



E-LKPD

BERBASIS COMPUTATIONAL THINKING

SEMESTER 1 PEMBELAJARAN IPAS KARAKTERISTIK WUJUD ZAT



Untuk
Kelas IV

KEGIATAN 2

Nama Anggota Kelompok

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pengembang dapat menyelesaikan E-LKPD berbasis *Computational Thinking*. E-LKPD berbasis *Computational Thinking* adalah lembar kerja peserta didik elektronik yang berisi mengenai langkah kegiatan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mempelajari karakteristik wujud zat. Selain itu, E-LKPD berbasis *Computational Thinking* diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik kelas IV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan E-LKPD ini.

Yogyakarta, 24 Oktober 2024

Pengembang

DAFTAR ISI

A. Halaman Judul.....	i
B. Kata Pengantar.....	ii
C. Daftar Isi.....	iii
D. Identitas E-LKPD dan Capaian Pembelajaran.....	1
E. Tujuan Pembelajaran.....	2
F. Panduan Penggunaan.....	3
G. Konteks Permasalahan dan Kegiatan.....	5
H. Glosarium.....	9
I. Daftar Pustaka.....	9
J. Profil Pengembang.....	10

IDENTITAS E-LKPD DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

Halo teman-teman!

Apakah kamu sudah siap untuk belajar menggunakan E-LKPD?

E-LKPD ini digunakan untuk peserta didik kelas IV yaitu pada fase B, semester I. E-LKPD ini dapat membantu peserta didik untuk belajar mengenai materi karakteristik wujud zat pada mata pelajaran IPAS.

Setelah kalian berkegiatan, harapannya kalian dapat mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.



TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran pada pembelajaran ini yaitu:

- Melalui percobaan mengenai wujud zat menggunakan E-LKPD *Computational Thinking*, peserta didik dapat mendeskripsikan materi dengan benar.
- Melalui percobaan mengenai wujud zat menggunakan E-LKPD *Computational Thinking*, peserta didik dapat menjelaskan karakteristik wujud zat dengan benar.



PANDUAN PENGGUNAAN E-LKPD

Sebelum menggunakan E-LKPD ini, silahkan pahami panduan penggunaan supaya teman-teman mengerti penggunaan E-LKPD ini dengan baik.

1. Isilah identitas diri seperti nama, nomor presensi dan kelas terlebih dahulu sebelum menjawab soal.
2. Bacalah dan pahami penjelasan materi yang tersedia dengan seksama.
3. Selama kegiatan pembelajaran, perhatikan setiap panduan atau intruksi yang terdapat di setiap kegiatan belajar dalam E-LKPD.
4. Diskusikanlah dengan anggota kelompokmu mengenai arahan dan pertanyaan yang ada dalam setiap kegiatan dengan baik dan benar.
5. Kerjakan semua tahap kegiatan yang ada dalam E-LKPD.
6. Klik tombol **finish** jika sudah selesai menjawab semua soal.
7. Jika kalian mengalami kesulitan dalam memahami intruksi, mintalah bantuan guru untuk mendapatkan arahan.



Perhatikan cerita di bawah ini!

Denah Toko di Alun-Alun

Batagor	Es Jeruk	Nasi Goreng	Bakmi	Wedang Jahe	Cilok	Donat	Balon	Kopi	Sosis
Susu Jahe									PINTU MASUK ALUN-ALUN
Rujak	Pisang Cokelat	Serabi	Gado-Gado	Salad Buah	Puding	Es Teh	Kripik Pisang	Susu Kedelai	Tahu Bulat

Pada hari Minggu, Andre, Beni dan Doni jalan-jalan ke alun-alun. Di sana terdapat beragam makanan, minuman dan mainan yang dijual. Mereka memiliki keinginan yang berbeda-beda. Andre ingin membeli makanan, Beni ingin membeli minuman dan Doni ingin membeli mainan. Dapatkah kamu membantu mereka untuk memilih apa saja yang dapat dibeli sesuai keinginan mereka masing-masing?

