

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD) INFORMATIKA

Membuat kalkulator pintar dengan 2 sprite

Mata Pelajaran : Informatika
Materi : Algoritma dan Pemrograman dengan scratch
Kelas / Semester : VII / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Tujuan:

1. Peserta didik mampu memahami fungsi Variabel dan Operator Aritmatika (Penjumlahan dan perkalian) di dalam Scratch.
2. Peserta didik mampu menggunakan blok Sensing (Sensor) untuk menerima input angka dari pengguna secara dinamis.
3. Peserta didik mampu membuat program komunikasi interaktif antara dua sprite yang berbeda memanfaatkan pesan terarah.

Alat dan bahan:

- Komputer / Laptop yang terhubung dengan akses internet.
- Web Browser (Google Chrome / Mozilla Firefox / Microsoft Edge).
- Akses ke situs resmi Scratch MIT di (<https://mit.edu>).

Konsep Dasar:

Di dalam proyek ini, kita akan membuat dua karakter:

1. **Sprite 1 (Si Penanya):** Bertugas menyapa pengguna, meminta input Angka Pertama dan Angka Kedua, lalu menyimpannya di dalam **Variabel**.
2. **Sprite 2 (Si Penghitung):** Bertugas melakukan proses matematika (penjumlahan dan perkalian) dan menyebutkan hasil akhirnya setelah menerima sinyal (broadcast) dari Sprite 1.

Screenshoot tampilan layar hasil algoritma dengan scratch kalian disini!

