

ASESMEN

bahasa visual scratch

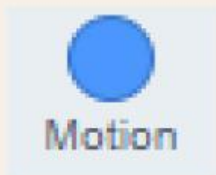
Nama :

Kelas :



Soal Tentang Hubungkan Gambar

Hubungkan gambar yang tepat Menggunakan garis
sesuai aktivitas yang sering dilakukan sehari -hari !



mengatur kapan kode
dijalankan

mengatur kondisi suatu
objek terkena sesuatu

memindahkan objek ketitik
tertentu

mengatur posisi objek

mengatur volume dari
suatu suara

Makan

Sikat Gigi

LABSED

| | |
|-------|-------------|
| Mapel | Informatika |
| Fase | D |
| Topik | Scratch |



Tujuan Praktikum

mengembangkan program yang lebih kreatif dengan memodifikasi elemen-elemen dasar

1. alat dan bahan

- Personal komputer
- Aplikasi Bahasa visual Scratch

2. Keselamatan kerja

- Penggunaan catu dayayang sesuai dengan kebutuhan perangkat.
- Proses ON dan OFF seluruhperangkat harus sesuai dengan prosedurstandar.

3. Teori Pengantar

Scratch adalah bahasa pemrograman visual yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pemrograman dasar dengan pendekatan yang intuitif, interaktif, dan kreatif

Bermain dengan Control, Input dan Variable Pada aktivitas ini, kalian akan mencoba menggunakan kode Control, Input, dan Variable pada program kalian. Kode Control agar sprite dapat melakukan hal yang sama serta pengecekan kondisi dan kode Variable untuk menyimpan input dari pengguna maupun nilai lainnya

Tugas Praktikum

- bautlah aplikasi kreatif (game animasi)dengan perkakas yang sudah diajarkan
- presntasikan hasil kelompok di depan kelas
- buatlah kesimpulan dari hasil kerja kelompok.



lembar Penilaian Kelompok

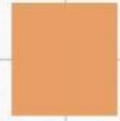
Nama Kelompok

| nama siswa | peran | Nilai |
|------------|-------|-------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

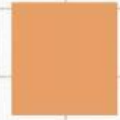


pilihlah pernyataan yang menurutmu benar

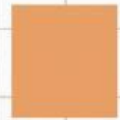
Variables (Variabel): Blok untuk menyimpan data yang dapat diubah



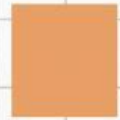
Sprites (Karakter): Objek yang dapat diprogram untuk melakukan berbagai aksi.



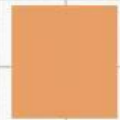
Control pada Scratch dapat mengatur jalannya program,



Operators (Operator): Blok untuk perhitungan dan operasi logika



Script Area (Area Skrip): Tempat di mana blok-blok disusun untuk membuat logika program



**Apa yang Anda pahami tentang Scratch?
tuliskan pemahamanmu**

