

Mengenal Dunia Scratch

INFORMATIKA SMP – FASE D

EKO WAHYUDI



Made with GAMMA

Apa itu Scratch?



Scratch adalah bahasa pemrograman visual yang dirancang khusus untuk membuat cerita interaktif, game seru, dan animasi menarik tanpa perlu mengetik kode yang rumit.

Kamu cukup menyusun blok-blok perintah berwarna seperti menyusun lego. Mudah, menyenangkan, dan hasilnya bisa langsung kamu lihat!

Mengapa Scratch Mudah Dipelajari?

Tanpa Mengetik Kode

Tidak perlu khawatir salah ketik atau error sintaks

Blok Seperti Puzzle

Setiap blok berwarna dan hanya bisa disambung kalau cocok

Hasil Langsung Terlihat





Setiap perubahan bisa langsung kamu lihat di layar

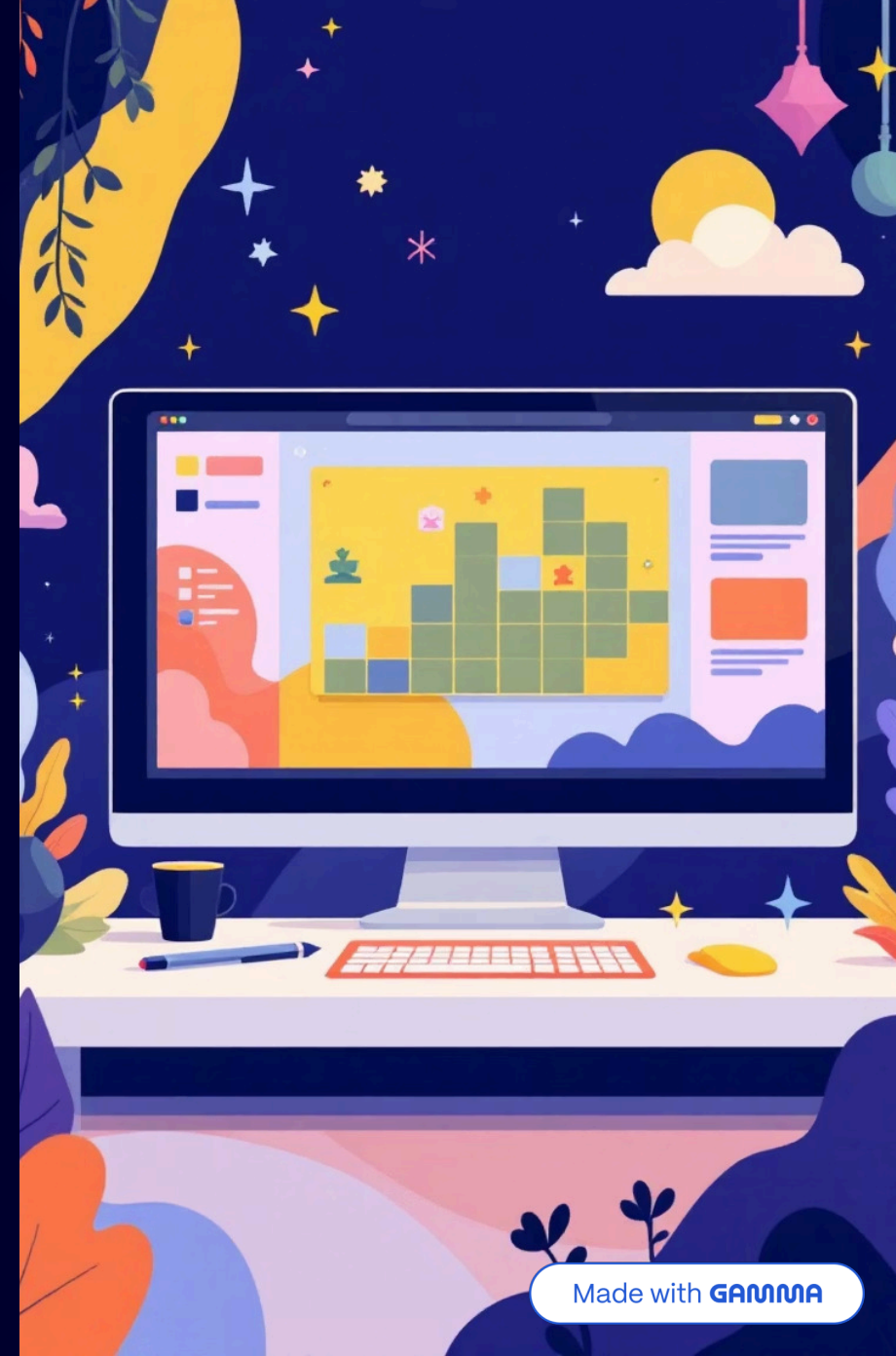
Cocok untuk Pemula

Dirancang khusus untuk siswa yang baru belajar coding

Jendela Kerja Scratch

Mari kita kenali bagian-bagian utama pada antarmuka Scratch. Setiap bagian punya fungsi penting dalam membuat program!

-  **Stage**
Panggung tempat animasi dan program kamu tampil
-  **Sprite**
Karakter atau objek yang bisa kamu gerakan
-  **Block Palette**
Tempat menyimpan semua blok perintah berwarna
-  **Script Area**
Area tempat kamu menyusun blok-blok menjadi program



Fungsi Tiap Bagian



Stage

Tempat semua aksi dan animasi ditampilkan kepada penonton

Sprite

Tokoh atau benda yang bisa bergerak, bicara, dan berinteraksi

Block Palette

Seperti lemari berisi berbagai blok perintah yang siap digunakan

Script Area

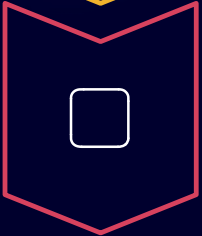
Meja kerja tempat kamu menyusun blok menjadi program yang utuh

Cara Menjalankan Program



Bendera Hijau

Tekan untuk menjalankan dan memulai program yang sudah kamu buat



Tombol Merah

