

Lembar Kerja Peserta Didik

COMPUTATIONAL THINGKING

INFORMATIKA KELAS X



LAMPIRAN



Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendefinisikan konsep Computational Thinking (dekomposition, pattern recognition, abstraction, algorithm).
2. Peserta didik dapat menerapkan konsep dekomposition untuk memecahkan masalah sederhana.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi pattern dalam suatu masalah.
4. Peserta didik dapat membuat abstraction dari suatu masalah.
5. Peserta didik dapat menyusun algorithm sederhana untuk menyelesaikan masalah.



Materi

Computational Thinking, Dekomposition, Pattern Recognition, Abstraction dan Algorithm



Petunjuk Umum

- Tulis Identitas kelompok dengan jelas
- Cermati materi pembelajaran tentang algoritma
- Jawablah soal-soal dalam LKPD ini dengan baik dan benar
- Membuat laporan hasil identifikasi soal dengan menuliskan langsung
- Membuat presentasi hasil kelompok soal tantangan
- Presentasikan hasil diskusi kelompok

Anggota Kelompok

-
-
-
-
-
-
-
-

Ketua :

Kelas :

Lembar Kerja Peserta Didik

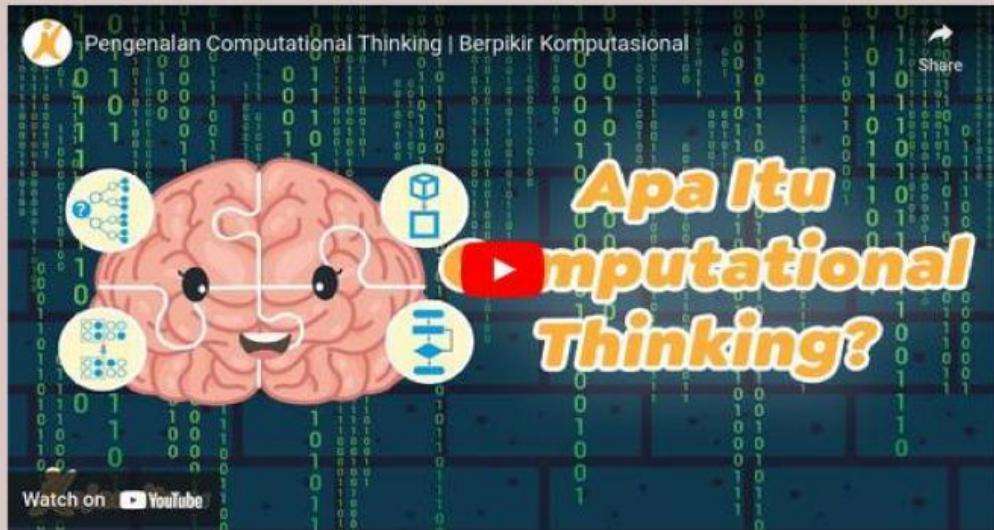
COMPUTATIONAL THINKING

INFORMATIKA KELAS X



LAMPIRAN

Tonton video pembelajaran berikut ini



<https://youtu.be/jCb9fpPrxLc?si=45XQ19HAEncFc2sf>

Tarik garis untuk mencocokkan definisi di bawah ini !

Algorithm

Abstraction

Pattern Recognition

Dekomposition

Computational Thinking

- memecah masalah kompleks menjadi beberapa bagian kecil dan sederhana
- Kemampuan untuk melihat persamaan atau bahkan perbedaan pola
- Generalisasi prinsip-prinsip umum atau focus pada masalah penting
- Mengembangkan petunjuk pemecahan masalah yang sama secara langkah-langkah atau tahapan
- metode menyelesaikan persoalan dengan menerapkan teknik ilmu komputer (informatika)

Lembar Kerja Peserta Didik

COMPUTATIONAL THINGKING

INFORMATIKA KELAS X



LAMPIRAN

SOAL TANTANGAN !

