LKPD

Berpikir Komputasional
(Model Game: Detektif Dapur)
Mencari Rahasia Kerapian

Tujuan: Mengasah 4 pilar BK dalam memecahkan masalah penyimpanan barang di kehidupan nyata

Nama

Kelas

No

:

:

LIVEWORKSHEETS

A. Skenario Masalah

Bayangkan kamu adalah seorang detektif yang diminta membantu seorang koki yang sering kehilangan sendok dan piringnya karena dapur yang sangat berantakan. Koki itu butuh sistem agar dia bisa mengambil alat masak dalam waktu kurang dari 2 detik!

B. Aktivitas

- Dekomposisi (Memecah Masalah): Lihatlah daftar barang ini: Piring makan, Gelas kaca, Sendok teh, Garpu, Piring kecil, Gelas plastik, Sendok makan.
  - Tugas: Pecahlah daftar besar ini menjadi 3 kelompok kategori kecil agar koki tidak bingung.
  - Tuliskan kategorinya di sini

LIVEWORKSHEETS

- Abstraksi
- Koki memberitahumu: "Gelas ini warnanya biru, bahannya kaca, beratnya 200 gram, dan sering dipakai untuk minum teh."
  - Tugas: Jika tujuannya hanya agar gelas mudah ditemukan, ciri-ciri mana yang paling penting dicatat? Ciri-ciri mana yang boleh diabaikan?
  -

Penting: _____

Abaikan: _____

LIVEWORKSHEETS

- Abstraksi
- Koki memberitahumu: "Gelas ini warnanya biru, bahannya kaca, beratnya 200 gram, dan sering dipakai untuk minum teh."
  - Tugas: Jika tujuannya hanya agar gelas mudah ditemukan, ciri-ciri mana yang paling penting dicatat? Ciri-ciri mana yang boleh diabaikan?
  -

Penting: _____

Abaikan: _____

LIVEWORKSHEETS

- Pengenalan Pola

a. Amati bagaimana piring biasanya diletakkan dan bagaimana sendok diletakkan .
b. Tugas: Mengapa piring lebih cocok ditumpuk secara vertikal sedangkan sendok tidak? Apa pola yang kamu temukan?

a .

b

LIVEWORKSHEETS

- Algoritma
- Tugas: Susunlah 3 langkah instruksi singkat untuk asisten koki agar setiap kali selesai mencuci, dia tahu di mana harus menaruh gelas.
- Langkah 1: _____
- Langkah 2: _____
- Langkah 3: _____

Jawaban

LIVEWORKSHEETS

- Refleksi:

Apa yang akan terjadi jika koki tersebut tidak punya "aturan" (struktur) dalam menyimpan barangnya?

Jawaban

LIVEWORKSHEETS