



LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik

KELAS VIII

Tahun Ajaran
2024 - 2025



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Informatika

Materi Ajar : Algoritma dan Pemrograman

Nama Sekolah : SMP Negeri 6 Tejakula

Jenjang/Kelas : SMP/VIII

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok 1.

2.

3.

4.

5.

6.

A. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami objek- objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.



B. Tujuan

Setelah melakukan kegiatan praktik :

1. Peserta didik mampu membuat program sederhana berdasarkan contoh yang diberikan.
2. Peserta didik mengetahui fungsi-fungsi pada scratch

C. Alat Dan Bahan

- Alat :
Laptop, chromebook, Proyektor
- Bahan :
 - Video Tentang scratch Control, Input dan Variable
 - Aplikasi Scratch
 - Koneksi Internet

D. Materi

<https://youtu.be/I0I5j9wwiNo>



E. Tugas Diskusi

Setelah mengamati Video dan mengerjakan project yang sudah di berikan silakan Isi jawaban yang berbentuk kotak dengan hasil capture kode program Scratch kalian menggunakan snipping tools seperti yang kalian telah pelajari di Bab TIK. Kadang kala, kalian dapat melakukan copy & paste potongan kode program untuk mempercepat pengerjaan. Tetapi, perlu diingat bahwa kalian tetap tidak boleh menyontek. !!

Langkah	Tampilan
Persiapan Kasus	
Buat agar <i>sprite</i> Cat si Meong dan <i>sprite</i> Person si Tika memiliki efek berganti <i>costumes</i> secara terus-menerus. <i>Costumes</i> di sini dapat digambarkan sebagai tampilan yang berbeda untuk 1 <i>sprite</i> tertentu. Manfaatkan kode control <i>forever</i>.	Jawab:  Kode program ini harus ada di <i>sprite</i> Cat si Meong dan <i>sprite</i> Person si Tika.
Buatlah juga agar <i>sprite</i> Basketball si Bola berputar secara terus-menerus. Manfaatkan kode control <i>forever</i>.	Jawab: 
Bermain dengan Input	
Bagaimana kode program agar si Meong akan meminta input dari kalian ketika tanda spasi pada <i>keyboard</i> ditekan? 	Jawab: 

Langkah	Tampilan
Bagaimana kode program agar si Meong menampilkan kembali hasil input kalian dalam sapaan? 	Jawab:
Bermain dengan Variable Lain	
Tambahkan kode berikut pada <i>sprite</i> si Tika. Kode ini akan membuat variable score akan terus bertambah apabila si Bola mengenai si Tika. Apabila di bagian kode variable, nama variable dicentang, variable tersebut akan muncul di bagian tampilan <i>grid view</i>. Variables Make a Variable ☐ my variable ☐ posisi ☒ score	