

**HARI KE-4****Kegiatan Eksplorasi**

4 jp	Pelaksanaan Brainstorm 6	<ul style="list-style-type: none">Pendahuluan Game Algoritma (60 Menit)<ul style="list-style-type: none">Game sebelumnya tidak diberitahukan ke siswaGuru memastikan bahwa siswa belum menginstall game ini sebelumnyaGuru memberitahukan tentang petunjuk kompetisi Game AlgoritmaSiswa menginstall Game AlgoRun dan memainkannya. <div style="text-align: center;">  <u>Game: AlgoRun - Coding Game</u></div> <ul style="list-style-type: none">Pelaksanaan Kompetisi Game Algoritma (60 Menit)<ul style="list-style-type: none">Siswa melaksanakan kompetisi game setelah diberi tanda oleh panitia kompetisi gameSiswa berhenti memainkan Algorun setelah diberi tanda oleh panitiaGuru mengecek skor dan level terbaik di setiap kelas yang dijaga dan melaporkan ke panitia.
------	--------------------------	--

Memilih Masalah

4 jp	Pelaksanaan Determine Problem 2	<ul style="list-style-type: none">Penentuan Masalah dan Solusi Secara Individu (45 Menit)<ul style="list-style-type: none">Siswa secara individu mengerjakan <u>LK 5 (Preliminary Problem and Solution)</u> memastikan masalah yang akan dijadikan fokus dan solusi dengan memanfaatkan rekayasa teknologi yang akan dipromosikan ke dalam kelompok pada pertemuan berikutnyaPersiapan Materi tentang Masalah dan Solusi (45 Menit)<ul style="list-style-type: none">Siswa membuat media (dapat berupa PPT, Poster, dan lain sebagainya) untuk menjelaskan ide berupa masalah dan solusi pada kelompok di Hari ke-3.Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan hari iniGuru memberikan informasi materi pertemuan berikutnya yaitu Pembuatan kelompok projek, diskusi tujuan yang spesifik dan timeline projek
------	---------------------------------	---