

## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama:

Kelas:

Absen:

Kelompok:

Buatkan dalam 4 tahapan pemecahan masalah yang seperti contoh pada modul

Seorang siswa, bernama Ahmad, sedang memutuskan apakah dia akan berpartisipasi dalam kompetisi matematika di sekolahnya. Ahmad tahu bahwa untuk berpartisipasi, dia harus mendaftar sebelum batas waktu pendaftaran. Ahmad sedang mempertimbangkan untuk mendaftar jika dia merasa cukup siap untuk menghadapi kompetisi tersebut. Jika Ahmad merasa cukup siap, dia akan mendaftar. (Inputan berupa String, Penamaan variable dibebaskan, dan output berupa String tanpa enter, Program yang dibuat adalah dalam bahasa Scratch dan C++)

Contoh output ketika inputannya memenuhi

```
cukup siap
Dia akan mendaftar
-----
Process exited after 2.84 seconds with return value 0
Press any key to continue . . .
```

Tahapan	Jawaban
Tahap 1 Memahami Masalah <ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah informasi yang diberikan sudah cukup untuk menjawab pertanyaan?</li><li>2. Apakah saja data yang diketahui?</li></ol>	
Tahap 2 Merencanakan Pemecahan Masalah <ol style="list-style-type: none"><li>1. Kira-kira teorema atau kondisi apakah yang mirip dengan kasus tersebut?</li><li>2. Bagaimana gambaran flowchart diagramnya?</li></ol>	
Tahap 3 Melaksanakan Pemecahan Masalah <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bagaimana codenya untuk kasus tersebut?</li></ol>	
Tahap 4 Memeriksa Kembali <ol style="list-style-type: none"><li>1. Apakah hasil pemecahan masalah sudah benar?</li><li>2. Bagaimana agar jika inputan Tidak Siap menampilkan Ia tidak akan mendaftar dan tidak ada aksi</li></ol>	

alternatif	
------------	--

Nama Anggota Kelompok	Tugas