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) 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	.....

LIVEWORKSHEETS

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: .....

LIVEWORKSHEETS