

LKPD

Ikuti Kode, Temukan Polanya!

Algoritma Pemrograman
Semester Ganjil
Kelas 9



Siwi Rosikaning Tyas, S.Pd.



KEGIATAN 1 PEMANTIK

- **SIMAK PENJELASAN GURU**
- Jika ada yang belum dipahami, silakan ditanyakan
- Jika sudah paham, silakan isi bagian kosong di halaman selanjutnya





KEGIATAN 1 PEMANTIK

Tuliskan kembali apa yang kamu pahami berdasarkan penjelasan dari gurumu



KEGIATAN 2 Modularisasi dan Library

- **SIMAK PENJELASAN GURU**
- Jika ada yang belum dipahami, silakan ditanyakan
- Jika sudah paham, silakan jawab pertanyaan di halaman selanjutnya





KEGIATAN 2

Modulisasi dan Library

Pilihlah satu jawaban yang benar

1. Kumpulan modul program yang dapat digunakan kembali.

- ☐ Library
- ☐ Function
- ☐ Procedure

2. Modul yang menghitung luas dan mengembalikan hasilnya.

- ☐ Library
- ☐ Function
- ☐ Procedure

3. Modul yang bertugas menampilkan hasil tanpa mengembalikan nilai.

- ☐ Library
- ☐ Function
- ☐ Procedure



KEGIATAN 3

Function dan Procedure

- **SIMAK PENJELASAN GURU**
- **Jika ada yang belum dipahami, silakan ditanyakan**
- **Jika sudah paham, silakan jawab pertanyaan di halaman selanjutnya**



Pilihlah salah satu jawaban yang benar

1. Modul menghitung luas persegi panjang dan mengembalikan hasilnya kepada program utama.

- A. Procedure
- B. Function

2. Modul menampilkan pesan "Perhitungan selesai" tanpa mengembalikan nilai.

- A. Procedure
- B. Function

3. Modul menghitung keliling lingkaran dan mengembalikan hasil perhitungannya.

- A. Procedure
- B. Function

4. Modul menampilkan nilai keliling yang sebelumnya telah dihitung oleh modul lain, tanpa mengembalikan nilai kepada pemanggil.

- A. Procedure
- B. Function



KEGIATAN 3
Function dan
Procedure

LATIHAN

1



KEGIATAN 3
Function dan
Procedure

LATIHAN

2

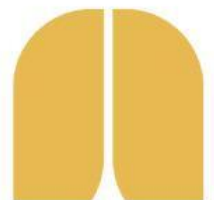
Pernyataan	Function / Procedure
Menghitung luas persegi dan mengembalikan hasilnya.	
Menampilkan teks "Luas = 16".	
Menghitung luas segitiga dan mengembalikan hasilnya.	



KEGIATAN 4

Scratch vs
bahasa tekstual

- **SIMAK PENJELASAN GURU**
- Jika ada yang belum dipahami, silakan ditanyakan
- Jika sudah paham, silakan jawab pertanyaan di halaman selanjutnya



Mencocokkan kode scratch vs bahasa tekstual

Kode



Kode

```
if x < y:
    print("x kurang dari y")
elif x > y:
    print("x lebih dari y")
else:
    print("x sama dengan y")
```



Kode



Kode

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int penjumlahan = 3+2;
    int pengurangan = 5-2;
    int perkalian = 4*3;
    int pembagian = 6/2;
}
```



Kode



Kode

```
def meong(n):
    for i in range(n):
        print("Meong")

if __name__ == "__main__":
    meong(3)
```



Kode



Kode

```
for i in range(3):
    print("Meong")
```



```
i = 0
while i < 3:
    print("Meong")
    i += 1
```

Input



Kode

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    char nama[50];
    printf("Siapa namamu ? ");
    scanf("%s",&nama);
    printf("Hallo,%s\n",nama);
}
```

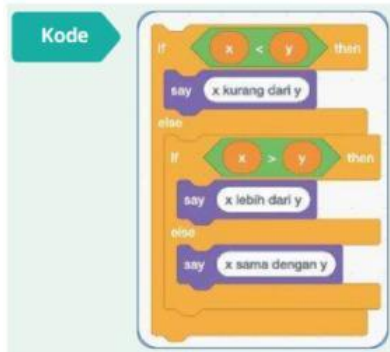




KEGIATAN 4

Scratch vs
bahasa tekstual

Tentukan kode kode berikut, manakah yang termasuk kode
scratch, tekstual bahasa C dan Tekstual bahasa Phyton



Kode

```
if x < y:
    print("x kurang dari y")
elif x > y:
    print("x lebih dari y")
else:
    print("x sama dengan y")
```

Kode

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    if (x < y)
    {
        printf("x kurang dari y\n");
    }
    else if (x > y)
    {
        printf("x lebih dari y\n");
    }
    else
    {
        printf("x sama dengan y\n");
    }
}
```



Kode

```
#include <stdio.h>

void meong(int n)
{
    for (int i = 0; i < n; i++)
    {
        printf("Meong\n");
    }
}

int main(void)
{
    meong(3);
}
```

Kode

```
for i in range(3):
    print("Meong")

i = 0
while i < 3:
    print("Meong")
    i += 1
```

Bahasa C

Scratch

Bahasa Phyton

Bahasa C

Scratch

Bahasa Phyton





KEGIATAN 5

Perbandingan



- **SIMAK PENJELASAN GURU**
- Jika ada yang belum dipahami, silakan ditanyakan
- Jika sudah paham, silakan jawab pertanyaan di halaman selanjutnya



Berdasarkan latihan sebelumnya, kelompokkan kelebihan dari masing masing kode program

Visual blok

Visual Tekstual

Sangat intuitif, cocok bagi pemula yang baru belajar konsep dasar pemrograman.

Pengguna menulis kode secara manual menggunakan editor teks atau lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE)

Sering digunakan dalam pendidikan dasar, terutama untuk memperkenalkan konsep pemrograman.

Bahasa ini lebih disukai dlm industri karena fleksibilitasnya dan kemampuannya untuk menangani proyek-proyek besar dan kompleks.

Memberikan fondasi yang kuat untuk berkarir di bidang pemrograman.

Memudahkan untuk memulai belajar pemrograman tanpa harus menguasai sintaksis yang rumit.



REFLEKSI



Menyenangkan



Biasa saja



Tidak suka

