

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa :
Kelas/Kompetensi : XI/RPL
Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
Materi Pokok : Logika Pemrograman Komputer
Semester : Gasal
Alokasi Waktu : 1x 30 menit (1 pertemuan)

A. Kompetensi Dasar

- 3.1. Menerapkan alur logika pemrograman komputer.
- 4.1. Membuat alur logika pemrograman komputer.

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning, peserta didik diharapkan mampu: 1) memahami dan 2) menerapkan algoritma dalam menyelesaikan masalah, serta 3) menemukan solusi dari permasalahan menggunakan algoritma.

C. Langkah langkah Kegiatan

Setelah mendengarkan penjelasan guru, lakukanlah:

1. Siapkan handout untuk mendukung kegiatan ini
2. Siapkan alat tulis untuk menjawab pertanyaan
3. Gunakan LKPD dan Jawab pertanyaan dibawah ini! (**waktu 5 menit**)
 - a. Sebutkan pengertian algoritma!
 - b. Tuliskan algoritma membuat segelas kopi!
4. Buatlah solusi dari permasalahan dibawah ini.

Permasalahan : Adi mendapat tugas membuat program perkalian 2 buah bilangan menggunakan C++. Sebelum membuat program, adi harus menyiapkan algoritmanya. Bantulah adi dalam membuat algoritma perkalian 2 buah bilangan!

5. Upload hasil pekerjaan dalam bentuk dokumen ke ke <https://forms.gle/2UQ8dTNpNsjsxRwa1A>

D. Penyelesaian (gunakan untuk mengerjakan soal)

.....

.....

.....

E. Kunci Jawaban Pengetahuan

1. kemampuan seorang manusia untuk berfikir dengan akal tentang suatu permasalahan menghasilkan sebuah kebenaran, dibuktikan dan dapat diterima akal.
2. Algorithmanya adalah :
 1. Mulai.
 2. Siapkan air, panci, Gelas, kopi, dan gula.
 3. Nyalahkan kompor.
 4. Masukkan air kedalam panci.
 5. Rebus air hingga mendidih.
 6. Setelah air mendidih masukan kopi dan gula kedalam Gelas.
 7. Masukkan air mendidih kedalam Gelas.
 8. Aduk kopi hingga merata dengan gula.
 9. Selesai

Keterampilan

1. Mulai
2. Masukkan 2 buah bilangan sembarang, simpan dalam variable (misal x dan y)
3. Kalikan 2 bilangan tersebut (kali:=x+y)
4. Tampilkan hasil (kali)
5. Selesai

F. Rubrik Penilaian

- Pedoman penskoran **pengetahuan**

- Soal nomor 1: Betul, skor 5
 Salah semua skor 0
- Soal nomor 2: Betul, skor 5
 Salah semua skor 0

- Pedoman penilaian **pengetahuan**

$$\text{Nilai Perolehan KD pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

| Pengolahan Nilai | | | |
|------------------|---------|----------------|---|
| IPK | No Soal | Skor Penilaian | Nilai |
| 3.1.1 | 1 | 5 | <i>Nilai Perolehan KD</i> $= \frac{\text{Jml skor perolehan}}{\text{Jml skor total}} \times 100$ $\text{Nilai Perolehan KD} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$ |
| 3.1.2 | 2 | 5 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Jumlah | | 10 | |

- Penilaian Keterampilan (Rubrik)

| IPK | Kategori Penilaian Keterampilan | | | |
|--|---------------------------------|--|---|--|
| | 0 | 30 | 70 | 100 |
| 4.1.1 Membuat alur program menggunakan text (algoritma). | Tidak mengerjakan | Pembuatan algoritma tidak lengkap dan salah, tidak ada awal akhir, input output benar, proses juga salah | Pembuatan algoritma tidak lengkap tetapi benar, tidak ada awal atau akhir, input atau output, tetapi proses benar | Pembuatan algoritma lengkap dan benar, ada awal akhir, input output benar, proses juga benar |

Penskoran Keterampilan :

IPK Kategori 4 skor 100
 4.1.1 : Kategori 3 skor 70
 Kategori 2 skor 30
 Kategori 1 skor 0

- Penilaian sikap

| Sikap | Baik | Cukup | Kurang |
|---|------|-------|--------|
| Tertib ditunjukkan dengan mengikuti pembelajaran dengan runtut dari awal sampai awal dengan baik | | | |
| Aktif ditunjukkan dengan sikap siswa saat kegiatan pembelajaran | | | |
| Disiplin ditunjukkan dengan ketepatan waktu dalam pengerjaan soal dan pengumpulannya | | | |