Bantulah mereka dengan cara mengisi kolom yang telah disediakan!

1

Apa saja makanan yang dapat dibeli oleh Andre ?

--

2

Berilah tanda centang (✓) pada kotak di bawah ini mengenai karakteristik makanan yang dapat dibeli oleh Andre!

Memiliki bentuk tetap		Volume tetap	
Ya	Tidak	Ya	Tidak

3

Apa saja minuman yang dapat dibeli oleh Beni ?

4

Berilah tanda centang (✓) pada kotak dibawah ini yang mengenai karakteristik minuman yang dapat dibeli oleh Beni!

Memiliki bentuk tetap		Volume tetap	
Ya	Tidak	Ya	Tidak

5 Apa saja mainan yang dapat dibeli oleh Doni ?

--

6 Berilah tanda centang (✓) pada kotak dibawah ini mengenai karakteristik mainan yang dapat dibeli oleh Doni!

Memiliki bentuk tetap		Volume tetap	
Ya	Tidak	Ya	Tidak

7 Dapatkah kamu membedakan antara makanan yang dapat dibeli oleh Andre, minuman yang dapat dibeli oleh Beni dan mainan yang dapat dibeli oleh Doni berdasarkan ciri-cirinya? Tuliskan pada kotak di bawah ini!

Makanan	Minuman	Mainan

Baca informasi penting di bawah ini!

Makanan merupakan contoh wujud benda padat.

Minuman merupakan contoh wujud benda cair.

Mainan (gas dalam balon) merupakan contoh wujud benda gas.

Ayo buat kesimpulan berdasarkan informasi dan kegiatan yang sudah kamu lakukan!

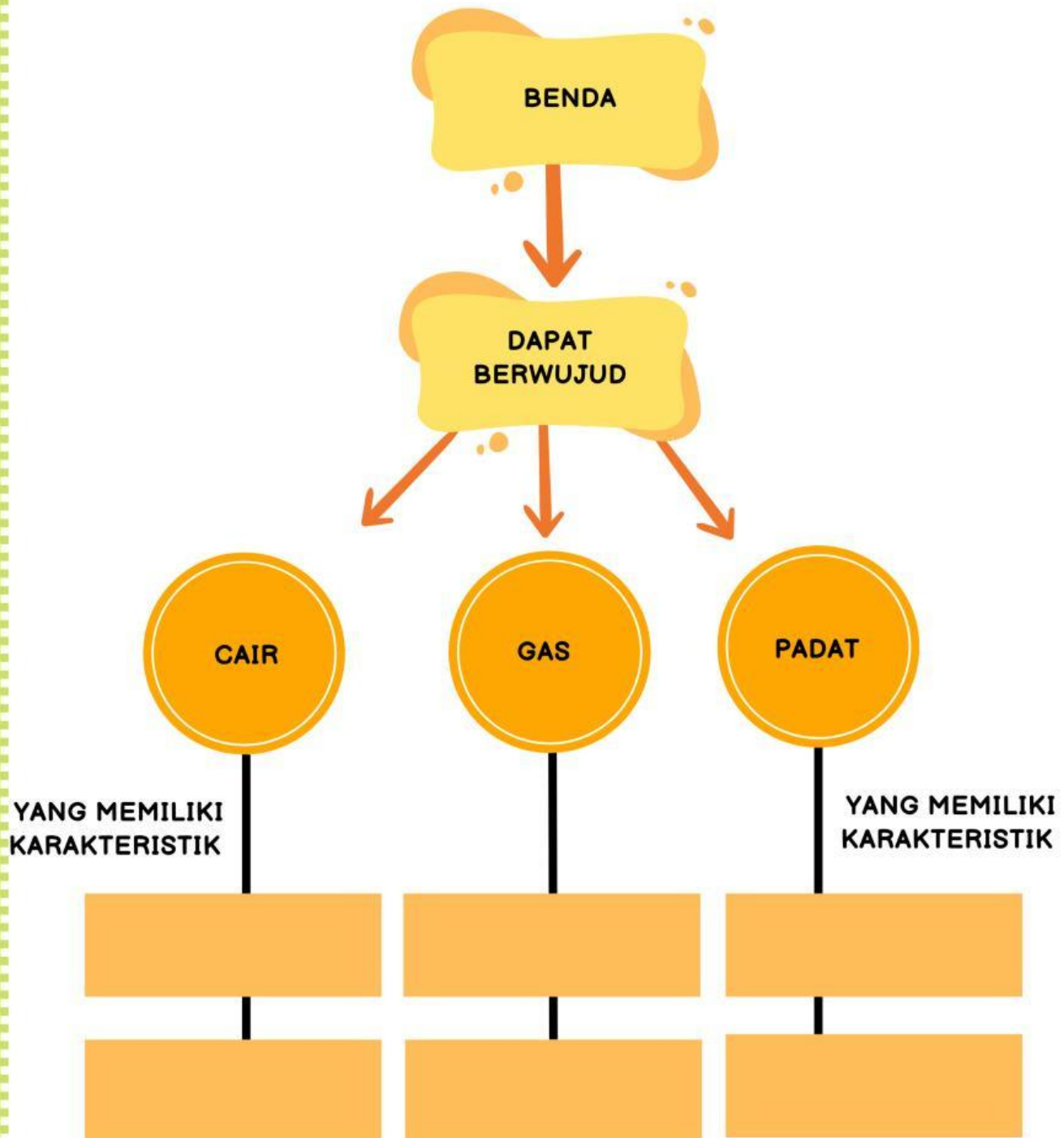
Maka kesimpulannya, benda yang memiliki bentuk tetap, dan volumenya tetap merupakan benda yang berwujud.....

