

Lembar Kerja Peserta Didik

# LKPD

Informatika

Algoritma Pemrograman

Anggota Kelompok:

---

---

---

---

Kelas:

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan pengamatanmu terhadap dokumen dan/atau praktik menggunakan Scratch.



1. Apa yang dimaksud dengan pemrograman visual?

.....  
.....  
.....

2. Sebutkan dua kelebihan dari pemrograman visual!

.....  
.....  
.....

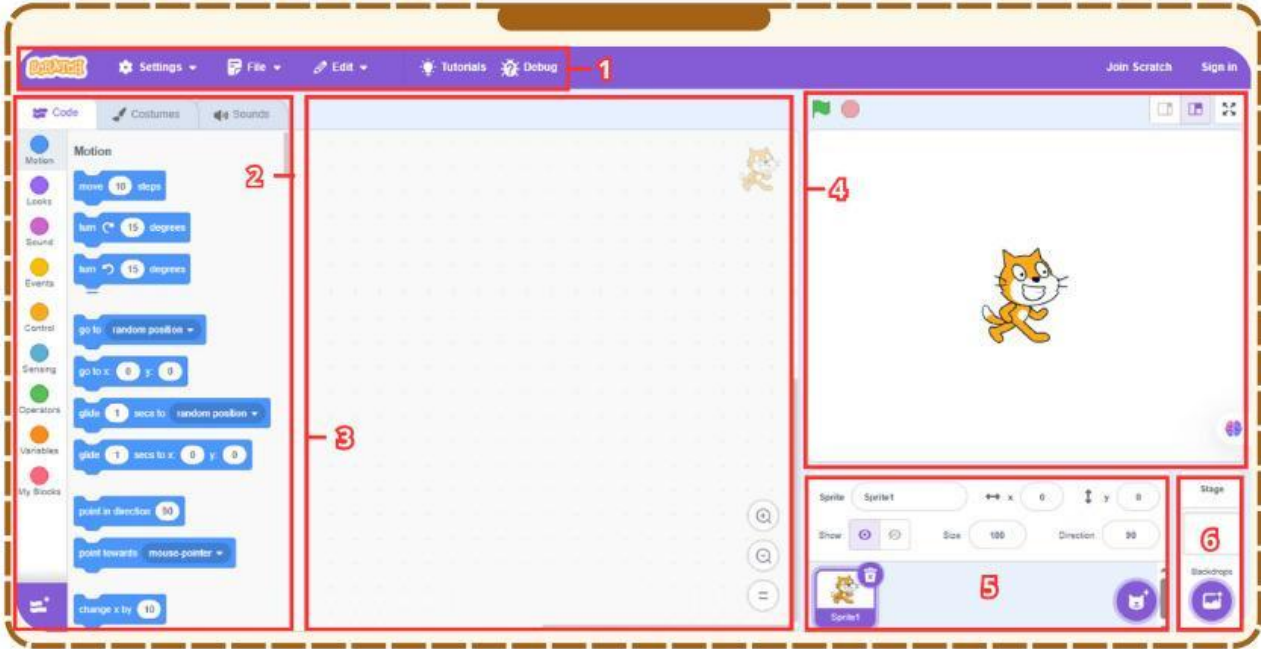
3. Jelaskan fungsi dari blok "Motion" dan "Looks" dalam Scratch!

.....  
.....  
.....

4. Apa fungsi dari tombol bendera hijau di antarmuka Scratch?

.....  
.....  
.....  
.....

Tuliskan nama fitur yang ada pada Scratch beserta fungsinya, berdasarkan gambar di bawah ini!



Nama : \_\_\_\_\_

Fungsi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**2**

Nama : \_\_\_\_\_

Fungsi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**1**

Nama : \_\_\_\_\_

Fungsi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**3**

Nama : \_\_\_\_\_

Fungsi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**4**

Nama : \_\_\_\_\_

Fungsi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**6**

Nama : \_\_\_\_\_

Fungsi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**5**

# COCOKKAN BERDASARKAN FUNGSI, TAMPILAN, ATAU KATEGORI YANG SESUAI PADA MATERI SCRATCH

Tariklah garis dari elemen di kolom kiri ke pasangan yang paling sesuai di kolom kanan

move 10 steps	kuning
script area	mengatur alur (misalnya perulangan)
play sound meow	menjalankan program
● lingkaran Merah	menampilkan hasil program
▀ bendera hijau	menghentikan program
blok control	sprite mengeluarkan suara
canvas	tempat menaruh blok program
sound	menggerakkan sprite sebanyak 10 langkah