

## LKPD Pertemuan 1

### Pemrograman dengan *Scratch*: Eksplorasi Fungsi Dasar

Nama Kelompok :  
Nama Anggota :  
Kelas :  
Tanggal :

---

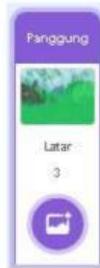
#### **Petunjuk Kerja**

1. Bentuk kelompok berisi 2–3 orang.
  2. Ikuti instruksi pada buku (Aktivitas Siswa 1.6 dan 1.7).
- 

#### **Bagian I: Eksplorasi Fungsi Dasar *Backdrop***

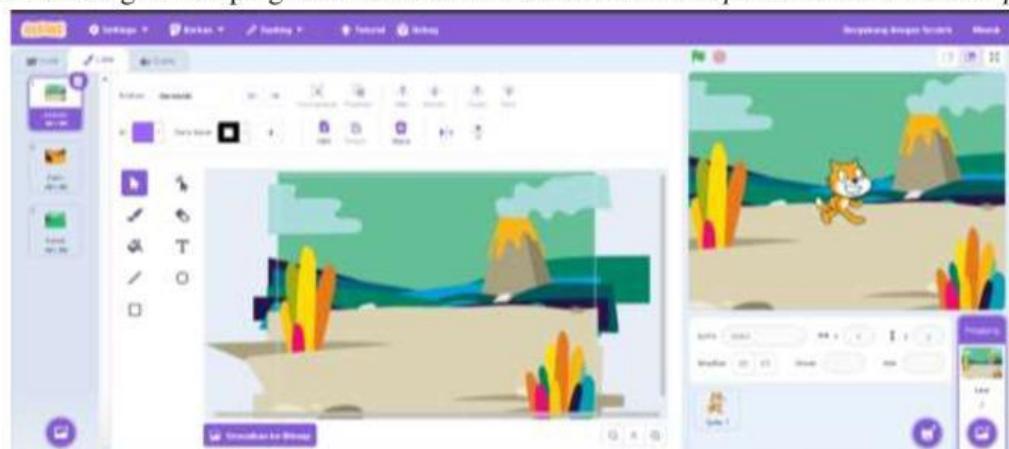
##### **A. Langkah Kerja**

1. Bukalah Scratch buat *file* baru!
2. Tambahkan beberapa tiga *backdrop* baru, seperti *Jurrasic*, *Farm*, dan *Forest* secara berurutan!
3. Aturlah posisi kucing dengan  $x = -200$  dan  $y = -100$ !
4. Jadikan salah satu *backdrop* sebagai *backdrop* awal! Caranya dengan mengeklik tombol *Stage*.



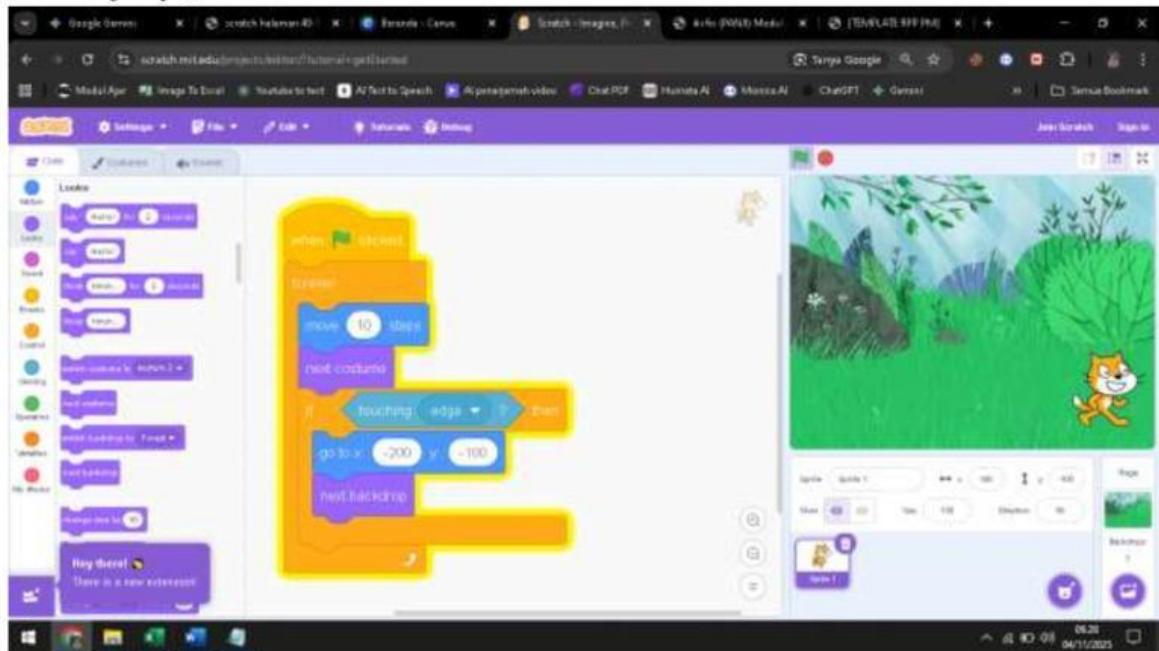
*Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025*

