LEMBAR KERJA

PESERTA DIDIK

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Airgegas
Mata Pelajaran	: Koding
Kelas /Fase	: VII/ D
Tahun	: 2025
Topik	: Pengenalan Aktivitas KA Sederhana (Plugged/Unplugged
Subtopik	: Aktivitas KA Sederhana (Unplugged)
Alokasi Waktu	: 20 menit

NAMA KELOMPOK

ANGGOTA KELOMPOK

1 _____ 3 _____

2 _____ 4 _____

Capaian Pembelajaran:

Peserta didik mampu menerapkan proses berpikir komputasional (dekomposisi, pola, abstraksi, algoritma) melalui aktivitas unplugged dalam bentuk permainan, instruksi langkah, atau aktivitas fisik sederhana.

Tujuan Pembelajaran :

- Peserta didik dapat melakukan aktivitas KA sederhana tanpa komputer (Unplugged)

Petunjuk :

1. Bacalah instruksi dengan teliti
2. Kerjakan setiap tugas pada lembar grid yang tersedia
3. Tanyakan jika ada perintah yang tidak jelas

BAGIAN A — **PAPAN GRID 10 X 10**

START (1,1)

FINISH (10, 10)

RINTANGAN (X)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	S				X					
2		X					X			
3				X					X	
4			X			X				
5					X			X		
6	X									
7			X				X			
8						X				
9		X						X		
10				X						F

LIVEWORKSHEETS

BAGIAN B — TANTANGAN BATASAN PERGERAKAN

Robot hanya boleh menggunakan:

- **MAJU** → maksimal 18 kali
- **BELOK KANAN** → maksimal 4 kali
- **BELOK KIRI** → maksimal 4 kali

Tujuan:

Robot harus mencapai FINISH tanpa menabrak rintangan dan tanpa melebihi batas perintah.

BAGIAN C — INSTRUKSI YANG BOLEH DIPAKAI

- **MAJU** 1 LANGKAH
- **BELOK KANAN** (90°)
- **BELOK KIRI** (90°)
- **PUTAR BALIK** (opsional, dihitung sebagai 2 belokan)

BAGIAN D — TUGAS PESERTA DIDIK

1. Buat algoritma (urutan instruksi) dari START ke FINISH.
2. Tulis instruksi dalam bentuk langkah demi langkah
3. Periksa apakah jumlah perintah tidak melebihi batas
4. Uji algoritma dengan mengikuti jalur pada grid

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LIVEWORKSHEETS

BAGIAN E

PERTANYAAN REFLEKSI METODE 4F

1. Facts (Apa yang terjadi)?

   Instruksi apa yang paling sering kamu gunakan?

   .....

   .....

2. Feelings (Bagaimana perasaanmu)?

   Bagaimana perasaanmu saat mencoba mencari jalur?

   .....

   .....

3. Finding (Apa yang kamu pelajari)?

   Apa kesulitan terbesar dalam menyusun instruksi yang terbatas?

   .....

   .....

4. Future (Apa rencanamu ke depan)

   Bagaimana kamu akan membuat instruksi lebih efisien jika metode lagi?

   .....

   .....

LIVEWORKSHEETS