LEMBAR DAILY TEST: BERPIKIR KOMPUTASI

Mata Pelajaran: Informatika | Kelas V SD | Topik: Analisis Game "Jumping Chick"

Nama Siswa:	**Tanggal:**
Kelas / Absen:	**Nilai:**

STUDI KASUS: Game "Jumping Chick" Karya Harry

Harry sedang membuat sebuah game sederhana berjudul **"Jumping Chick"** di Scratch. Dalam game ini, terdapat karakter **Anak Ayam (Chick)** yang berdiri di atas tanah dan beberapa **Telur (Egg)** yang diam sebagai rintangan. Latar belakang game berupa pemandangan bukit hijau.

Aturan Permainan:

- Ketika permainan dimulai, anak ayam berada di posisi awal dan **Skor (Score)** pemain masih 0.
- Setiap kali pemain menekan **tombol Spasi**, anak ayam akan mengeluarkan suara *"Chirp"*, melompat ke atas, lalu mendarat kembali di tanah.
- Jika anak ayam berhasil melompat, **Skor** pemain akan bertambah 1 poin.

BAGIAN A: DEKOMPOSISI (MEMECAH MASALAH)

Berdasarkan cerita game "Jumping Chick" karya Harry, pecahlah rancangan game tersebut ke dalam bagian-bagian komponen sistem berikut!

1. Sprite / Objek Karakter yang dibutuhkan: .....

2. Backdrop / Latar Belakang yang digunakan: .....

3. Data / Variabel yang perlu dicatat: .....

4. Kontrol / Aksi Pemain (Input): .....

BAGIAN B: PENGENALAN POLA (MENGAMATI KEJADIAN BERULANG)

Pengenalan pola adalah mengamati hal-hal yang selalu berulang saat game dimainkan.

Amati alur permainan game Harry. Kejadian atau gerakan apa yang selalu berulang setiap kali pemain menekan tombol Spasi?

Perhatikan perubahan pada layar game. Apa pola yang selalu terjadi pada Skor setiap kali anak ayam selesai melompat?

BAGIAN C: ABSTRAKSI (MEMILIH INFORMASI PENTING)

Abstraksi adalah fokus pada informasi yang penting dan mengabaikan hal yang tidak berpengaruh.

Di antara 3 hal berikut:

(A) Menekan tombol Spasi untuk melompat
(B) Gambar latar belakang bukit hijau
(C) Penambahan Skor setiap kali berhasil melompat

Manakah 1 hal yang paling tidak penting (bisa diabaikan) agar logika utama permainan tetap berjalan? Jelaskan alasanmu secara lengkap!

Jawaban Hal yang Diabaikan:

Alasan Lengkap:

BAGIAN D: ALGORITMA (URUTAN LANGKAH CARA MEMAINKAN GAME)

Tuliskan urutan langkah-langkah logis untuk memainkan game Jumping Chick berdasarkan cerita Harry di atas!

Langkah 1:

Langkah 2:

Langkah 3:

LIVEWORKSHEETS

Langkah 4:

BAGIAN E: UJI COBA KODE SCRATCH (PRAKTIK KOMPUTER)

Buka aplikasi Scratch dan amati susunan kode program game yang sudah disiapkan Guru di komputer kalian!

Blok Kode Scratch Game Jumping Chick:

Klik tombol dibawah ini untuk mengakses Lembar Kerja Scratch





1. Jalankan kode game dengan menekan tombol Bendera Hijau, lalu tekan tombol Spasi sebanyak 3 kali. Berapakah Score yang tampil di layar?

Jawaban Skor: _____

2. Tantangan Mengubah Kode:

Lihat blok kode berwarna oranye `change Score by [ 1 ]`. Ubah angka **1** di dalamnya menjadi angka **5**. Jalankan game kembali, lalu tekan tombol **Spasi** sebanyak **2 kali**. Berapa total Score yang kamu dapatkan sekarang?

Jawaban Skor Baru: _____

3. **Tuliskan apa yang terjadi pada Scratch di komputermu, ketika kamu menyusun blok-blok kode diatas?**

Lembar Daily Test Berpikir Komputasi - Informatika Kelas 5 SD

Tulis jawabanmu disini : .....

.....

.....

.....

LIVEWORKSHEETS