LKPD INFORMATIKA

BERPIKIR KOMPUTASIONAL

KELAS 5 SD

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

Sekolah : _____

Berpikir Logis, Sistematis, dan Kreatif
Menyelesaikan Masalah Sehari-hari

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan pengertian berpikir komputasional.
2. Mengenali empat komponen berpikir komputasional.
3. Menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

APERSEPSI

Aldi ingin berangkat ke sekolah.
Apa saja yang harus dilakukan Aldi?

1. Apakah kegiatan tersebut dilakukan secara acak?

   _____

2. Mengapa harus berurutan?

   _____

KESIMPULAN:
Menyelesaikan masalah memerlukan langkah-langkah yang benar. Cara berpikir seperti ini disebut **Berpikir Komputasional.**

APA ITU BERPIKIR KOMPUTASIONAL?

Berpikir Komputasional adalah cara berpikir yang teratur, logis, dan sistematis untuk menyelesaikan masalah.

Berpikir komputasional tidak hanya digunakan saat menggunakan komputer, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

4 KOMPONEN BERPIKIR KOMPUTASIONAL

1 DEKOMPOSISI

Memecah masalah besar menjadi bagian-bagian kecil.

Contoh:
Membersihkan kelas
- ✓ Menyapu
- ✓ Mengepel
- ✓ Menghapus papan
- ✓ Merapikan meja

2 PENGENALAN POLA

Mencari kesamaan atau pola.

Contoh:
Setiap hari sekolah selalu
Bangun → Mandi → Sarapan → Berangkat

3 ABSTRAKSI

Memilih informasi yang penting dan mengabaikan yang tidak penting.

Contoh:
Saat pergi ke sekolah, yang penting:
- ✓ Buku
- ✓ Seragam
- ✓ Sepatu

Tidak perlu:
- ✗ Mainan
- ✗ Bola

4 ALGORITMA

Langkah-langkah yang tersusun untuk menyelesaikan masalah.

Contoh membuat teh:
1. Siapkan gelas.
2. Masukkan teh.
3. Tambahkan gula.
4. Tuang air panas.
5. Aduk.

AKTIVITAS 1

Mengenal Komponen Berpikir Komputasional

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang benar!

	Kegiatan	Dekom-posisi	Pola	Abstraksi	Algoritma
1.	Membuat langkah mencuci tangan.				
2.	Memilih buku yang akan dibawa ke sekolah.				
3.	Menyusun tugas membersihkan kelas.				
4.	Mengetahui jadwal pelajaran yang selalu sama setiap Senin.				

AKTIVITAS 2

Menyusun Langkah

Urutkan langkah berikut menjadi benar dengan memberi nomor 1–5!

- [ ] Memakai sepatu
- [ ] Berangkat sekolah
- [ ] Mandi
- [ ] Sarapan
- [ ] Memakai seragam

Jawaban:
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

AKTIVITAS 3

Pecahkan Masalah!

Beni akan mengadakan piknik bersama keluarganya.
Tuliskan apa saja yang harus dipersiapkan!

A. Dekomposisi

Masalah: _____

Bagian-bagian kecil:
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

B. Algoritma

Tuliskan langkah-langkahnya!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

GAME: DETEKTIF KOMPUTASIONAL

1. Cari Pola

Perhatikan gambar berikut!
Gambar selanjutnya adalah ...

● ■ ▲ ● ■ ? ...

A. ▲
B. ●
C. ■

2. Labirin Logika

Bantu robot mencapai tujuan dengan mengikuti jalur yang benar!

3. Tebak Algoritma

Algoritma apakah ini?
1. Nyalakan kompor
2. Panaskan wajan
3. Masukkan minyak
4. Masukkan telur
5. Aduk hingga matang

A. Membuat teh
B. Menggoreng telur
C. Mencuci piring

TANTANGAN HOTS

Ani ingin membawa barang ke sekolah.
Di tasnya terdapat:

Buku | Pensil | Buku Tulis | Game | Boneka | Penggaris

Menurutmu, barang mana yang harus dibawa?

Jawaban: _____

Mengapa? _____

REFLEKSI DIRI

Beri tanda (✓) sesuai dengan pendapatmu!

Pernyataan	Ya	Belum
1. Saya memahami pengertian berpikir komputasional.		
2. Saya dapat menyusun langkah-langkah secara berurutan.		
3. Saya dapat memecahkan masalah sederhana.		
4. Saya dapat bekerja sama dengan teman.		

Hal yang paling saya pelajari hari ini:

_____

Hal yang masih ingin saya pelajari:

_____

PENILAIAN GURU

Sikap
- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup
- ☐ Perlu Bimbingan

Pengetahuan
Nilai: _____

Keterampilan
Nilai: _____

Selamat! Kamu Hebat!
Teruslah Berpikir Komputasional!

LIVEWORKSHEETS