

No Soal	Jawaban XI	Skor	Keterangan
1	Rekursi	4	Benar 4 Jawaban sesuai kunci dan konsep Kurang tepat 2 Jawaban mengarah ke konsep yang benar tetapi istilah/penjelasannya kurang tepat Tidak menjawab 0 Tidak ada jawaban
2	Base Case	4	
3	Greedy	4	
4	$n \times (n-1)!$	4	
5	Pengulangan	4	
6	24	4	
7	50 meter / Jalan A	4	
8	Testing/pengujian	4	
9	Greedy	4	
10	Dynamic Programming / memoization	4	
11	a. Rekursi menyelesaikan masalah dengan menggunakan versi masalah yang lebih kecil dan memiliki base case. b. Greedy memilih keputusan terbaik pada setiap langkah. c. Dynamic Programming menyelesaikan submasalah dan menyimpan hasilnya agar tidak dihitung ulang.	12	Sangat tepat 12 Konsep benar, alasan tepat, langkah lengkap Cukup tepat 9 Konsep benar, tetapi ada bagian/alasan yang kurang lengkap Kurang tepat 6 Sebagian konsep benar, tetapi terdapat kesalahan atau analisis belum lengkap Sangat kurang 3 Ada sedikit unsur jawaban yang benar, tetapi sebagian besar belum tepat Tidak menjawab 0 Tidak menunjukkan pemahaman yang sesuai
12	a. Greedy. b. Karena pada setiap langkah siswa memilih alternatif yang terlihat paling baik, yaitu jalan dengan jarak paling pendek. c. Tidak selalu. Pilihan terbaik pada saat tertentu belum tentu menghasilkan solusi terbaik secara keseluruhan.	12	
13	Penelusuran: FAKTORIAL(4) = $4 \times \text{FAKTORIAL}(3)$ = $4 \times 3 \times \text{FAKTORIAL}(2)$ = $4 \times 3 \times 2 \times \text{FAKTORIAL}(1)$ = $4 \times 3 \times 2 \times 1$ = 24 FAKTORIAL(1) merupakan base case, sehingga proses berhenti.	12	
14	a. Strategi B – Dynamic Programming. b. Karena terdapat submasalah yang muncul berulang kali.	12	

No Soal	Jawaban XI	Skor	Keterangan
	c. Hasil submasalah yang sudah dihitung dapat digunakan kembali sehingga program tidak perlu melakukan perhitungan yang sama berulang-ulang. Hal ini membuat penyelesaian lebih efisien.		
15	Dynamic Programming lebih sesuai apabila pemilihan pekerjaan menghasilkan banyak kemungkinan kombinasi dan terdapat submasalah yang sama yang muncul berulang kali. Dengan DP, hasil submasalah dapat disimpan dan digunakan kembali untuk mencari hasil terbaik dalam batas waktu yang tersedia. Namun, siswa yang memilih Greedy dapat memperoleh nilai apabila mampu memberikan argumentasi yang logis dan sesuai karakteristik masalah.	12	