

LEMBAR KERJA MURID (LKM)
SMP DESA PUTERA TAHUN AJARAN 2026/2027
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
MISI MENGENDALIKAN SPRITE

• Instruksi • Urutan • Eksperimen • Animasi Sederhana •

Petunjuk

1. Lengkapi **identitas** yang ditanyakan
2. Kerjakan secara **mandiri**.
3. Simpan dokumen dengan nama file:
Nama Lengkap_Kelas_Mengendalikan Sprite

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap :
2. Kelas :
3. Tanggal Pengerjaan :

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah menyelesaikan LKM ini, murid diharapkan mampu:

1. Menjelaskan bahwa blok Scratch merupakan instruksi.
2. Menggunakan Event untuk menjalankan program.
3. Menggunakan blok Motion dan Looks.
4. Menyusun beberapa instruksi menjadi sebuah urutan.
5. Menjelaskan bahwa perubahan urutan dapat mengubah hasil program.
6. Membuat animasi sederhana sendiri.
7. Menemukan dan memperbaiki kesalahan sederhana dalam program.

Ingat: Pada kegiatan ini kamu tidak harus langsung bisa membuat game atau animasi.

Tugas utamamu adalah Mencoba → Mengamati → Memahami → Mencatat.

C. Tantangan Hari Ini - “Pengendali Sprite”

1. Buat Sprite melakukan serangkaian tindakan melalui instruksi yang kamu susun sendiri.
2. Kamu akan belajar melalui pola:
COBA → JALANKAN → AMATI → BANDINKAN → PERBAIKI
3. Jangan takut salah! Dalam pemrograman, kesalahan justru dapat membantu kita memahami cara kerja program.

D. Persiapan

Sebelum mulai, pastikan:

- ☐ Komputer/laptop menyala.
- ☐ Internet dapat digunakan.
- ☐ Scratch sudah dapat dibuka.
- ☐ Buku catatan atau Microsoft Word sudah siap.
- ☐ Saya siap mencoba sendiri.

E. Menyelesaikan Misi

1. Misi 1 – Buat Sprite Bergerak
 - a. Buka Scratch.
 - b. Kamu boleh menggunakan Sprite yang sudah tersedia atau memilih Sprite lain.
 - c. Tantangan:
Buat Sprite bergerak menggunakan blok yang kamu pilih sendiri.
 - d. Jangan menunggu guru memberikan blok yang harus digunakan. Cari dan coba sendiri!
 - e. Percobaanku
 - Blok/kategori yang saya gunakan:
.....
 - Apa yang saya lakukan?
.....
 - Apa yang dilakukan Sprite?
.....

- f. Eksperimen
 Sekarang ubah salah satu nilai dalam blok yang kamu gunakan. Misalnya jumlah langkah atau arah gerak.
- Sebelum diubah:

 - Sesudah diubah:

 - Apa perbedaannya?

2. Misi 2 – Tambahkan Tindakan

- a. Buat Sprite melakukan lebih dari satu tindakan.
- b. Kamu bebas memilih tindakannya, misalnya:
- bergerak;
 - berputar;
 - berbicara;
 - berubah ukuran;
 - berubah tampilan;
 - memainkan suara;
 - atau tindakan lain yang kamu temukan.
- c. Tantangan:
 Buat Sprite melakukan minimal 3 tindakan berbeda. Rencana saya:
 Tindakan 1:
 Tindakan 2:
 Tindakan 3:
 Blok yang saya gunakan:

 Hasil percobaan:

3. Misi 3 – Urutan Itu Penting!

- a. Buat sebuah program yang terdiri atas 3 tindakan.
- b. Misalnya kamu memilih:
 A = bergerak
 B = berbicara
 C = berputar
 Tetapi kamu bebas menentukan tindakanmu sendiri.
- c. Program A
 Susun ketiga tindakanmu dalam urutan pertama. Urutan:
 A → B → C
 Jalankan program. Apa yang terjadi?

- d. PROGRAM B
 Sekarang ubah urutannya. Misalnya:
 C → B → A
 Jalankan kembali program. Apa yang terjadi?

- e. Bandingkan

	Program A	Program B
Urutan		
Hasil		

Pertanyaan penting:

- 1) Apakah hasil Program A dan Program B sama?
☐ Ya
☐ Tidak
- 2) Jika berbeda, mengapa menurutmu bisa berbeda?

.....
.....
3) Menurutmu, apakah urutan instruksi penting dalam sebuah program?

- ☐ Sangat penting
- ☐ Cukup penting
- ☐ Tidak terlalu penting

Jelaskan alasanmu:

.....
.....

4. Misi 4 – Program Tanpa Contoh!

a. Sekarang tantang dirimu. Kamu hanya diberikan tujuan.

b. Target:

Ketika program dimulai, Sprite harus melakukan minimal 5 tindakan secara berurutan.

