5. Lengkapi tabel berikut ini. Tabel utuh berisi contoh kegiatan sehari-hari beserta penerapan 4 komponen berpikir komputasional: *dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi,* dan *algoritma.*

Kegiatan	Dekomposisi	Pengenalan Pola	Abstraksi	Algoritma
a. Bidang Ekonomi - Membuat kue				
b. Bidang rumah tangga - Mencuci pakaian				
c. Bidang Agrikultur - Menanam tanaman hias				
d. Bidang pendidikan - Membuat presentasi sekolah				
e. Bidang sosial - Mengatasi bullying di sekolah				
f. Bidang Sains - Eksperimen pertumbuhan tanaman				
g. Bidang Bahasa - Membuat puisi tentang lingkungan				
h. Bidang Seni - Membuat lukisan bertema alam				

Tugas Informatika Materi Berpikir Komputasional
"Merancang Kegiatan Menggunakan Proses Berpikir Komputasional"
Kamis / 5 November 2026

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menentukan sebuah kegiatan yang dapat direncanakan dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menguraikan kegiatan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil melalui dekomposisi.
3. Menemukan pola atau kesamaan dari kegiatan sejenis melalui pengenalan pola.
4. Menentukan informasi penting dan mengabaikan informasi yang tidak diperlukan melalui abstraksi.
5. Menyusun urutan langkah kegiatan secara logis dan sistematis melalui algoritma.
6. Menghasilkan rancangan kegiatan yang runtut, jelas, dan dapat dilaksanakan.

B. Tugas Murid

Buatlah rancangan kegiatan berikut ini dengan menerapkan empat komponen berpikir komputasional (pilih satu tema saja)

No	Tema kegiatan	Gambaran kegiatan
1	Piknik kelas	Merencanakan kegiatan piknik bersama teman sekelas.
2	Lomba 17 Agustus	Merancang perlombaan untuk memeriahkan HUT RI di sekolah.
3	Membuat perpustakaan kelas	Merancang pengelolaan perpustakaan sederhana di kelas.
4	Jadwal piket kelas	Merancang pembagian tugas dan jadwal kebersihan kelas.
5	Bazar makanan	Merancang kegiatan penjualan makanan oleh murid.
6	Kegiatan Jumat Bersih	Merancang kegiatan membersihkan lingkungan sekolah.
7	Pentas seni kelas	Merancang kegiatan pertunjukan seni sederhana.
8	Kegiatan olahraga bersama	Merancang kegiatan olahraga antarkelompok di kelas.

C. Alur Pengerjaan Tugas

Keempat komponen berpikir komputasional digunakan secara berurutan sebagai berikut.

1. **Dekomposisi — Menguraikan masalah**
   Memecah kegiatan besar menjadi beberapa bagian kecil agar lebih mudah direncanakan.
   Pertanyaan panduan:
   - Apa saja yang harus dipersiapkan?
   - Siapa saja yang terlibat?
   - Peralatan atau bahan apa yang diperlukan?
   - Apa saja tugas yang harus dikerjakan?
2. **Pengenalan Pola — Menemukan kesamaan**
   Mengamati kegiatan sejenis yang pernah dilakukan atau diketahui, kemudian menemukan pola yang dapat digunakan dalam rencana.
   Pertanyaan panduan:
   - Apakah kegiatan serupa pernah dilakukan sebelumnya?
   - Apa saja tahapan yang biasanya selalu ada?
   - Apa kesamaan dari kegiatan-kegiatan tersebut?
   - Masalah apa yang sering muncul dan perlu diantisipasi?
3. **Abstraksi — Menentukan hal penting**
   Murid memilih informasi yang benar-benar diperlukan untuk menjalankan kegiatan dan mengabaikan hal yang tidak berpengaruh terhadap pelaksanaannya.
   Pertanyaan panduan:
   - Apa tujuan utama kegiatan?
   - Informasi apa yang wajib diketahui?
   - Perlengkapan apa yang benar-benar diperlukan?
   - Hal apa yang tidak perlu dimasukkan dalam rancangan?
4. **Algoritma — Menyusun langkah-langkah**
   Murid menyusun urutan pelaksanaan kegiatan dari awal sampai selesai secara logis.
   Pertanyaan panduan:

- Apa yang dilakukan pertama kali?
- Apa langkah berikutnya?
- Siapa yang melakukan setiap langkah?
- Bagaimana kegiatan diakhiri dan dievaluasi?

D. Lembar Kerja Murid (LKM)

Berikut format tugas yang dapat langsung diberikan kepada murid untuk dikerjakan secara mandiri di Microsoft Word.

MERANCANG KEGIATAN DENGAN BERPIKIR KOMPUTASIONAL

Mata Pelajaran Informatika – Kelas VII

Identitas Murid

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

Petunjuk Pengerjaan

1. Pilih satu kegiatan yang ingin kamu rancang.
2. Kerjakan setiap tahapan secara berurutan.
3. Gunakan bahasa sendiri yang jelas dan mudah dipahami.
4. Tuliskan hasil pekerjaan di Microsoft Word.
5. Berikan nama file: Rancangan BK_Nama_Kelas.

Bagian 1. Menentukan Kegiatan

1. Nama kegiatan :
2. Tujuan kegiatan :
3. Alasan memilih kegiatan tersebut :
4. Siapa saja yang terlibat? :
5. Di mana kegiatan akan dilaksanakan? :

Bagian 2. Dekomposisi

Uraikan kegiatan yang kamu pilih menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.

No.	Bagian pekerjaan	Hal yang harus dilakukan
1	Persiapan	
2	Pembagian tugas	
3	Pelaksanaan	
4	Penyelesaian	
5	Evaluasi	

Bagian 3. Pengenalan Pola

Jawablah pertanyaan berikut:

1. Apakah kegiatan serupa pernah dilakukan sebelumnya?
2. Apa saja tahapan yang biasanya dilakukan dalam kegiatan tersebut?
3. Apa kesamaan dari tahapan-tahapan tersebut?
4. Kesulitan apa yang mungkin sering muncul?

Bagian 4. Abstraksi

Tuliskan informasi yang benar-benar penting untuk pelaksanaan kegiatan.

Informasi penting	Keterangan
Tujuan utama	
Peserta	
Waktu	
Tempat	
Peralatan/bahan	

Informasi penting	Keterangan
Hal yang perlu diperhatikan	
Informasi yang tidak diperlukan	

Bagian 5. Algoritma

Tuliskan urutan langkah kegiatan dari awal sampai selesai.

Urutan	Langkah kegiatan	Penanggung jawab
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Bagian 6. Kesimpulan dan Refleksi

1. Bagaimana keempat komponen berpikir komputasional membantu kamu merancang kegiatan?
2. Menurutmu, komponen mana yang paling sulit diterapkan? Mengapa?
3. Apakah rancangan kegiatanmu sudah dapat dilaksanakan? Jelaskan alasannya.