MISSION BOOK
Programmer Hijau

ADIWIYATA

SSK
Sekolah Siaga Kependudukan





Nama : _____
Kelas : _____
Kelompok : _____
Tanggal : _____
Loop Point ☐☐☐☐☐☐☐☐

PERTEMUAN 1
Konsep Modularisasi Program & Dasar Library

MISI : MEMAHAMI MODULARISASI – MERANCANG IDE LIBRARY

APA ITU MODULARISASI PROGRAM?
Modularisasi adalah cara memecah program besar menjadi bagian-bagian kecil (modul) yang memiliki tugas tertentu.
Modul dapat digunakan berulang kali sehingga program lebih mudah dibuat, dipahami, dan diperbaiki.



MANFAAT LIBRARY (PERPUSTAKAAN KODE)
- ☑ Menghemat waktu (tidak menulis ulang kode).
- ☑ Program lebih rapi dan mudah dipahami.
- ☑ Mudah digunakan kembali.
- ☑ Mengurangi kesalahan saat mengetik kode.
- ☑ Memudahkan pengembangan program besar.



SIMBOL ALGORITMA
- MULAI / SELESAI
- LANGKAH / PROSES
- INPUT / OUTPUT
- KEPUTUSAN / KONDISI

CONTOH KEGIATAN BERULANG
- Menghitung berat sampah setiap hari.
- Menghitung volume tempat sampah.
- Menghitung jumlah siswa setiap kelas.
- Menghitung kebutuhan tempat sampah.

1 DETEKTIF LINGKUNGAN
Tantangan Pengamatan

Tujuan : Menemukan kegiatan berulang di lingkungan sekolah/rumah yang dapat dibantu program komputer.

Langkah :
1. Amati lingkungan sekolah atau rumahmu.
2. Cari 3 kegiatan yang dilakukan berulang-ulang.
3. Catat data dan perhitungan yang dilakukan.

No.	Kegiatan Berulang	Data yang Dibutuhkan	Perhitungan yang Dilakukan
1			
2			
3			

Pertanyaan Detektif
Jika perhitungan yang sama dilakukan 10 kali, apakah kita perlu menuliskan kode yang sama sebanyak 10 kali?

_____
_____
_____
_____



2 TEKA-TEKI LOGIKA
Pecahkan Masalah

Program yang akan kita buat:

Hitung jumlah sampah organik → hitung pupuk yang dihasilkan → tampilkan hasil → cek apakah hasilnya memenuhi target.

1. Pecahlah program tersebut menjadi modul.

PROGRAM UTAMA: SAMPAH HIJAU
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

2. Puzzle Urutan Langkah
Susun kartu berikut agar menjadi urutan yang benar!

A	B	C	D
Tampilkan hasil	Masukkan berat sampah	Hitung pupuk	Jalankan program

Urutan: ☐ → ☐ → ☐ → ☐

3. Tantangan Bonus
Menurut kelompok kalian, bagian mana yang paling cocok dibuat menjadi Custom Block?

_____
_____

3 DISKUSI KELOMPOK
Perpustakaan Kode



Mengapa kita menggunakan perpustakaan buku daripada menulis ulang buku yang sama setiap kali membutuhkan informasi?

_____
_____
_____

Hubungkan dengan pemrograman!

Perpustakaan Buku	Library Pemrograman
Buku dapat digunakan kembali	.....
Banyak buku tersedia	.....
Tidak perlu menulis ulang	.....
Mudah mencari informasi	.....

Kesimpulan Kelompok
Library dalam pemrograman menurut kelompok kami adalah:

_____
_____
_____

ALAT & BAHAN
Laptop/ Komputer · Scratch 3.0 / Blockly · Buku Informatika · Kertas / Sticky Notes · Pensil / Spidol · Lingkungan Sekolah

BONUS CHALLENGE
Tuliskan 1 ide program yang dapat membantu sekolah atau lingkungan.

Ide Program : _____
Manfaatnya : _____

REFLEKSI DIRI
Berilah tanda ✓ sesuai pemahamanmu!

Pernyataan	😀	🙂	☹
Saya memahami modularisasi program.	☐	☐	☐
Saya dapat mengidentifikasi masalah berulang.	☐	☐	☐
Saya memahami manfaat library.	☐	☐	☐
Saya dapat merancang ide Custom Block.	☐	☐	☐
Saya aktif berdiskusi dalam kelompok.	☐	☐	☐

Hari ini saya belajar bahwa...
_____
_____
_____

★ Setiap masalah besar bisa dipecah menjadi bagian kecil!



8 DIMENSI PROFIL LULUSAN
1. Keimanan & Ketakwaan
2. Kewargaan
3. Penalaran Kritis
4. Kreativitas
5. Kolaborasi
6. Kemandirian
7. Kesehatan
8. Komunikasi

Berpikir logis, bertindak cerdas, data jadi informasi, masa depan jadi prestasi!

LIVEWORKSHEETS