

# BELAJAR KODING ASIK

Bersama Lightbot!

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_  
Tanggal : \_\_\_\_\_



Ayo berpikir logis dan menyelesaikan tantangan pemrograman dengan seru!



## TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Memahami konsep dasar pemrograman.
- ✓ Menyusun urutan perintah (sequence).
- ✓ Menggunakan perintah dasar dalam pemrograman.
- ✓ Melatih logika dan berpikir kritis.

## APA ITU LIGHTBOT?

Lightbot adalah game edukatif yang mengajarkan dasar-dasar pemrograman melalui puzzle yang menyenangkan.

Tugasmu adalah membantu Lightbot menyalakan semua ubin biru dengan perintah yang tepat!



## PERINTAH DASAR



MAJU



BELOK KIRI



BELOK KANAN



NYALAKAN

## CARA BERMAIN

1. Perhatikan posisi Lightbot dan ubin biru.
2. Susun urutan perintah yang tepat.
3. Jalankan perintah dan lihat hasilnya!

## A MEMAHAMI KONSEP

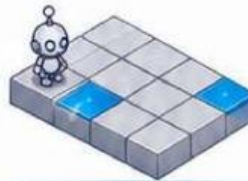
Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa yang harus dilakukan Lightbot pada permainan?  
.....
2. Mengapa urutan perintah dalam koding itu penting?  
.....
3. Sebutkan 4 perintah dasar yang ada di Lightbot!  
1.  2.  3.  4.
4. Apa yang akan terjadi jika urutan perintah salah?  
.....



## B TANTANGAN KODING 1

Perhatikan posisi Lightbot! Susun urutan perintah yang tepat untuk menyalakan semua ubin biru!



Tulis urutan perintahmu di bawah ini:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |

Jalankan perintahmu! Berhasil? ☐ YA ☐ BELUM

Jika belum berhasil, coba perbaiki urutannya!

## C TANTANGAN KODING 2

Tantangan lebih seru! Lightbot harus menyalakan semua ubin biru!



Tulis urutan perintahmu di bawah ini:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |   |   |   |   |   |

Jalankan perintahmu! Berhasil? ☐ YA ☐ BELUM

Jika belum berhasil, coba perbaiki urutannya!

## D BERPIKIR KRITIS

Jawablah pertanyaan berikut!

1. Bagaimana strategi yang kamu gunakan untuk menyelesaikan tantangan di Lightbot?  
.....
2. Menurutmu, di mana konsep koding bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari? Berikan 2 contoh!  
a. ....  
b. ....



## REFLEKSI DIRI

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan pengalamanmu!

| PERNYATAAN                                        | YA | SEDANG | BELUM |
|---------------------------------------------------|----|--------|-------|
| Saya memahami cara kerja Lightbot.                |    |        |       |
| Saya dapat menyusun urutan perintah dengan benar. |    |        |       |
| Saya menikmati belajar koding dengan Lightbot.    |    |        |       |
| Saya ingin belajar koding lebih lanjut.           |    |        |       |

## KESAN & PESAN

Hal paling seru hari ini:

Pesan untuk diriku:



## INGAT!

Koding bukan hanya tentang komputer, tapi tentang cara berpikir yang logis, kreatif, dan menyenangkan!



## LINK APLIKASI GAME KODING

Lightbot: Code Hour  
<https://lightbot.com/hour>



## UNTUK GURU

LKPD ini dapat digunakan dalam pembelajaran informatika / koding dasar. Ajak siswa mengeksplorasi, berdiskusi, dan berkolaborasi.