Benda yang memiliki bentuk yang tidak tetap dan volumenya tetap merupakan benda yang berwujud

Benda yang memiliki bentuk yang tidak tetap dan volumenya tidak tetap merupakan benda yang berwujud

Ayo, lengkapi peta konsep di bawah ini dengan menuliskan wujud zat dan karakteristiknya.

PETA KONSEP



Selamat kamu telah menyelesaikan kegiatan ini dengan baik!



Melalui kegiatan ini kamu telah memahami wujud zat. Selain itu, kamu juga telah berlatih untuk menyelesaikan permasalahan dengan berpikir kritis. Semoga materi yang sudah kamu pelajari dapat bermanfaat. Semangat belajar!

GLOSARIUM

Computational Thinking : Proses berpikir secara kritis dengan beberapa langkah untuk menyelesaikan masalah.

Wujud Zat : Bentuk suatu zat. Wujud zat terdiri dari tiga jenis yaitu padat, cair, dan gas.

DAFTAR PUSTAKA

Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Hackett, J. K., Moyer, R. H., Vasquez, J., Teferi, M., Zike, D., LeRoy, K., Terman, D. J. T., & Wheeler, G. F. (2008). Science A Closer Book. In Macmillan/McGraw-Hill. Macmillan/McGraw-Hill. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2389.2008.01059.x>

PROFIL PENGEMBANG



Tunjung Sabdarifanti. Lahir di Sleman, 1 Desember 2000. Penulis menempuh pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2019-2023. Setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan PPG (Pendidikan Profesi Guru) di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2023-2024. Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan S2 Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi di Universitas Negeri Yogyakarta.

E-LKPD berbasis *Computational Thinking* adalah lembar kerja peserta didik elektronik yang berisi mengenai langkah kegiatan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mempelajari materi karakteristik wujud zat. Selain itu, E-LKPD berbasis *Computational Thinking* diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik kelas IV untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

**Pendidikan Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Yogyakarta
2024**