

## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mata Pelajaran : Informatika

Topik : Pengantar Pemrograman Visual & Pengenalan Scratch

Waktu : 4 JP (180 Menit)

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

### 1. Tujuan Kegiatan

Setelah menyelesaikan LKPD ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengenali antarmuka (*interface*) Scratch dan fungsi kategori blok kode.
2. Memahami konsep pemrograman visual berbasis blok (*drag-and-drop*).
3. Membuat animasi sederhana di mana objek (*Sprite*) dapat bergerak dan berinteraksi dengan input pengguna.
4. Menerapkan logika berpikir komputasional dalam menyelesaikan tantangan pemrograman.

### 2. Alat dan Bahan

- Komputer/Laptop/Tablet.
- Akses Internet (Buka: [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)) atau Scratch Desktop.
- Akun Scratch (Opsional untuk menyimpan proyek).

### 3. Langkah-Langkah Kegiatan

#### A. Tahap Eksplorasi (Mengenal Medan Tempur)

Buka aplikasi Scratch (online/offline), lalu identifikasi bagian-bagian berikut.

Tuliskan fungsinya berdasarkan hasil pengamatanmu!

| Bagian Antarmuka | Fungsi Menurut Pengamatanmu |
|------------------|-----------------------------|
| Stage            | .....                       |
| Sprite List      | .....                       |
| Block Palette    | .....                       |
| Script Area      | .....                       |

Coba cari blok berwarna Kuning (Events) dan Biru (Motion). Hubungkan blok when green flag clicked dengan move 10 steps. Apa yang terjadi saat kamu menekan bendera hijau?

Jawaban: .....

## B. Pelaksanaan Proyek: "Aplikasi Kucing Cerdas"

Instruksi: Buatlah sebuah program sederhana dengan kriteria berikut:

1. Latar Belakang: Ubah *Backdrop* menjadi suasana taman (Outdoor).
2. Interaksi: Jika tombol Panah Kanan ditekan, kucing bergerak ke kanan. Jika tombol Panah Kiri ditekan, kucing bergerak ke kiri.
3. Logika Suara: Jika kucing menyentuh pinggir layar (*Edge*), ia harus mengeluarkan suara "Meow" dan memantul.
4. Variabel (Opsional/Plus): Tambahkan variabel bernama "Langkah" yang bertambah setiap kali kucing bergerak.

Tuliskan urutan blok yang kamu gunakan secara singkat (Logika Algoritma):

- a. ....
- b. ....
- c. ....

## c. Refleksi dan Evaluasi

1. Kendala: Apa kesulitan terbesar yang kamu hadapi saat menyusun blok agar kucing bergerak dengan benar?

Jawaban: .....

2. Solusi: Bagaimana cara kamu mengatasi kendala tersebut? (Apakah mencoba- coba, bertanya teman, atau melihat tutorial?)

Jawaban: .....

3. Kesimpulan: Apa perbedaan utama antara memberikan perintah pada manusia dengan memberikan perintah pada komputer (lewat Scratch)?

Jawaban: .....