: A
- Pilihan Ganda 5: A

- Esai 1: Algoritma adalah urutan langkah-langkah yang logis dan sistematis untuk menyelesaikan suatu masalah.
- Esai 2: Narasi dan flowchart (dapat juga pseudocode).
- Esai 3: Agar proses penyelesaian masalah berjalan benar, runtut, dan mudah dipahami.
- Esai 4: Contoh: Siapkan mi → Rebus air → Masukkan mi → Tunggu matang → Campurkan bumbu → Sajikan.
- Esai 5: Membantu berpikir logis, memecahkan masalah secara teratur, dan membuat pekerjaan lebih mudah.

LIVEWORKSHEETS