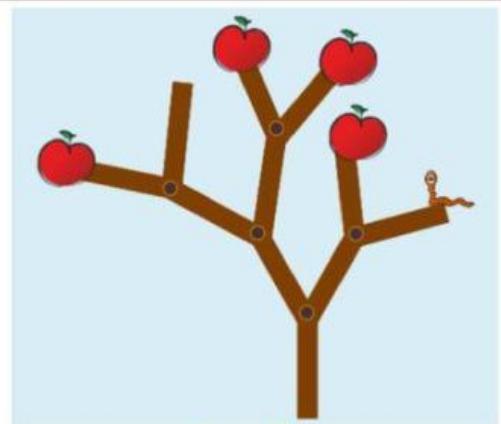
Seekor cacing sedang duduk di ujung cabang sebuah pohon apel. Ia ingin makan semua apel yang ada lewat dahan pohon. Setiap bagian dahan, panjangnya 1 meter.

Tantangan:

Berapa meter lintasan terpendek yang harus ditempuh untuk makan semua apel yang ada?

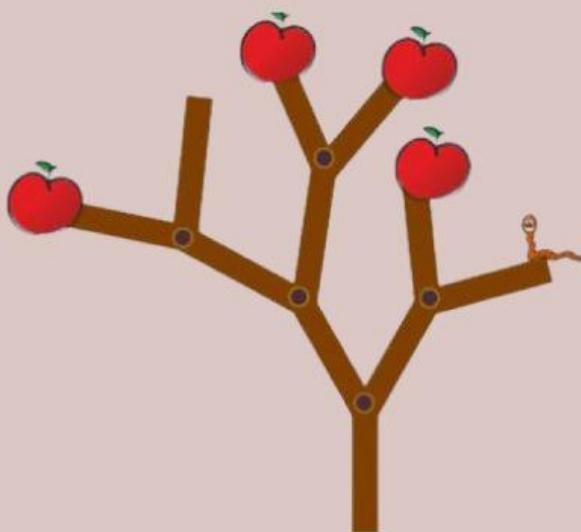
Pilihan Jawaban:

- a) 4
- b) 15
- c) 9
- d) 13



sumber : bebras

Gambarkan alur proses melangkahnya!



Menurut kalian soal di atas merupakan computational thinking dengan menggunakan teknik

Lembar Kerja Peserta Didik

COMPUTATIONAL THINGKING

INFORMATIKA KELAS X



LAMPIRAN

SOAL TANTANGAN !

Lomba adalah kegiatan yang mengadu kecepatan, keterampilan, ketangkasan, atau kepandaian.

Buatlah **Dekomposition** untuk lomba hari pahlawan

PRESENTASIKAN HASILNYA DI DEPAN KELAS !



Dekomposition

Lembar Kerja Peserta Didik

COMPUTATIONAL THINGKING

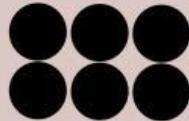
INFORMATIKA KELAS X



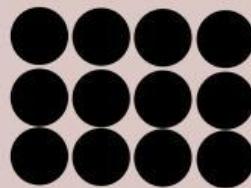
LAMPIRAN

SOAL TANTANGAN !

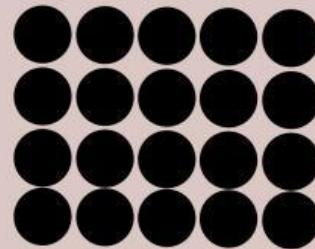
Diskusikan dengan kelompok kalian!



1



2



3

Gambarkan pola lingkaran bola pada pola ke 10 ?

Pattern
Recognition

Lembar Kerja Peserta Didik

COMPUTATIONAL THINGKING

INFORMATIKA KELAS X



LAMPIRAN

SOAL TANTANGAN !

layanan peta online gratis dari Google yang menyediakan informasi mengenai lokasi dan wilayah geografis di seluruh dunia.

Buatlah **Abstraction** menuju lokasi tertentu dengan google maps

PRESENTASIKAN HASILNYA DI DEPAN KELAS !



Abstraction

Lembar Kerja Peserta Didik

COMPUTATIONAL THINGKING

INFORMATIKA KELAS X



LAMPIRAN

SOAL TANTANGAN !

Ojek online adalah layanan transportasi yang menggunakan aplikasi pada smartphone untuk memesan jasa antar jemput penumpang.

Buatlah **Algorithm** untuk memesan ojek online

PRESENTASIKAN HASILNYA DI DEPAN KELAS !



Algorithm