



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA
Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 2 SURABAYA
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas / Semester	: X / 1
Pertemuan ke	: 16
Alokasi Waktu	: 2 jp /60 Menit
Standar Kompetensi	: Menerapkan Struktur Kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021

A. Kompetensi Inti

1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional..
2. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.7. Menerapkan Struktur kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman
 - 3.7.1. Menjelaskan statement / perintah struktur kontrol perulangan
 - 3.7.2. Menerapkan statement / perintah perulangan *for*
 - 3.7.3. Menerapkan statement / perintah perulangan *while*
 - 3.7.4. Menerapkan statement / perintah perulangan *do - while*



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA

Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

- 4.7. Membuat kode program struktur kontrol perulangan
 - 4.7.1. Menggunakan struktur kontrol perulangan
 - 4.7.2. Membuat aplikasi perulangan dengan *for*
 - 4.7.3. Membuat aplikasi perulangan dengan *while*
 - 4.7.4. Membuat aplikasi perulangan dengan *do – while*

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, peserta didik diharapkan dapat :

1. Mengimplementasikan statement / perintah struktur kontrol perulangan,
2. Menerapkan statement / perintah perulangan *for*
3. Menggunakan struktur kontrol perulangan
4. Membuat aplikasi perulangan dengan *for*

D. Materi Ajar

1. Struktur kontrol perulangan
2. Perulangan *for*

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : PBL (Problem Based Learning)
3. Metode : Ceramah, diskusi, praktek

F. Sumber pembelajaran

1. BSE Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1 Kelas X, Hal. 126 – 128, Perulangan
2. BSE Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1 Kelas X, Hal. 220 – 223, Perulangan dalam C++
3. Internet, <https://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-c-plus-plus-perulangan-for-bahasa-c-plus-plus>, tentang perulangan *for* dalam pemrograman C
4. Internet, <https://www.petanikode.com/cpp-perulangan/>, Memahami blok perulangan pada C++

G. Alat Pembelajaran

1. Laptop / Komputer

H. Media Pembelajaran

1. E-learning Sekolah (<http://elearning.smkn2sby.sch.id>)
2. Power point materi Perulangan *For*
3. Program DevC++
4. Compiler C++ online, <http://cpp.sh>



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA
Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

I. Langkah – langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengondisikan diri siap belajar.2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. (<i>Fase 1 PBM</i>)3. Memotivasi peserta didik dengan memberikan perbagai ragam contoh penerapan algoritma perulangan. (<i>Fase 1 PBM</i>)	10 Menit
B. Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik melakukan pretest sebelum memulai pembelajaran. (http://elearning.smkn2sby.sch.id)2. Guru menyajikan materi tentang struktur kontrol perulangan dan perulangan menggunakan <i>for</i> dalam bahasa pemrograman.3. Guru memberikan masalah yang harus diselesaikan oleh peserta didik mengenai algoritma perulangan serta penerapan algoritma perulangan <i>for</i>. (<i>Fase 2 PBM</i>)4. Peserta didik melakukan studi dan analisa mengenai konsep algoritma perulangan beserta penerapannya dalam kode program C++. (<i>Fase 3 PBM</i>)5. Peserta didik berdiskusi dan berkerja sama secara aktif untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan analisa dan mencari penjelasan dan mengaplikasikan nya ke dalam bentuk algoritma dank ode program C++. (<i>Fase 3 PBM</i>)6. Setelah beberapa waktu yang telah ditentukan, peserta didik ditunjuk atau secara suka rela untuk mempresentasikan hasil diskusi berupa algoritma dank kode program C++. (<i>Fase 4 PBM</i>)7. Guru bersama peserta didik megevaluasi masalah yang telah dikerjakan dengan mengajukan pertanyaan, kritik dan masukan/pendapat. (<i>Fase 5 PBM</i>)8. Peserta didik melakukan posttest setelah mengikuti pembelajaran. (http://elearning.smkn2sby.sch.id)	35 Menit



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA

Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

C. Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran konsep algoritma perulangan secara keseluruhan.2. Guru menyampaikan hasil analisa kemampuan peserta didik dari hasil pretest dan posttest.3. Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya.4. Guru mengajak peserta didik untuk menutup pembelajaran dengan berdoa.	15 Menit
------------	---	----------

J. Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	- Observasi kegiatan kerja kelompok	- Lembar observasi kerja kelompok
2.	Pengetahuan	- Tes tertulis	- Soal objektif
3.	Keterampilan	- Penilaian unjuk kerja	- Lembar pengamatan

Kepala SMKN 2 Surabaya

Surabaya, 15 juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. DJOKO PRATMODJO Y.U., MM.
NIP. 19710914 200501 1 005

Nailil Muna S.Kom, S.ST



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA
Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

