

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*

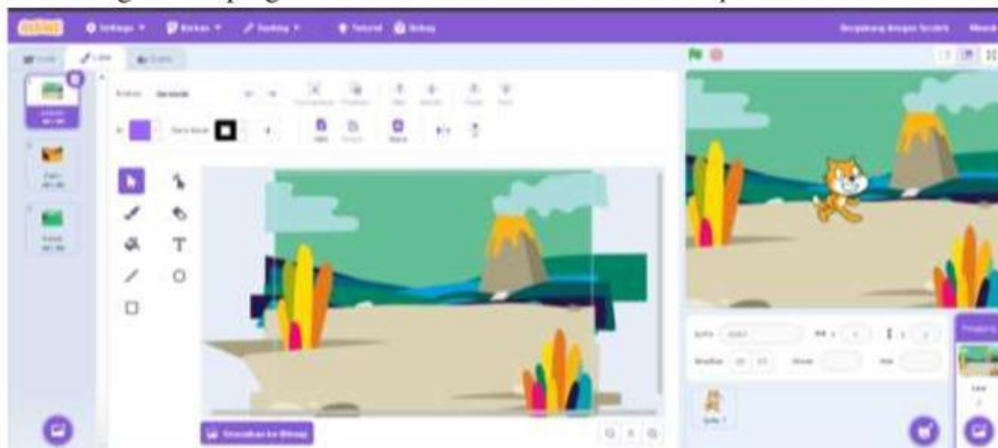
A. Langkah Kerja

1. Bukalah Scratch buat *file* baru!
2. Tambahkan beberapa tiga *backdrop* baru, seperti *Jurassic*, *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 mengklik tombol *Stage*.



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

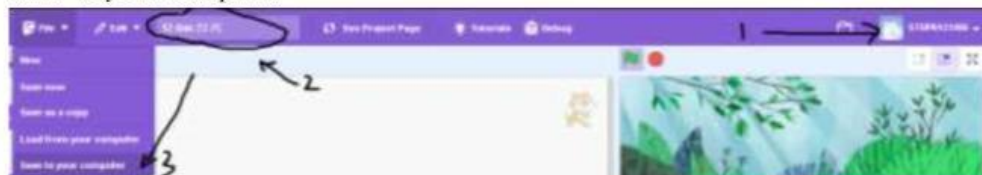
5. Pada bagian samping *tab* *Code* akan muncul *tab* *Backdrop*. Kliklah *tab* *Backdrop*!



Sumber: Tangkapan Layar/Scratch/TSPM/2025

-
- The screenshot shows the Scratch IDE with a cat sprite on a green field background. The script area contains a 'say Hello! I'm a cat! for 2 seconds' block followed by a 'next costume' block. The cat sprite is currently wearing a green cat costume.

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



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:.....
.....
.....