Kamu sendiri yang menentukan:

- tindakan apa yang dilakukan;
- blok apa yang digunakan;
- urutannya;
- berapa kali dilakukan.

c. Rencanaku

- Tindakan 1:
- Tindakan 2:
- Tindakan 3:
- Tindakan 4:
- Tindakan 5:

d. Gambarkan/ tuliskan urutan programmu:

5. Misi 5 – Buat Animasi Mini

a. Sekarang gunakan semua yang sudah kamu pelajari. Tantangan:

- Buat sebuah animasi pendek tentang Sprite yang melakukan suatu kegiatan.
- Kamu bebas menentukan ceritanya.

b. Contoh ide:

- Sprite sedang berjalan.
- Sprite sedang menyapa.
- Sprite sedang berolahraga.
- Sprite sedang pergi ke sekolah.
- Sprite bertemu dengan Sprite lain.
- Sprite melakukan tarian.
- Cerita lain hasil idemu sendiri.

c. Judul animasiku:

.....

d. Apa yang terjadi dalam animasiku?

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

e. Sprite saya akan:

.....
.....

.....
.....
f. Gambarkan/ tuliskan urutan programmu:

6. Uji Programmu!

- a. Sekarang jangan langsung mengatakan: "Program saya sudah selesai."
- b. Lakukan pengujian.
Jalankan programmu minimal dua kali.
- c. Pengujian 1 - Apa yang terjadi?
.....
- d. Pengujian 2 - Apa yang terjadi?
.....
- e. Apakah hasilnya sesuai dengan yang kamu inginkan?
☐ Ya
☐ Belum
- f. Jika belum, bagian mana yang perlu diperbaiki?
.....

7. Misi Debugging – Cari Kesalahan!

- a. Sekarang periksa kembali programmu.
- b. Cari setidaknya satu hal yang bisa diperbaiki atau dibuat lebih baik. Tidak harus merupakan kesalahan besar.
- c. Contohnya:
 - Sprite bergerak terlalu jauh.
 - Sprite bergerak ke arah yang salah.
 - Percakapan terjadi terlalu cepat.
 - Urutan tindakan kurang tepat.
 - Program terlalu lambat.
 - Ada tindakan yang seharusnya terjadi lebih dahulu.
- d. Masalah yang saya temukan:
.....
- e. Menurut saya, penyebabnya:
.....
- f. Perbaiki yang saya lakukan:
.....
- g. Setelah diperbaiki:
.....

F. Tantangan Eksperimen

1. Jika program utamamu sudah selesai, pilih minimal satu tantangan berikut.
 - a. Tantangan A - Buat Sprite melakukan satu tindakan dua kali.
Apa yang kamu lakukan?
.....
 - b. Tantangan B - Buat Sprite melakukan tindakan yang sama tetapi dengan nilai yang berbeda.
Apa yang kamu ubah?
.....
 - c. Tantangan C - Buat urutan program yang berbeda dan lihat apakah hasilnya berubah.
Urutan pertama:
.....
Urutan kedua:
.....

.....
Apa perbedaannya?
.....

d. Tantangan D

Tambahkan satu Sprite lain.

Buat kedua Sprite melakukan tindakan yang berbeda.

Apa yang terjadi?
.....

2. Lengkapi berdasarkan hasil eksperimenmu.

a. Saya menemukan bahwa sebuah blok Scratch dapat:
.....

b. Saya menemukan bahwa beberapa blok dapat:
.....

c. Saya menemukan bahwa urutan blok:
.....

d. Saya menemukan bahwa ketika program mengalami kesalahan, saya dapat:
.....

G. Hubungkan Dengan Algoritma

1. Pada pembelajaran sebelumnya kamu sudah belajar tentang algoritma, yaitu langkah-langkah yang disusun secara logis untuk mencapai tujuan.

2. Sekarang lihat program Scratch yang kamu buat.

3. Menurutmu, apakah program Scratch juga memiliki algoritma?

☐ Ya

☐ Tidak

Jelaskan alasanmu:
.....
.....

4. Tuliskan algoritma animasimu menggunakan bahasa sehari-hari.

Mulai

1.
2.
3.
4.
5.

Selesai

H. Refleksi Diri

Berikan tanda “√” pada pernyataan yang sesuai dengan dirimu.

Pernyataan	Sudah	Sedang belajar	Belum
Saya dapat menggunakan blok sebagai instruksi.			
Saya dapat menyusun beberapa instruksi.			
Saya memahami pentingnya urutan instruksi.			
Saya berani mencoba tanpa menunggu contoh guru.			
Saya dapat menemukan kesalahan sederhana.			
Saya dapat memperbaiki program saya.			

1. Hal yang paling saya kuasai hari ini:
.....

2. Hal yang masih membuat saya bingung:
.....

3. Kesalahan yang paling membantu saya belajar:
.....

4. Hal yang ingin saya coba pada pertemuan berikutnya:
.....

I. Checklist Sebelum Mengumpulkan

Pastikan semuanya sudah dilakukan.

- ☐ Saya sudah membuka dan menggunakan Scratch.
- ☐ Saya sudah membuat Sprite bergerak.
- ☐ Saya sudah mencoba beberapa instruksi.
- ☐ Saya sudah membuat minimal 3 tindakan.
- ☐ Saya sudah mengubah urutan instruksi.
- ☐ Saya sudah membandingkan dua program.
- ☐ Saya sudah membuat animasi mini.
- ☐ Saya sudah menguji program.
- ☐ Saya sudah menemukan atau mencari bagian yang perlu diperbaiki.
- ☐ Saya sudah memperbaiki program.
- ☐ Saya sudah mengisi refleksi.
- ☐ Program saya merupakan hasil pekerjaan saya sendiri.