

LEMBAR KERJA MURID (LKM)
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
"PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN SCRATCH"
SMP DESA PUTERA TAHUN AJARAN 2026/2027

Petunjuk

1. Lengkapi **identitas** yang ditanyakan
2. Kerjakan secara **mandiri**.
3. Simpan dokumen dengan nama file:
Nama Lengkap_Kelas_Fitur dan Antarmuka Scratch

A. Identitas Diri

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

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah menyelesaikan LKM ini, diharapkan mampu:

1. Mengenali bagian-bagian utama pada Scratch.
2. Menjelaskan fungsi beberapa fitur Scratch berdasarkan hasil eksplorasi.
3. Mencoba berbagai blok perintah dalam Scratch.
4. Mengamati perubahan yang terjadi setelah suatu blok digunakan.
5. Mencatat hasil percobaan dengan bahasa sendiri.
6. Menunjukkan sikap mandiri, berani mencoba, dan tidak takut melakukan kesalahan.

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

Tugas utamamu adalah Mencoba → Mengamati → Memahami → Mencatat.

C. Tantangan Hari Ini - "Penjelajah Scratch"

1. Tugasmu adalah mencari tahu: "Apa saja yang bisa dilakukan Scratch?"
2. Kamu akan mencoba berbagai fitur dan blok perintah. Jangan hanya melihat!
Klik → Coba → Amati → Catat
3. Jika terjadi sesuatu yang tidak sesuai dengan dugaanmu, jangan langsung menghapusnya. Cobalah mencari tahu:
"Mengapa hal itu terjadi?"

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. Kegiatan 1 – Kenali Lingkungan Scratch
 - a. Buka Scratch.
 - b. Perhatikan tampilan Scratch dengan teliti.
 - c. Cobalah menemukan bagian-bagian berikut:

No	Bagian Scratch	Sudah Ditemukan? Beri tanda ☒ atau ☐	Fungsi Bagian Tersebut
1	Stage/Panggung		
2	Sprite		
3	Sprite List/Daftar Sprite		
4	Blocks Palette		
5	Coding Area/Scripts Area		
6	Green Flag		
7	Stop		
8	Backdrop		

2. Kegiatan 2 – Misi Gerak

- Sekarang kita mulai mencoba blok perintah.
- Cari kategori: Motion / Gerakan
- Pilih sprite yang menurutmu menarik
- Pilih beberapa blok yang menurutmu menarik.
- Coba masukkan blok tersebut ke Coding Area.
- Kemudian jalankan dengan cara yang kamu temukan.
- Catat hasil percobaanmu:

Blok yang Saya Coba (Lengkapi dengan gambar blok)	Apa yang Saya Lakukan?	Apa yang Terjadi?
.....		
.....		
.....		

h. Pertanyaan:

- Blok mana yang membuat Sprite bergerak?
.....
- Apakah semua blok Motion menghasilkan gerakan yang sama?
.....
- Apa yang terjadi jika kamu mengubah angka pada sebuah blok?
.....

i. Coba Bereksperimen

- Pilih satu blok Motion.
.....
- Coba jalankan dengan 10 langkah apa yang terjadi?
.....
- Kemudian ubah menjadi 50 langkah apa yang berbeda?
.....
- Kesimpulanku:
.....

3. Kegiatan 3 – Misi Penampilan

- Sekarang cari kategori: Looks / Tampilan
- Jangan hanya melihat bloknnya tetapi coba beberapa blok Looks.
- Perhatikan perubahan yang terjadi pada Sprite.

Blok yang Saya Coba (Lengkapi dengan gambar blok)	Apa yang Saya Lakukan?	Apa yang Terjadi?
.....		
.....		
.....		

d. Pertanyaan:

- Apakah ada blok yang membuat Sprite berbicara?
☐ Ya
☐ Tidak
 Jika ya, bagaimana hasilnya?

- Apakah ada blok yang dapat mengubah tampilan Sprite?
☐ Ya
☐ Tidak
 Jika ya, apa yang terjadi?

- Menurutmu, kapan blok Looks dapat digunakan?

4. Kegiatan 4 – Misi Memulai Program

- Sekarang cari kategori: Events / Kejadian
- Perhatikan blok-blok yang tersedia.
- Cari blok yang berhubungan dengan: “Ketika bendera hijau diklik...”

- d. Coba gunakan blok tersebut.
- e. Kemudian tambahkan satu atau beberapa blok lain di bawahnya. Contoh pola:
Ketika bendera hijau diklik
↓
lakukan sesuatu
- f. Percobaan saya:
 - (1) Saya menggunakan blok:
 - (2) Kemudian saya menambahkan blok:
 - (3) Ketika bendera hijau diklik, yang terjadi adalah:

5. Kegiatan 5 – Misi Gabungkan

- a. Sekarang saatnya mencoba membuat program kecil hasil eksperimenmu sendiri.
- b. Gabungkan minimal:
 - 1 blok Events
 - 1 blok Motion
 - 1 blok Looks
- c. Kamu bebas menentukan apa yang akan dilakukan Sprite.
- d. Ide program saya Sprite akan:
- e. Blok yang saya gunakan:

Events:

Motion:

Looks:

Apa yang terjadi ketika program dijalankan?

F. “Kesalahan” Saya Hari Ini

Dalam pemrograman, kesalahan adalah bagian dari proses belajar. Tuliskan satu kesalahan atau percobaan yang tidak sesuai dengan harapanmu.

1. Apa yang saya coba?
2. Apa yang saya harapkan terjadi?
3. Apa yang sebenarnya terjadi?
4. Apa yang saya lakukan untuk memperbaikinya?
5. Apa yang saya pelajari?

G. Temuan Saya Tentang Scratch

Lengkapi kalimat berikut berdasarkan hasil eksplorasimu sendiri.

1. Scratch adalah
2. Sprite adalah
3. Stage/Panggung digunakan untuk
4. Blocks digunakan untuk

-
5. Coding Area digunakan untuk
.....
.....
6. Green Flag digunakan untuk
.....
.....

H. Refleksi Diri

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

Pernyataan	Skor		
	3	2	1
Saya berani mencoba fitur Scratch sendiri.			
Saya mencoba lebih dari satu blok.			
Saya mengamati hasil setiap percobaan.			
Saya mencatat hasil eksplorasi.			
Saya mencoba memperbaiki kesalahan sendiri.			
Saya menemukan sesuatu yang baru.			

Hal yang paling saya sukai dari kegiatan hari ini:

.....
.....

Hal yang masih membingungkan:

.....
.....

Hal yang ingin saya coba pada pertemuan berikutnya:

.....
.....

I. Checklist “Penjelajah Scratch”

Sebelum mengumpulkan tugas, pastikan:

- ☐ Saya sudah mencoba Scratch sendiri.
- ☐ Saya sudah mencoba blok Motion.
- ☐ Saya sudah mencoba blok Looks.
- ☐ Saya sudah mencoba blok Events.
- ☐ Saya sudah menggabungkan beberapa blok.
- ☐ Saya sudah mencatat hasil percobaan.
- ☐ Saya sudah melakukan eksperimen bebas.
- ☐ Saya sudah mengisi refleksi.
- ☐ Saya tidak hanya menyalin jawaban teman.
- ☐ Saya siap menceritakan satu hal yang saya temukan.