

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Pemrograman dan algoritma

Nama: _____



Kelas VII
SMPN 1 KOTA BOGOR

Tujuan Pembelajaran

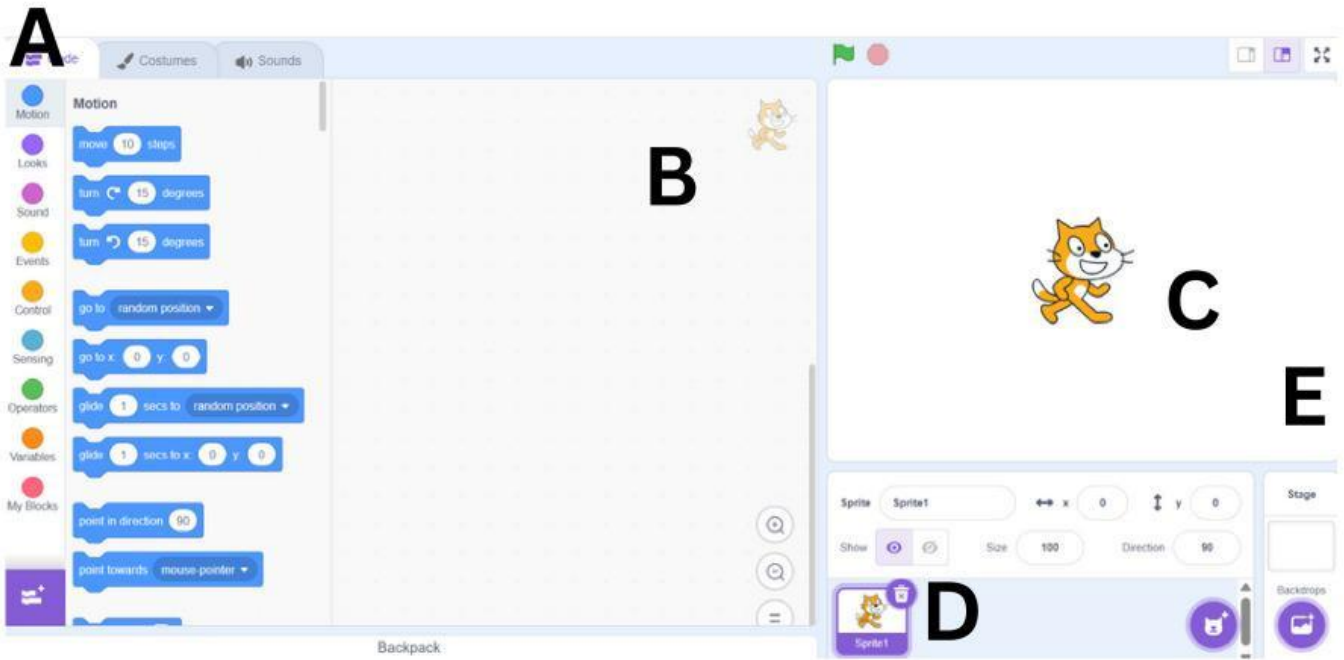
Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu:

- Peserta didik mampu Membuat program sederhana berdasarkan contoh yang diberikan
- Peserta didik mampu Membuat aplikasi kreatif (permainan, animasi, presentasi) dengan perkakas yang diajarkan.
- Peserta didik mampu Membuat suatu program blok berdasarkan video tutorial, manual, atau demo yang ditunjukkan oleh guru.

C. Petunjuk Umum

1. Baca dan pahami setiap langkah kerja dengan baik.
2. Buka file project Scratch yang telah diberikan.
3. Ikuti instruksi untuk melengkapi script.
4. Diskusikan dengan teman atau bertanya kepada guru jika ada kesulitan.

Buka aplikasi Scratch di web dengan menggunakan akun masing-masing lalu lakukan pendaftaran dan login jika sudah login, pilih create untuk menggunakan program scratch



Perhatikan demo guru didepan mengenai penggunaan dan pembuatan games scracth

“ buatlah skenario apapun dengan menggunakan min. 3 sprite dan menggunakan menu blok move, looks, control, event, dan sensing

”