

LKPD LATIHAN SOAL

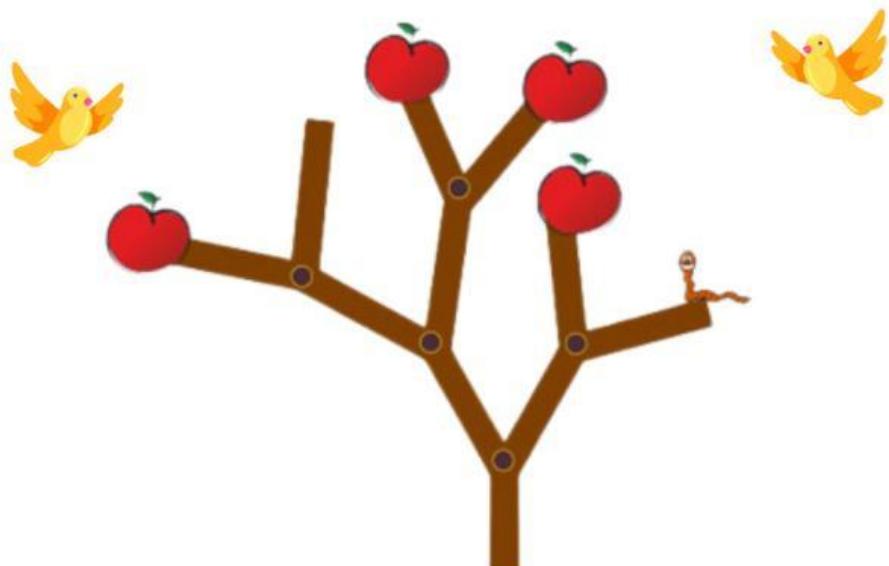
MAPEL : INFORMATIKA

KELAS : 7

BAB : BERPIKIR KOMPUTASIONAL (COMPUTATIONAL THINKING)

Nama : Kelas :

1. Cacing dan Buah Apel.



Soal Cerita :

Seekor cacing sedang duduk di ujung cabang sebuah pohon apel. Ia ingin makan semua apel yang ada lewat dahan pohon. Setiap bagian dahan, panjangnya 1 meter.

Tantangan :

Berapa meter lintasan terpendek yang harus ditempuh untuk makan semua apel yang ada?

- a. 4
- c. 9
- b. 15
- d. 13

2. Pedang dan Perisai.

Yaya punya 3 gambar hewan berang-berang yang sedang bermain pedang dan perisai sebagai berikut.



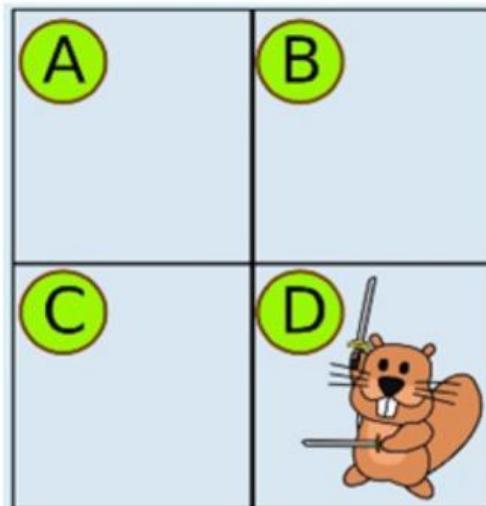
Soal Cerita :

Yaya ingin membuat sebuah gambar, di mana:

- setiap perisai harus menghalangi pedang yang ditunjukkan kepadanya, dan
- setiap pedang harus menunjuk pada berang-berang yang lain.

Tantangan :

Cocokkanlah 3 buah gambar di atas dengan mengisi ruang-ruang yang masih kosong (A, B, C) agar didapat gambar yang diharapkan. (*dengan cara memindahkan gambar*)



3. Roda Chiper

Tom menemukan sebuah roda chiper untuk membuat pesan rahasia. Jika huruf yang terkunci E=y, apa pesan asli dari kata sandi di bawah ini.