5. Pada bagian samping *tab* *Code* akan muncul *tab* *Backdrop*. Kliklah *tab* *Backdrop*!



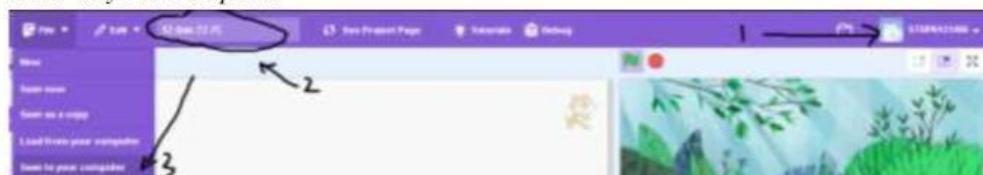
*Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025*

- Kliklah salah satu *backdrop* yang akan dijadikan *default!* Pada contoh ini adalah *backdrop Jurassic*.
- Selanjutnya, buatlah kode berikut!



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

- Jalankan dengan memencet tombol bendera, kemudian lihatlah apa yang terjadi!
- Silahkan disimpan dengan format nomor absen dan kelas, lalu klik *file*, lalu klik *save to your computer*



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

## B. Pertanyaan Analisis

Selanjutnya, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dan diskusikan dengan teman kalian!

- Apa fungsi blok "forever"?

Jawab:.....  
.....  
.....

- Apa fungsi blok "go to x = -200 y = -100"?

Jawab:.....  
.....

3. Apa fungsi blok "next backdrop"?

Jawab:.....

.....

.....

## Bagian II: Eksplorasi Fungsi Event

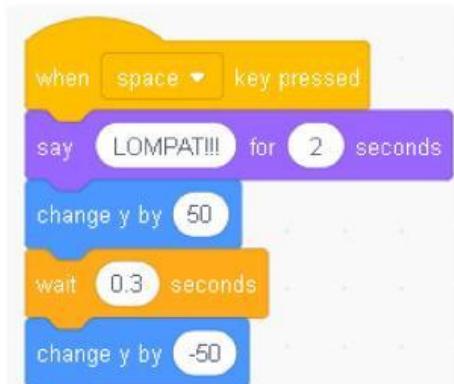
### A. Langkah Kerja

1. Buatlah proyek baru di *Scratch*, pilihlah satu sprite (misalnya: kucing)!
2. Tambahkan *backdrops*!
3. Tambahkan blok *Event*!



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

4. Jalankan, kemudian kliklah sprite kucing! Apa yang terjadi? Ya, *sprite* kucing akan menampilkan pesan dan bersuara saat diklik!
5. Tambahkan reaksi dari *keyboard*! Untuk kode berikut, terpisah dari kode sebelumnya.



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

6. Jalankan, kemudian tekan tombol spasi! Apa yang terjadi? *Sprite* akan "melompat" saat tombol spasi ditekan. Lompatan tersebut dilakukan dengan cara mengubah (menambah) posisi y sebanyak 50 satuan. Setelah 0.3 detik, posisi y dikurangi lagi 50 satuan.
7. Tambahkan blok *Control* untuk pengulangan!
8. Jalankan, dengan menekan tombol bendera hijau! Apa yang terjadi? *Sprite* akan berjalan di tempat saat program dimulai. Fungsi *next costume* adalah menampilkan ekspresi sprite berikutnya secara berulang.



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

## B. Pertanyaan Analisis

Selanjutnya, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dan diskusikan dengan teman kalian!

1. Jalankan ketiga kode tersebut. Coba Anda klik *sprite* dan tekan spasi saat bendera hijau sudah diklik. Apa yang terjadi?

Jawab:.....  
.....  
.....

2. Mengapa ketiga perintah tersebut bisa berjalan secara bersamaan pada satu sprite yang sama?.

Jawab:.....  
.....  
.....

3. Dalam kode lompatan (Reaksi 2), mengapa harus ada blok *wait [0.3] seconds* di antara blok *change y by [50]* dan *change y by [-50]*?

Jawab:.....  
.....