



EVALUASI NOTASI ALGORITMA

GAME LOGIC MATCH UP

EVALUASI INI BERTUJUAN UNTUK MEMPERKUAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK
MENGENAI MATERI NOTASI ALGORITMA DESKRIPTIF



PETUNJUK

Seretlah langkah - langkah ke dalam kotak yang telah
disediakan dengan urutan yang tepat.

MULAI ↓

SCROLL KE BAWAH UNTUK MULAI

LEVEL 1

- MEHITUNG LUAS LINGKARAN -

Buatlah algoritma untuk menghitung luas lingkaran berdasarkan jari-jari yang diberikan.

1

2

3

4



Masukkan nilai jari-jari lingkaran dan simpan dalam variabel r



Simpan hasil perhitungan dalam variabel luas



Hitung luas lingkaran menggunakan rumus $\pi * r^2$



Tampilkan nilai sebagai hasil perhitungan luas lingkaran



LEVEL 2

- PENJUMLAHAN BILANGAN BULAT -

- Diberikan dua bilangan bulat, A dan B. Buatlah algoritma untuk menjumlahkan kedua bilangan tersebut.

Hitung jumlah dari variabel A dan B

Masukkan bilangan bulat kedua dan simpan dalam variabel B

Tampilkan nilai variabel C sebagai hasil penjumlahan

Simpan hasil penjumlahan dalam variabel C

Masukkan bilangan bulat pertama dan simpan dalam variabel A

1

2

3

4

5



LEVEL 3

- MENENTUKAN RUTE -

Seorang sopir taksi ingin menentukan rute terpendek dari titik A ke titik B. Buatlah notasi algoritma deskriptif untuk membantu sopir tersebut menemukan rute terpendek.

1

2

3

4

5

6

Hitung jarak antara titik A dan titik B dari setiap rute yang dilalui

Tentukan lokasi awal sopir taksi (titik A) dan lokasi tujuan (titik B)

Identifikasi semua rute atau jalan yang dapat dilalui dari titik A ke titik B

Lakukan perjalanan sesuai dengan rute terpendek

Tampilkan rute terpendek beserta jaraknya kepada sopir taksi

Pilih rute dengan jarak terpendek sebagai rute terpendek dari titik A ke titik B

LEVEL 4

- PENGIRIMAN SURAT KANTOR POS -

Seorang siswa hendak mengirim surat melalui kantor pos. Bantulah siswa tersebut untuk menyusun langkah untuk mengirim surat dengan benar.

Masukkan surat ke dalam amplop yang tersedia

1

Ketik atau tulis surat

2

Beli dan tempelkan perangko pada amplop

3

Siapkan sampul surat atau amplop

4

Pergi ke kantor pos dan bawa surat untuk diserahkan pada pegawai pos

5

Tuliskan alamat pengiriman surat

6

Lem amplop surat dengan baik

7



LEVEL 5

- PEMINJAMAN BUKU -

Seorang siswa sedang merencanakan kunjungan ke perpustakaan untuk meminjam buku. Bantulah siswa tersebut membuat langkah untuk meminjam buku di perpustakaan.

1

2

3

4

5

6

7

8

Ambillah buku yang ingin dipinjam dari rak atau tempat penyimpanan yang sesuai

Menunjukkan Kartu Identitas Keanggotaan Perpustakaan

Masuk ke dalam perpustakaan

Berikan buku yang ingin dipinjam kepada petugas

Serahkan kartu identitas mahasiswa kepada petugas perpustakaan

Petugas akan memproses peminjaman dipinjam

Bawa buku tersebut ke meja layanan peminjaman

Kembalikan sesuai waktu yang telah ditentukan