

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

"Menjadi Ahli Pemecah Masalah"

NAMA KELOMPOK \_\_\_\_\_ :

NAMA ANGGOTA KELOMPOK:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

### Bagian 1: Memahami Algoritma

#### A. Pendahuluan

Apa itu algoritma? Algoritma adalah **serangkaian langkah-langkah yang terstruktur dan logis** untuk menyelesaikan sebuah masalah. Bayangkan kamu sedang membuat resep kue, langkah-langkah dalam resep itulah yang disebut algoritma. Jika urutannya salah, kueya mungkin tidak jadi.

#### Aktivitas 1:

1. Diskusikan dengan teman kelompokmu, apa contoh algoritma yang sering kamu lakukan di rumah atau di sekolah? Tuliskan satu contoh.
2. Tuliskan langkah-langkah untuk membuat kopi atau teh manis dalam bentuk urutan.
  1. ...
  2. ...
  3. ...
  4. ...
  5. ...

## Bagian 2: Merancang Algoritma

### B. Pseudocode (Kode Semu)

Pseudocode adalah cara menulis algoritma menggunakan bahasa sehari-hari yang sederhana, mirip dengan bahasa pemrograman tapi tidak terlalu terikat aturan. Ini adalah "draf" sebelum membuat program yang sebenarnya.

**Aktivitas 2:** Tuliskan algoritma dalam bentuk **pseudocode** untuk menghitung **luas persegi panjang**.

#### Tugas:

1. Siapkan sebuah pensil dan penggaris.
2. Tuliskan **pseudocode** untuk menghitung luas persegi panjang dengan input **panjang** dan **lebar**.
  - **Langkah 1:**
  - **Langkah 2:**
  - **Langkah 3:**
  - **Langkah 4:**

### C. Flowchart (Diagram Alur)

Flowchart adalah representasi visual dari sebuah algoritma menggunakan simbol-simbol khusus.

**Aktivitas 3:** Lihat kembali algoritma yang kamu buat di **Aktivitas 2**. Gambarkan algoritma tersebut dalam bentuk **flowchart**. Gunakan simbol-simbol berikut:

- **Oval:** Mulai/Selesai
- **Jajar Genjang:** Input/Output
- **Persegi Panjang:** Proses (Perhitungan)
- **Panah:** Arah Alur

#### Refleksi

1. Menurutmu, mengapa urutan langkah dalam sebuah algoritma sangat penting?
2. Apa perbedaan utama antara **pseudocode** dan **flowchart**? Kapan kita sebaiknya menggunakan salah satunya?