LEMBAR EVALUASI (Lampiran Penilaian)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Surabaya	Kelas/semester	: 10 / Ganjil
Kompetensi Keahlian	: Rekayasa Perangkat Lunak	TahunPelajaran	: 2020-2021
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar	Alokasi Waktu	: 60 menit
Materi Pokok	: Struktur Perulangan (Pertemuan Ke-16)		

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.7. Menerapkan Struktur kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman
 - 3.7.1. Menjelaskan statement / perintah struktur kontrol perulangan
 - 3.7.2. Menerapkan statement / perintah perulangan *for*
 - 3.7.3. Menerapkan statement / perintah perulangan *while*
 - 3.7.4. Menerapkan statement / perintah perulangan *do - while*
- 4.7. Membuat kode program struktur kontrol perulangan
 - 4.7.1. Menggunakan struktur kontrol perulangan
 - 4.7.2. Membuat aplikasi perulangan dengan *for*
 - 4.7.3. Membuat aplikasi perulangan dengan *while*
 - 4.7.4. Membuat aplikasi perulangan dengan *do - while*

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, peserta didik diharapkan dapat :

1. Mengimplementasikan statement / perintah struktur kontrol perulangan,
2. Menerapkan statement / perintah perulangan *for*
3. Menggunakan struktur kontrol perulangan
4. Membuat aplikasi perulangan dengan *for*

C. FORMAT PENILAIAN KOGNITIF (PRETEST DAN POSTEST)

SOAL PILIHAN GANDA

1. Jika perulangan dimulai dari nilai yang terkecil sampai nilai paling besar maka tipe data variabel pencacah yang digunakan adalah
 - a. Dapat dihitung
 - b. Tipe data apa saja
 - c. Harus integer



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA

Bilangan real

Dibawah ini penulisan For yang benar pada suatu program yaitu
Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telephone 031-5343708,
Fax, 031-5475376 Email: smkkn2.surabaya@gmail.com

For(inisialisasi;syarat;penambahan)persmyataan,surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

-
- b. For(penambahan;inisialisasi;syarat)pernyataan;
- c. For(inisialisai;penambahan;syarat)pernyataan;
- d. For(penambahan;syarat;inisialisai)pernyataan;
3. Jika <kondisi> bernilai benar maka pernyataan dikerjakan, sedangkan jika tidak, maka pernyataan tidak dikerjakan dan proses langsung keluar dari percabangan adalah penjelasan dari percabangan
- a. 1 kondisi
- b. 2 kondisi
- c. Lebih dari 2 kondisi
- d. Percabangan bersarang
4. Jika <kondisi> bernilai benar maka pernyataan1 dikerjakan. Sedangkan jika tidak (<kondisi> bernilai salah), maka pernyataan yang dikerjakan adalah pernyataan2. Hal tersebut adalah penjelasan dari percabangan...
- a. 1 kondisi
- b. 2 kondisi
- c. Lebih dari 2 kondisi
- d. Percabangan bersarang
5. Jika <kondisi1> dicek nilai kebenarannya. Jika benar, maka dikerjakan pernyataan1. Jika salah, maka dicek nilai kebenaran <kondisi2>. Jika <kondisi2> benar, maka dikerjakan pernyataan2. Jika tidak algoritma akan mengecek ke kondisi berikutnya dengan cara yang sama dengan yang sebelumnya. Terakhir, jika semua kondisi bernilai salah, maka pernyataan yang dikerjakan adalah Pernyataan(n+1). Hal tersebut adalah penjelasan dari percabangan...
- a. 1 kondisi
- b. 2 kondisi
- c. Lebih dari 2 kondisi
- d. Percabangan bersarang
6. Increase atau Incremen adalah....
- a. Proses pengurangan satu



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA

Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com

SURABAYA

60252

7. Decrease atau Decremen adalah....

- a. Proses pengurangan satu
 - b. Proses penambahan satu
 - c. Proses pembagian satu
 - d. Proses perkalian satu
8. Berikut adalah pernyataan yang digunakan untuk menghentikan perulangan
- a. stop
 - b. break
 - c. exit
 - d. return
9. Istilah "Perulangan" dalam pemograman C++ dikenal dengan...
- a. Repeating
 - b. Looping
 - c. Again
 - d. Funtion
10. Algoritma HitungMundur
- Variabel i, j : integer
- 1) FOR i = 10 DOWNT0 0 DO
 - 2) WRITE "*"
 - 3) END
- Dari algoritma di atas ada berapa banyak bintang yang tercetak?
- a. 9
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 10

KUNCI JAWABAN

1. C
2. A
3. A



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA

Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com
SURABAYA 60252

7. A

8. B

9. B

10. D

D. FORMAT PENILAIAN PSIKOMOTOR (KETERAMPILAN)

SOAL PRAKTIKUM (PORTOFOLIO)

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan benar

1. Amati potongan script program dalam C++ di bawah ini

```
#include <iostream>
#include <conio.h>
using namespace std;

int main () {
    // Local variable declaration:
    int a,b,i;
    a=-1;
    cout<<"bilangan ganjil
    (1_100) adalah:"<<endl;
    for( i=1;a <= 50;i++ ) {
        b=2+a;
        cout << b << " ";
        a=b;
    }

    Getch();
}
```

Bila nilai 100 kita rubah menjadi 50, maka ketika program dijalankan output yang dihasilkan adalah....

