



E-LKPD BERBASIS DIAGRAM ALIR
BERBANTUAN RAPTOR



E-LKPD



BARISAN DAN DERET GEOMETRI

Nama :

No. Abs. :

Kelompok :



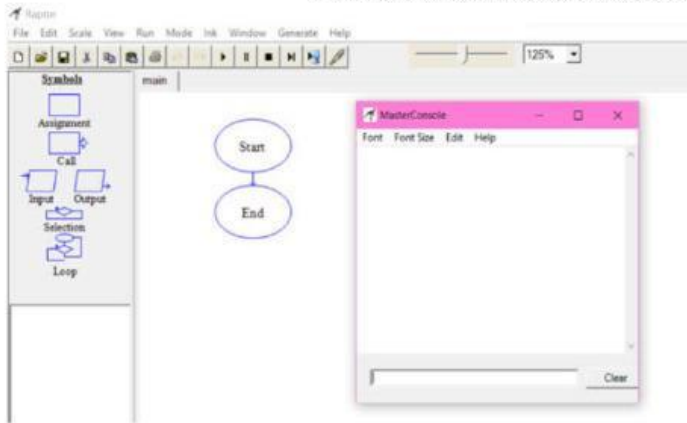
DWI APRILIA YULIANTI

 **LIVEWORKSHEETS**

PETUNJUK PENGGUNAAN E-LKPD

1. Berdoalah sebelum belajar
2. Baca dan pahami petunjuk penggunaan RAPTOR
3. Baca dan pahami ringkasan materi dan soal dengan teliti
4. Kerjakan setiap tahap dengan lengkap dan jelas
5. Gunakan RAPTOR untuk menggambarkan langkah-langkah penyelesaian soal
6. Diskusikan dalam kelompok, kemudian tuliskan hasil akhir secara individu

PETUNJUK PENGGUNAAN RAPTOR



RAPTOR atau *Rapid Algorithmic Prototyping Tool for Ordered Reasoning* merupakan pemrograman berbasis flowchart dirancang khusus untuk membantu memvisualisasikan algoritma yang telah dibuat.

Ketika membuka RAPTOR akan muncul tampilan seperti pada gambar. Pada sisi kiri terdapat simbol-simbol yang digunakan untuk membuat sebuah *flowchart*

Cara Menambahkan Simbol Flowchart

1. Klik kanan simbol yang akan digunakan. Simbol yang semula berwarna biru akan menjadi berwarna merah jika diklik
2. Klik panah tempat simbol akan ditambahkan
3. Simbol telah ditambahkan
4. Klik kiri pada simbol yang telah ditambahkan, pilih edit untuk mengedit atau menambahkan perintah


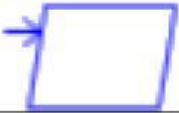




Cara Menjalankan Flowchart dan Mengatur Kecepatan Flowchart

1. Untuk menjalankan flowchart, klik tombol Play. Untuk memberhentikan flowchart yang sedang berjalan, klik tombol Pause atau Stop.



2. Kita juga dapat mengatur kecepatan jalannya flowchart serta dapat mengatur skala tampilan flowchart



FUNGSI DARI SIMBOL-SIMBOL			
PURPOSE	SYMBOL	NAME	DESCRIBE
Processing		Assignment	Digunakan untuk mengubah nilai variabel menggunakan beberapa jenis perhitungan.
Input		Input Statement	Digunakan untuk memasukkan data. Setiap data disimpan dalam variabel.
Processing		Procedure Call	Digunakan untuk menjalankan sekelompok instruksi yang didefinisikan dalam prosedur bernama.
Output		Output Statement	Digunakan untuk menampilkan tulisan atau nilai dari suatu variabel ke layar monitor (MasterConsole)
Selection		Condition	Digunakan untuk membuat keputusan (Ya/Tidak) berdasarkan kondisi yang diberikan.
Loop		Looping	Digunakan untuk mengulang algoritma/urutan-urutan simbol hingga kondisi yang diberikan tidak terpenuhi.

INFORMASI PENTING!

1. Untuk menampilkan suatu kalimat, gunakan tanda petik.
Contoh: "Barisan Geometri"
2. Dalam penggunaan variabel, huruf besar dan kecil tidak dibedakan.
3. Ketika input data, hanya dapat input angka.
Contohnya dalam kasus persentase, ubah terlebih dahulu ke dalam bentuk desimal. $90\% = 0.9$
4. Dalam menuliskan tanda koma pada bilangan desimal, gunakan titik (.).

Penulisan Tanda Operasi Aljabar

Penjumlahan	: +
Pengurangan	: -
Perkalian	: *
Pembagian	: /
Pangkat	: ^

Operator Relasional

Tidak sama dengan	: !=
Lebih dari	: >
Kurang dari	: <
Lebih dari sama dengan	: >=
Kurang dari sama dengan	: <=



AKTIVITAS 3 MENGANALISIS

Tentukan apakah masing-masing barisan merupakan barisan geometri.

1, 3, 9, 27, ...

YA

TIDAK

Alasan:

2, 4, 8, 15, ...

YA

TIDAK

Alasan:

6, 6, 6, 6, ...

YA

TIDAK

Alasan:

3, 6, 9, 12, ...

YA

TIDAK

Alasan:



AKTIVITAS 4 MENGEVALUASI

“Jika dua barisan geometri memiliki rasio yang sama, maka suku-sukunya pasti sama.”
Apakah pernyataan tersebut benar? Jelaskan alasanmu!

Buatlah diagram alir menggunakan RAPTOR untuk mendukung argumentasimu. Presentasikan bersama kelompokmu di depan kelas apakah pernyataan tersebut benar atau salah berdasarkan diagram alir yang telah kamu buat.

