LKPD
TUGAS

INFORMATIKA
BAB 1

BERPIKIR KOMPUTASIONAL

Nama : .....
Kelas : .....
Tanggal : .....

Berpikir logis, teratur, dan sistematis untuk menyelesaikan masalah.





A. PILIHAN GANDA

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

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



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

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. _____

D. AKTIVITAS 1 DEKOMPOSISI

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

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

E. AKTIVITAS 2 PENGENALAN POLA

Perhatikan kegiatan berikut!

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



Pertanyaan:
Apa pola yang kamu temukan?

_____
_____
_____

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	



G. AKTIVITAS 4 MEMBUAT ALGORITMA

Susun langkah-langkah mencuci tangan dengan urutan yang benar!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____



H. TANTANGAN BERPIKIR

Pilih salah satu kegiatan berikut!


Membuat teh hangat


Menanam bunga


Merapikan tempat tidur


Menyiapkan tas sekolah

Tuliskan langkah-langkahnya secara urut!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____



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 menemukan solusi setiap masalah.

LIVEWORKSHEETS