

BERPIKIR KOMPUTASIONAL

Berpikir logis, teratur, dan sistematis untuk menyelesaikan masalah.

Nama :

Kelas :

Tanggal :



A. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling tepat!

- Berpikir komputasional adalah
 - Cara bermain komputer
 - Cara berpikir logis dan sistematis untuk menyelesaikan masalah
 - Cara menggunakan internet
 - Cara menggambar di komputer
- Tahapan berpikir komputasional yang memecah masalah menjadi bagian-bagian kecil disebut
 - Algoritma
 - Abstraksi
 - Dekomposisi
 - Pola
- Menyusun langkah-langkah membuat mi instan merupakan contoh
 - Pola
 - Algoritma
 - Dekomposisi
 - Abstraksi
- Saat memilih hanya informasi penting dari sebuah masalah, kita menggunakan
 - Algoritma
 - Dekomposisi
 - Abstraksi
 - Pengenalan pola
- Berikut yang termasuk manfaat berpikir komputasional adalah
 - Membuat masalah menjadi lebih rumit
 - Menyelesaikan masalah dengan lebih mudah
 - Menghafal semua pelajaran
 - Bermain game sepanjang hari



D. AKTIVITAS 1 DEKOMPOSISI

Masalah: Menyiapkan perlengkapan sekolah. Tuliskan bagian-bagian pekerjaan yang harus dilakukan!

-
-
-
-
-

G. AKTIVITAS 4 MEMBUAT ALGORITMA

Susun langkah-langkah mencuci tangan dengan urutan yang benar!

-
-
-
-
-
-



B. MENJODOHKAN

Hubungkan dengan garis yang benar!

- | | | |
|---------------|---|---------------------------|
| 1 Dekomposisi | • | Menyusun langkah-langkah |
| 2 Pola | • | Memilih informasi penting |
| 3 Abstraksi | • | Mencari persamaan |
| 4 Algoritma | • | Memecah masalah |

E. AKTIVITAS 2 PENGENALAN POLA

Perhatikan kegiatan berikut!

- Bangun tidur
- Mandi
- Sarapan
- Berdoa
- Berangkat sekolah



Pertanyaan:

Apa pola yang kamu temukan?

.....

.....

.....

H. TANTANGAN BERPIKIR

Pilih salah satu kegiatan berikut!



Tuliskan langkah-langkahnya secara urut!

-
-
-
-
-
-



C. ISIAN SINGKAT

1. Berpikir komputasional adalah

.....

2. Sebutkan empat tahapan berpikir komputasional!

1.

2.

3.

4.

3. Tuliskan dua manfaat berpikir komputasional!

1.

2.

F. AKTIVITAS 3 ABSTRAKSI

Kamu akan mencari lokasi perpustakaan sekolah. Beri tanda (✓) pada informasi yang diperlukan!

Informasi	✓
Nama perpustakaan	
Lokasi perpustakaan	
Warna dinding	
Jumlah jendela	
Petunjuk arah	



I. REFLEKSI

Berilah tanda (✓) pada jawabanmu.

- ☐ Saya memahami pengertian berpikir komputasional.
- ☐ Saya dapat menjelaskan empat tahap berpikir komputasional.
- ☐ Saya dapat membuat algoritma sederhana.
- ☐ Saya siap menerapkan berpikir komputasional dalam kehidupan sehari-hari.



INGAT!

Empat tahapan berpikir komputasional:

DEKOMPOSISI

Memecah masalah menjadi bagian kecil.



PENGENALAN POLA

Mencari persamaan atau pola.



ABSTRAKSI

Memilih informasi penting.



ALGORITMA

Menyusun langkah-langkah solusi.

PESAN HARI INI

Anak yang berpikir secara logis, teliti, dan teratur akan lebih mudah menyelesaikan setiap masalah.