2. Buatlah flowchart, algoritma dan kode program C++ untuk menampilkan nilai berupa integer yang ditampilkan dari nilai terbesar missal 10,9,8,7,6,5,4...dst s/d 1 menggunakan perulangan FOR?

KUNCI JAWABAN:

1. Program akan menampilkan output berupa bilangan ganjil mulai dari angka 1 sampai dengan 50.

Kode program nya di bawah ini:



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
SURABAYA

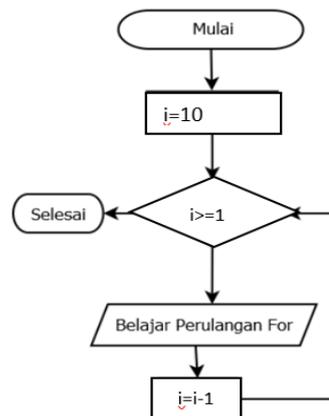
Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com

```
#include <iostream>
#include <conio.h>
using namespace std;

int main () {
    // Local variable declaration:
    int a,b,i;
    a=-1;
    cout<<"bilangan ganjil (1_50)
    adalah:"<<endl;
    for( i=1;a <= 50;i++ ) {
        b=2+a;
        cout << b << " ";
        a=b;
    }

    Getch();
}
```

2. Flowchart :



Algoritma :

- Mulai
- Inisialisasi nilai awal untuk variabel $i=10$
- Cek kondisi apakah nilai $i>1$ jika kondisi bernilai benar (*true*) maka kalimat "Belajar perulangan For" akan dicetak.
- Nilai variabel i dilakukan *decrement* (dikurangi 1)
- Mengecek lagi kondisinya apakah nilai i masih >1 ? Jika ya maka kalimat tersebut akan terus dicetak.
- Iterasi akan terus dilakukan hingga kondisi bernilai salah (*false*)
- Selesai

Kode Program :

```
#include <iostream>
#include <conio.h>

using namespace std;

int main() {
```



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

SURABAYA

```
for (int i=10;i>=1;i--)  
{  
    cout<<"Belajar Perulangan For "<<i<<endl;  
}  
getch();  
}
```

Phone 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com

SURABAYA

60252

Hasil Output Program

```
E:\C++\for.exe  
Belajar Perulangan For 10  
Belajar Perulangan For 9  
Belajar Perulangan For 8  
Belajar Perulangan For 7  
Belajar Perulangan For 6  
Belajar Perulangan For 5  
Belajar Perulangan For 4  
Belajar Perulangan For 3  
Belajar Perulangan For 2  
Belajar Perulangan For 1
```

E. PENILAIAN

Pengetahuan

Kriteria :

	Ya	Tidak
skor	1	0

- ✓ Nilai Pengetahuan = jumlah perolehan * 20
- ✓ Peserta dinyatakan lulus (kompeten) jika Nilai Pengetahuan (NP) ≥ 75

Keterampilan

Nama Peserta Didik : 1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Kelas : _____

NO	URAIAN KEGIATAN	KINERJA			
		1	2	3	4



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

SURABAYA

Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5175376 e-mail: smekda.surabaya@gmail.com

SURABAYA

60252

1	Proses persiapan Menghidupkan laptop/PC Memeriksa kelengkapan software pendukung pada laptop/komputer.				
2	Melaksanakan perancangan algoritma yang akan dibuat (Proses Merancang) <ul style="list-style-type: none"> ☐ Indentifikasi masalah ☐ Membuat flowchart algoritma dan kode program C++ dan mengetes kode program 				
3	Menguji perancangan kode program C++ (Proses pengujian) <ul style="list-style-type: none"> ☐ Memastikan hasil rancangan sesuai dengan kode program C++ 				
4	Hasil <ul style="list-style-type: none"> ☐ Ketepatan program dan kreativitas 				
	Jumlah				

Kriteria Penilaian

No	Angka	Proses	Hasil Kerja
1.	4	Bekerja tanpa bimbingan	Sangat Baik
2.	3	Berkerja dengan sedikit bimbingan	Baik
3	2	Berkerja dengan bimbingan	Standart
4.	1	Bekerja dengan banyak bimbingan	Kurang Sesuai

Keterangan

☐ Nilai Ketrampilan = (jumlah perolehan /4) x 25 =

☐ Peserta dinyatakan lulus (kompeten) jika Nilai Ketrampilan (NK) ≥ 75

Sikap

Berikan skor 1 – 5 pada setiap kolom sikap yang dinilai sesuai sikap siswa selama kerja kelompok.