Tekan untuk menghentikan program yang sedang berjalan



Tips: Jika program tidak berjalan seperti yang kamu inginkan, tekan tombol merah dulu, lalu perbaiki blok-bloknya!



LKPD 1

Lembar Kerja Peserta Didik

Informasi LKPD

Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Fase: SMP / Fase D

Materi: Pengenalan Scratch

Topik: Menu dan Cara Kerja Scratch

Alokasi Waktu: 3 JP (120 menit)



Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, kamu diharapkan mampu:

1

Mengenal Antarmuka Scratch

Mengidentifikasi setiap bagian jendela kerja Scratch dengan tepat

2

Menjelaskan Fungsi Menu Dasar

Memahami dan menjelaskan kegunaan Stage, Sprite, Block Palette, dan Script Area

3

Memahami Cara Menjalankan Perintah

Menggunakan tombol kontrol untuk menjalankan dan menghentikan program

Mari Kita Mulai!

Kegiatan Awal (Berkesadaran)

🤔 **Renungkan:** Mengapa blok Scratch dibuat berwarna-warni dan berbentuk seperti puzzle? Apa manfaatnya untuk kita yang sedang belajar?

Tuliskan pendapatmu di buku catatan. Diskusikan dengan teman sebangkumu!



Aktivitas Praktik

01

Aktivitas 1: Mengenal Antarmuka

Buka Scratch dan isi fungsi setiap bagian: Stage, Sprite, Block Palette, dan Script Area

03

Aktivitas 3: Mengamati Program

Jalankan proyek contoh Scratch. Amati gerakan Sprite dan cari tahu mengapa bisa bergerak

02


Aktivitas 2: Mengenal Kontrol

Coba tekan Bendera Hijau dan Tombol Stop. Amati dan tuliskan apa yang terjadi

04

Refleksi & Penilaian Diri

Tuliskan kesimpulan: Apa yang terjadi jika Script Area kosong? Checklist kemampuanmu!

 **Hebat!** Kamu sudah mengenal dunia Scratch. Mari lanjut belajar membuat animasi dan game yang lebih seru!