



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	5
E-LKPD 1	13
Pertemuan 2	22
Informasi Umum	22
Capaian Pembelajaran 2	22
Tujuan Pembelajaran 2	23
Materi 2	25
E-LKPD 2	27
Evaluasi	38
Daftar Pustaka	41



PETUNJUK PENGGUNAAN



Berdoa terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran

Klik tombol play jika kamu ingin belajar sambil mendengarkan musik



Klik Menu "**Absensi**" terlebih dahulu untuk mengecek kehadiran

Absensi

klik Menu "**Pertemuan 1**" untuk memulai kegiatan pembelajaran



Pertemuan 1



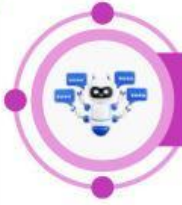
klik Menu "**Pertemuan 2**" untuk memulai kegiatan pembelajaran

Pertemuan 1

Klik Menu "**Evaluasi**" untuk mengisi soal evaluasi setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran



Evaluasi



Daftar Pustaka

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

Maharani, S. N. (2020). Computational thinking pemecahan masalah di abad ke-21. Wade Group.

Siregar, E. (2022). Riset dan seminar sumber daya manusia. Bandung: Penerbit Widina Media Utama.

Pelajari Lebih Lanjut:

Pencarian (*Searching*)

1. Search Algorithm :https://en.wikipedia.org/wiki/Search_algorithm
2. Binary Search :<https://khanacademy.org/computing/computer-science/algorithms/binary-search>

Pengurutan (*Sorting*)

1. Sorting Algorithm :https://en.wikipedia.org/wiki/Sorting_algorithm
2. Video Bubble Sort : <https://youtu.be/nmhjrI-aW5o>
3. Video Insertion Sort: <https://youtu.be/OGzPmgsI-pQ>
4. Video Selection Sort: <https://youtu.be/xWBP4lzkoyM>

Rekursi

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

Graf

1. Graf: [https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_\(discrete_mathematics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_(discrete_mathematics))
2. Penelusuran graf: https://en.wikipedia.org/wiki/Graph_traversal