



LKPD Scratch

Mengenal Scratch & Antarmuka

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____



A. ISIAN SINGKAT

Lengkapi pernyataan berikut dengan jawaban yang tepat!

- Scratch adalah aplikasi untuk _____
- Fungsi tombol Go (bendera hijau) adalah _____
- Fungsi tombol Stop (bulatan merah) adalah _____
- Area untuk menyusun blok kode disebut _____
- Tempat menampilkan hasil program disebut _____
- Objek/karakter dalam Scratch disebut _____
- Bagian untuk memilih latar belakang disebut _____
- Kumpulan perintah dalam Scratch disebut _____

Ingat!



Go (bendera hijau)
menjalankan program.



Stop (bulatan merah)
menghentikan program.



B. COCOKKAN (Tarik Garis)

Tarik garis untuk mencocokkan bagian antarmuka Scratch dengan fungsinya!

- | | | | | | |
|---|--------------------|---|---|---|-----------------------------|
| 1 | Toolbar | • | • | A | Menampilkan hasil program. |
| 2 | Stage | • | • | B | Menjalankan program. |
| 3 | Scripts Area | • | • | C | Mengatur file & pengaturan. |
| 4 | Go (bendera hijau) | • | • | D | Tempat menyusun kode. |



C. JAWABAN SINGKAT

- Sebutkan 2 fungsi Scratch!
 - _____
 - _____
- Apa manfaat belajar Scratch?

D. REFLEKSI

- Apa yang kamu pelajari hari ini?

- Bagian mana yang paling kamu sukai?



E. KOSAKATA PENTING

Blok

Kumpulan perintah untuk membuat program.



Sprite

Objek/karakter yang dapat bergerak.



Stage

Area tempat hasil program ditampilkan.



Backdrop

Latar belakang pada Stage.



Script Area

Tempat menyusun blok kode untuk program.



Kerjakan dengan teliti dan rapi!