



# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

## KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok:

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



# BERPIKIR KOMPUTASIONAL

Setelah menyelesaikan kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami konsep berpikir komputasional
2. Mengidentifikasi sebuah masalah di lingkungan sekitar
3. Menyusun langkah sederhana untuk mengatasi masalah dengan menerapkan teori berpikir komputasional
4. Menyajikan hasil pemikiran dalam bentuk langkah-langkah sistematis



## PETUNJUK :

Baca petunjuk soal sebelum mengerjakan.  
selesaikan pekerjaan ini bersama teman  
kelompokmu!

### Aktivitas 1 Memahami

### Amati Beberapa Contoh Aktivitas Berikut Ini!



- Memasak gulai ayam
- Menyusun laporan keuangan
- Mendeteksi penipuan online
- Menggunakan Google Maps untuk navigasi
- Membersihkan rumah

- Mengertiakan proyek sekolah
- Mengenali kebiasaan belajar yang efektif
- Mengetahui tren harga barang
- Mengamati pola cuaca

- Membuat kopi
- Membuat akun di media sosial
- Melihat pola kemacetan di jalan raya
- Memasak nasi dengan rice cooker

Diskusikan dengan kelompok pertanyaan berikut:

1. Masalah apa yang paling dekat / sering kalian hadapi dari daftar yang ada?

## 2. Bagaimana cara mengatasi masalah tersebut?



Pilih minimal 1 (satu) permasalahan dari dafra yang ada

### Aktivitas 2

#### Langkah 1: Identifikasi Masalah

1. Dalam kelompok, diskusikan masalah yang dipilih!
2. Tuliskan permasalahan utama yang kalian pilih.

No	Masalah yang dipilih
1	
2	

#### Langkah 2: Penyusunan Langkah berpikir Komputasional

1. Pilih salah satu masalah yang telah diidentifikasi.
2. Susun langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah tersebut.
3. Pelajari bahan ajar yang telah dibagikan.
4. Gunakan format berikut untuk menuliskan hasil diskusi kalian.

Masalah yang dipilih :

---

---

**Dimensi berpikir komputasional yang digunakan untuk menyelesaikan masalah**

No.	Dimensi Berpikir Komputasional	Penjabarannya
1.	Dekomposisi	
2.	Pengenalan Pola	
3.	Abstraksi	
4.	Algoritma	

**Langkah-langkah Penyelesaian Masalah**

---

---

---

Masalah yang dipilih :

---

---

**Dimensi berpikir komputasional yang digunakan untuk menyelesaikan masalah**

No.	Dimensi Berpikir Komputasional	Penjabarannya
1.	Dekomposisi	
2.	Pengenalan Pola	
3.	Abstraksi	
4.	Algoritma	

**Langkah-langkah Penyelesaian Masalah**

---

---

---

Masalah yang dipilih :

---

---

**Dimensi berpikir komputasional yang digunakan untuk menyelesaikan masalah**

No.	Dimensi Berpikir Komputasional	Penjabarannya
1.	Dekomposisi	
2.	Pengenalan Pola	
3.	Abstraksi	
4.	Algoritma	

**Langkah-langkah Penyelesaian Masalah**

---

---

---