LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

INFORMATIKA

KELAS VII SMP

Materi : Berpikir Komputasional

Praktik Menggunakan Blockly Games

Identitas Peserta Didik

Nama : .....

Kelas : .....

No. Absen : ..... Kelompok : .....

Tanggal : .....

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik mampu:

- ☑ Menjelaskan konsep berpikir komputasional.
- ☑ Mengidentifikasi empat fondasi berpikir komputasional.
- ☑ Menyelesaikan tantangan pada Blockly Games.
- ☑ Menyusun algoritma sederhana menggunakan blok perintah.
- ☑ Bekerja sama dan berdiskusi dengan teman.

APA ITU BLOCKLY GAMES?

Blockly Games adalah permainan edukatif yang melatih logika, algoritma, dan keterampilan berpikir komputasional melalui blok perintah visual.

DASAR TEORI: BERPIKIR KOMPUTASIONAL

1. DEKOMPOSISI

Memecah masalah menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah diselesaikan.

2. PENGENALAN POLA

Menemukan kesamaan atau pola dari beberapa masalah sehingga solusinya dapat digunakan kembali.

3. ABSTRAKSI

Memilih informasi penting dan mengabaikan informasi yang tidak diperlukan.

4. ALGORITMA

Menyusun langkah-langkah logis dan berurutan untuk menyelesaikan masalah.

Selamat belajar dan selamat bermain sambil berpikir!

A. PERSIAPAN

1. Nyalakan komputer.
2. Buka Google Chrome.
3. Ketik alamat berikut pada kolom URL: **https://blockly.games**
4. Pilih permainan **Maze** (Labirin).



B. KEGIATAN 1
MENGENAL BLOCKLY

Amati tampilan Blockly Games Maze! Tuliskan bagian-bagian berikut beserta fungsinya.



No.	Bagian	Fungsi
1		.....
2		.....
3		.....
4		.....
5		.....

1. Workspace (Area Kerja) : .....
2. Toolbox (Kotak Blok) : .....
3. Tombol Run (▶) : .....
4. Tombol Reset (↻) : .....
5. Karakter / Tujuan : .....

C. KEGIATAN 2 MENYELESAIKAN MAZE LEVEL 1–5

Selesaikan permainan Maze dari **Level 1** sampai **Level 5**.
Catat hasilnya pada tabel berikut.

Level	Berhasil (✓)	Jumlah Blok	Percobaan (Kali)	Catatan / Strategi yang Digunakan
1				
2				
3				
4				
5				

D. ANALISIS

Level yang paling mudah menurutmu adalah ....

.....

Mengapa?

.....

Level yang paling sulit adalah ....

.....

Mengapa?

.....

E. HUBUNGKAN DENGAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL

1. DEKOMPOSISI

Masalah apa yang harus kamu pecahkan pada permainan Maze?

.....

Bagaimana kamu membagi masalah tersebut?

.....

2. PENGENALAN POLA

Apakah terdapat pola gerakan yang berulang?

☐ Ya ☐ Tidak

Jika Ya, jelaskan pola yang kamu temukan.

.....

3. ABSTRAKSI

Informasi apa yang paling penting saat menyelesaikan Maze? (Centang (✓))

- ☐ Posisi awal
- ☐ Posisi
- ☐ Jalur
- ☐ Tembok / rintangan
- ☐ Arah gerakan
- ☐ Warna karakter

Tuliskan alasanmu.

.....

4. ALGORITMA

Tuliskan langkah-langkah yang kamu lakukan untuk mencapai tujuan pada salah satu level.

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....

F. TANTANGAN LANJUTAN

Selesaikan Maze **Level 6** sampai **Level 10**. Catat hasilnya.

Level	Berhasil (✓)	Jumlah Blok	Menggunakan Perulangan? (✓)	Strategi / Catatan
6				
7				
8				
9				
10				



BLOK PENTING PADA MAZE



G. BERPIKIR KRITIS

1. Mengapa penggunaan blok Repeat (Perulangan) membuat program lebih baik?

.....

2. Mengapa algoritma yang pendek dan efisien lebih disukai?

.....

H. REFLEKSI

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.

No.	Pernyataan	Ya	Belum
1	Saya memahami konsep Berpikir Komputasional.		
2	Saya memahami algoritma dan cara kerjanya.		
3	Saya dapat membuat program sederhana di Blockly.		
4	Saya mampu bekerja sama dengan teman.		
5	Saya dapat menemukan dan memperbaiki kesalahan dalam program.		

Bagaimana perasaanmu hari ini?

- 😊 Senang
- 😐 Biasa saja
- 😟 Kesulitan

Mengapa?

.....

I. KESIMPULAN

Tuliskan tiga hal baru yang kamu peajari hari ini.



1. .....
2. .....
3. .....

PENGAYAAN

Jika waktu masih tersedia, coba mainkan permainan lain di Blockly Games!

- ☐ Maze (sampai Level 10) ☆☆☆
- ☐ Bird ☆☆☆
- ☐ Turtle ☆☆☆
- ☐ Movie ☆☆☆☆☆
- ☐ Pond Tutor ☆☆☆☆

Kerja sama, logika, dan kreativitas ada[illegible]

LIVEBOOKS