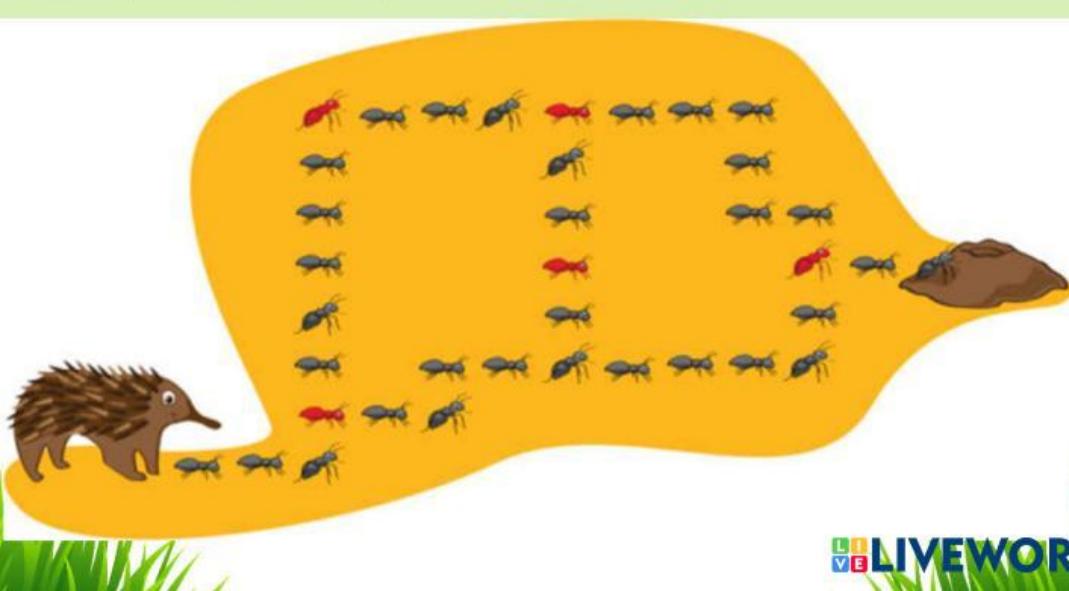


4. Landak dan bukit semut

Soal Cerita :

Seekor landak ingin pergi ke bukit semut. Untuk pergi ke sana, ia harus mengumpulkan semut merah. Bantulah Landak untuk menentukan jalannya dengan menyebutkan arahnya:

Kanan (untuk ke kanan), Kiri (untuk ke kiri), Naik (untuk ke atas), Turun (untuk ke bawah).



Tantangan :

Perintah mana yang harus diberikan kepada Landak tersebut?

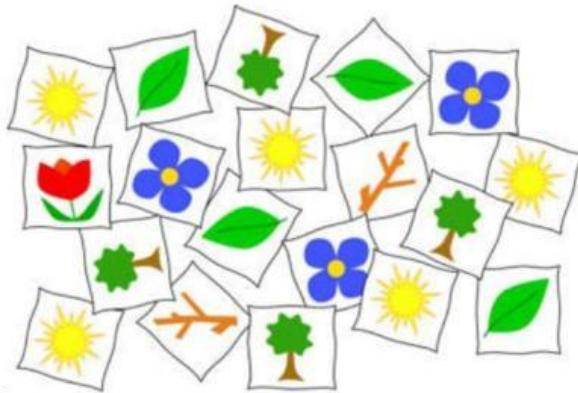
- A. Kanan, Naik, Kanan, Naik, Kanan, Naik, Kanan, Turun, Kanan, Turun, Kanan
- B. Kanan, Naik, Kanan, Turun, Kanan, Naik, Kanan
- C. Kanan, Naik, Kanan, Naik, Kiri, Turun, Kanan
- D. Kanan, Naik, Kanan, Turun, Kanan, Turun, Kanan

5. Bermain Lempar Bantal.

Soal Cerita :

Bermain lempar bantal adalah salah satu permainan favorit anak-anak. Pada permainan ini, setiap peserta membawa bantal yang ada gambarnya. 3 anak yang sama gambar bantalnya maka akan membentuk satu tim. Jika ada lebih dari 3, sisanya tidak mendapat giliran bermain hari itu.

Berikut ini adalah bantal-bantal yang dibawa anak-anak untuk bermain:



Tantangan :

Hari ini ada berapa tim yang dapat bermain dan berapa anak yang tak dapat giliran bermain?

- a. 2 tim (5 orang tidak dapat bermain)
- b. 4 tim (6 orang tidak dapat bermain)
- c. 4 tim (7 orang tidak dapat bermain)
- d. 5 tim (8 orang tidak dapat bermain)

Essay



Buatlah kerangka **Membuat Jus Alpukat** berdasarkan 4 fondasi berpikir komputasional.



Dekomposisi :

(Memecah menjadi langkah-langkah sederhana)

1. Menyiapkan bahan:

- 1-2 buah alpukat matang
- ...
- Es batu
- ...

2. Menyiapkan alat:

- Pisau untuk membelah alpukat
- ...
- ...
- ...



Abstraksi :

(Fokus pada hal penting, abaikan detail yang kurang penting)

Hal penting yang harus difokuskan:

- Buah :

.....

- Proses memblender :

.....

Hal yang bisa diabaikan (detail tidak penting):

- Jenis & merk blender :

.....

Pengenalan Pola :

(Mengenali pola kesamaan/kemiripan dengan langkah atau resep lain)



Jus dan **smoothie** memiliki pola yang sama dalam beberapa hal.

Pola yang Sama:

- Bahan dasar utama:

Baik **jus** maupun **smoothie** menggunakan buah sebagai bahan utama.

- Blender:

.....

- Bahan pelengkap:

.....

Pola yang Berbeda:

- Kekentalan:

.....



Algoritma :

(Langkah-langkah yang mudah diikuti)

Langkah-langkah membuat jus alpukat:

1. Pilih 1-2 buah alpukat matang.
2.
- 3.
- 4.
- 5.