



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tugas Individu

Instruktur : Tri Suwandi, S. Pd., M. Sc.

8A-Inovasi Pembelajaran Laboratorium

LANGKAH AWAL DI DUNIA SCRATCH

ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Disusun Oleh:

Khanifa Haristiana
40049
gel.40



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LANGKAH AWAL DI DUNIA SCRATCH

TUJUAN

Setelah mempelajari e-LKPD ini, diharapkan peserta didik mampu menyebutkan cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai

PETUNJUK PENGISIAN

1. Lengkapi identitas pada kolom dibawah ini :

Nama :

Kelas :

2. Kerjakan setiap aktivitas pada LKPD ini dengan cermat!
3. Jika telah selesai, silahkan klik “Finish”, pilih “Email my answer to my teacher”, dan masukkan alamat email berikut ini : khanifaharistiana44@guru.smp.belajar.id

AKTIVITAS 1

Lengkapi titik-titik dibawah ini

1. Dalam Scratch, area dimana kita menggabungkan blok-blok kode disebut ...
2. Karakter atau objek yang bisa diprogram dalam Scratch disebut ...
3. Blok kode di Scratch dibagi menjadi beberapa kategori, salah satunya adalah kategori ... yang berwarna biru

AKTIVITAS 2



Tentukan fungsi yang cocok untuk melakukan berikut

MOTION

LOOKS

SOUND

CONTROL

SENSING

variables

EVENTS



Mengganti kostum
sprite



Memberikan efek
suara pada sprite



Membuat sprite
bergerak



Mengatur semua
sprite agar
berjalan

Membuat sprite
berhenti
ketika
menyentuh pinggir



Mengatur nilai
dari suatu
variabel



AKTIVITAS 3

Jodohkan setiap istilah di kolom kiri dengan definisinya yang tepat di kolom kanan

sprite

Kumpulan perintah yang memberikan instruksi kepada sprite

stage

Area tempat di mana sprite melakukan aktivitasnya

block

Karakter atau objek yang dapat diprogram

script

Potongan puzzle yang digunakan untuk membuat script

costume

Tampilan visual yang dapat diterapkan pada sprite

event

Pemicu yang menyebabkan skrip berjalan

loop

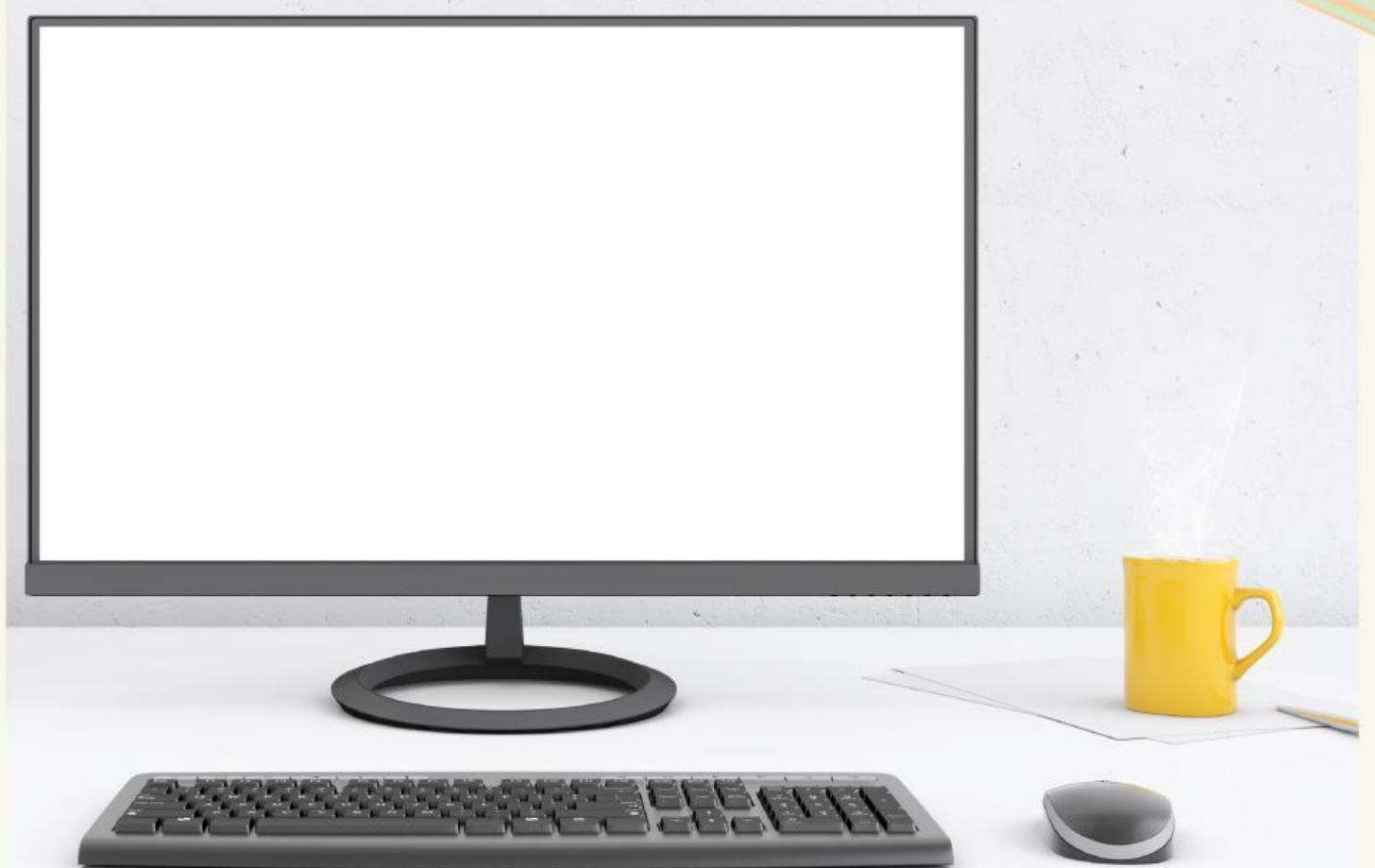
Blok yang mengulang perintah berkali-kali

broadcast

Mekanisme untuk mengirimkan pesan antar script

AKTIVITAS 3

simak video ini, tentukan benar atau salah pada pernyataan tersebut.



NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1	Pada Scratch, sebuah sprite dapat memiliki beberapa kostum yang berbeda.		
2	Di Scratch, blok "Event" digunakan untuk membuat sprite bergerak.		
3	Pada Scratch, sebuah sprite dapat memiliki beberapa kostum yang berbeda.		