No	Nama Siswa	Kerjasama	Disiplin	Tanggung Jawab	Keaktifan	Jumlah Skor
1						



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

SURABAYA

Jalan Tentara Genie Pelajar 26 Telepon 031-5343708,
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com

SURABAYA

60252

Kriteria :

No.	Angka	Predikat
1.	4	Amat Baik
2.	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4.	1	Kurang

- ✓ Nilai Sikap = (Nilai Perolehan) / 4 * 25)
- ✓ Peserta dinyatakan tuntas (kompeten) jika Nilai_Sikap (N ≥ 75)

Keterangan:

1. Disiplin

- ✓ Ketepatan waktu pengumpulan tugas
- ✓ Keikutsertaan dalam kegiatan dari awal sampai akhir
- ✓ Tidak sering absen dalam pembelajaran

2. Kerjasama

- ✓ Tidak mendominasi di dalam kelompok
- ✓ Menerima pendapat orang lain
- ✓ Berbagi informasi (*sharing*) kepada orang lain
- ✓ Bersikap toleran kepada peserta lain yang membutuhkan

3. Tanggungjawab

- ✓ Kesiediaan melakukan tugas atau pekerjaan
- ✓ Komitmen dan peduli terhadap tugas atau pekerjaan
- ✓ Ketuntasan penyelesaian tugas atau pekerjaan
- ✓ Konsekwen terhadap tindakan yang dilakukan

4. Keaktifan

- ✓ Ikut aktif serta dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan
- ✓ Memberikan ide atau komentar yang memancing peserta lain berpikir
- ✓ Menyampaikan pertanyaan dalam pembahasan kegiatan
- ✓ Memberikan impuls atau alternatif solusi setiap permasalahan yang muncul.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2

Perhitungan Nilai Akhir adalah

SURABAYA

Nilai Akhir = (N_{Sikap} * 20%) + (N_{Pengetahuan} * 40%) + (N_{Ketrampilan} * 40%)
Jalan Tentara Genie Pelajar 26, Surabaya
Telepon 031-5343708
Fax 031-5475376 e-mail : smekda.surabaya@gmail.com

SURABAYA

60252

E-TAMPILAN DLLMS E-Learning SMK Negeri 2 Surabaya

The screenshot displays a web browser window with the URL `elearning.smkn2sby.sch.id/course/view.php?id=1138#section-10`. The page title is "STRUKTUR KONTROL PERULANGAN". On the left, a dark sidebar menu lists various course sections: Course sections, Participants, Badges, Competencies, Grades, Dashboard, Site home, Calendar, and My courses. The main content area lists several items with checkboxes:

- PRESENSI
- Pretest
- MATERI STRUKTUR KONTROL PERULANGAN 145.6KB Powerpoint 2007 presentation Uploaded 23/11/20, 09:44
- TULISKAN KESIMPULAN DARI MATERI STRUKTUR PERULANGAN
- LKPD 1.2MB Word 2007 document Uploaded 23/11/20, 09:52
- post test

Below the "MATERI STRUKTUR KONTROL PERULANGAN" item, there is a text instruction: "SILAHKAN ANAK-ANAK DOWLOAD MATERI POWER POINT INI". Under the "TULISKAN KESIMPULAN DARI MATERI STRUKTUR PERULANGAN" item, there is a paragraph explaining the concept of looping: "Looping (atau perulangan) adalah fungsi pada bahasa pemrograman untuk menjalankan baris kode secara berulang-ulang selama kondisi masih terpenuhi. Dalam contoh diatas kita diminta untuk mencetak tulisan sebanyak 50 kali, jadi selama jumlah tulisan belum mencapai 50 (terpehui atau true) program akan terus berjalan." Below this paragraph, there is a text instruction: "kerjakan Lembar kerja ini dan upload hasil portofolionya disini juga".

gambar tampilan materi perulangan



Question 1
Not yet answered
Marked out of 1
Flag question
Edit question

Jika perulangan dimulai dari nilai yang terkecil sampai nilai paling besar maka tipe data variabel pencacah yang digunakan adalah

Select one:

- a. Tipe data apa saja
- b. Harus Integer
- c. Bilangan real
- d. Dapat dihitung

Next page

gambar tampilan pretest

Question 1
Not yet answered
Marked out of 1
Flag question
Edit question

Algoritma Hitung Mundur
Variabel i, j : integer
1) FOR $i = 10$ DOWNT0 0 DO
2) WRITE "*"
3) END
Dari algoritma di atas ada berapa banyak bintang yang tercetak?

Select one:

- a. 8
- b. 10
- c. 7
- d. 9

gambar tampilan posttest