



E-LKPD

Computational Thinking

Berbasis Problem Based Learning



Fase E / Kelas X

Tahun ajaran 2024/2025





TIM PENYUSUN

MELI

Mahasiswi



SRI KORIATY, S.Kom, M.Pd
Dosen Pembimbing 1



VINDO FELADI, S.Kom, M.Pd
Dosen Pembimbing 2

E-LKPD @ **Computational Thinking - Universitas PGRI Pontianak**



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan E-LKPD berbasis Problem Based Learning pada materi Computational Thinking kelas X fase E. E-LKPD ini disusun dengan tujuan sebagai salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa penyusunan E-LKPD ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala masukan dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan E-LKPD ini di masa mendatang. Semoga E-LKPD berbasis Problem Based Learning ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi guru, peserta didik, maupun pihak-pihak lain yang berkepentingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pontianak, 19 Februari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

Tim Penyusun	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Petunjuk Penggunaan	iv
Absensi	1
Pertemuan 1	2
Informasi Umum	2
Capaian Pembelajaran 1	2
Tujuan Pembelajaran 1	3
Materi 1	4
E-LKPD 1	11
Pertemuan 2	20
Informasi Umum	20
Capaian Pembelajaran 2	20
Tujuan Pembelajaran 2	21
Materi 2	23
E-LKPD 2	25
Evaluasi	33
Daftar Pustaka	35

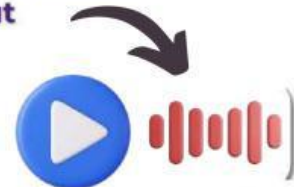


PETUNJUK PENGGUNAAN



Berdoa terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran

Pada bagian cover terdapat tombol audio, jika Anda suka belajar sambil mendengarkan musik, klik tombol tersebut. Jika tidak suka musik, jangan klik tombol tersebut



Klik tombol "Absensi" terlebih dahulu untuk mengecek kehadiran



klik tombol Pertemuan 1 untuk memulai kegiatan pembelajaran

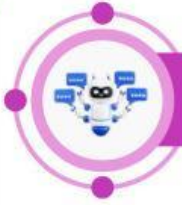


klik tombol Pertemuan 2 untuk memulai kegiatan pembelajaran



Klik Tombol Evaluasi untuk mengisi soal evaluasi setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran





Daftar Pustaka

Mushthofa, A. A. (2021). Informatika untuk SMA Kelas X. KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA. , ISBN: 978-602-244-506

Pelajari Lebih Lanjut:

Search Algorithm: https://en.wikipedia.org/wiki/Search_algorithm

Binary Search: <https://khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/binary-search>

Sorting Algorithm: https://en.wikipedia.org/wiki/Sorting_algorithm

Video Bubble Sort: <https://youtu.be/nmhjrI-aW5o>

Video Insertion Sort: <https://youtu.be/OGzPmgsI-pQ>

Video Selection Sort: <https://youtu.be/xWBP4lzkoyM>

Rekursi: <https://en.wikipedia.org/wiki/Recursion>

Graf: [https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_\(discrete_mathematics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_(discrete_mathematics))

Penelusuran graf: https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_traversal