

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

**Mata Pelajaran** : Informatika  
**Kelas/Semester** : XI / Genap  
**Materi** : Percabangan menggunakan Switch Case di C++

---

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami konsep percabangan menggunakan switch case.
2. Peserta didik dapat mengimplementasikan switch case dalam program C++.
3. Peserta didik mampu menganalisis dan memperbaiki program dengan percabangan switch case.

### B. Petunjuk Kerja

1. Bacalah langkah-langkah kegiatan dengan cermat.
2. Diskusikan dengan kelompok jika ada hal yang kurang dipahami.
3. Lakukan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan.
4. Tulis hasil pekerjaan di tempat yang disediakan.

### C. Materi Singkat

Percabangan adalah struktur kontrol yang memungkinkan program memilih satu dari beberapa jalur eksekusi berdasarkan kondisi tertentu. Di C++, **switch case** digunakan untuk memeriksa nilai dari suatu variabel atau ekspresi dan menjalankan blok kode yang sesuai.

#### Sintaks Dasar:

```
switch (ekspresi) {  
    case nilai1:  
        // blok kode  
        break;  
    case nilai2:  
        // blok kode  
        break;  
    default:  
        // blok kode jika tidak ada yang sesuai  
}
```

#### Catatan:

- **break** digunakan untuk menghentikan eksekusi case berikutnya.
  - **default** bersifat opsional dan dieksekusi jika tidak ada case yang sesuai.
-

## D. Kegiatan dan Tugas

### Kegiatan 1: Menganalisis Kode Program

Perhatikan kode berikut:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int pilihan;
    cout << "Menu:\n1. Tambah\n2. Kurang\n3. Keluar\n";
    cout << "Masukkan pilihan Anda: ";
    cin >> pilihan;

    switch (pilihan) {
        case 1:
            cout << "Anda memilih Tambah\n";
            break;
        case 2:
            cout << "Anda memilih Kurang\n";
            break;
        case 3:
            cout << "Keluar dari program\n";
            break;
        default:
            cout << "Pilihan tidak valid\n";
    }

    return 0;
}
```

**Tugas 1:** Jelaskan fungsi masing-masing case pada program di atas.

**Tugas 2:** Apa yang terjadi jika nilai `pilihan` adalah 4?

### Kegiatan 2: Membuat Program Sendiri

Buat program menggunakan switch case yang berfungsi sebagai kalkulator sederhana. Program harus:

1. Meminta pengguna memilih operasi matematika (1. Tambah, 2. Kurang, 3. Kali, 4. Bagi).
2. Meminta pengguna memasukkan dua bilangan.
3. Menampilkan hasil operasi sesuai pilihan pengguna.

**Tulis kode program Anda di bawah ini:**

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    // Tulis kode program Anda di sini

    return 0;
}
```

### Kegiatan 3: Menganalisis dan Memperbaiki Program

Berikut adalah potongan kode program yang memiliki kesalahan:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    int pilihan;
    cout << "Masukkan angka (1-3): ";
    cin >> pilihan;

    switch (pilihan) {
        case 1:
            cout << "Pilihan Anda adalah 1\n";
        case 2:
            cout << "Pilihan Anda adalah 2\n";
        default:
            cout << "Pilihan tidak valid\n";
    }

    return 0;
}
```

**Tugas 1:** Apa kesalahan pada program di atas?

**Tugas 2:** Perbaiki kode di atas sehingga berjalan sesuai yang diharapkan.

---

### E. Refleksi

1. Apa manfaat menggunakan switch case dibandingkan if-else?
2. Apa yang harus diperhatikan saat menggunakan switch case?

### F. Penilaian

#### Kriteria Penilaian:

1. Pemahaman konsep (30%)
2. Implementasi program (40%)
3. Analisis dan perbaikan program (30%)

**Skor Total:** / 100

---

**Guru Pembimbing:**

(.....)