

RENCANA PELAKSANAAN DAN PEMBELAJARAN (RPP)

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII SEMESTER I



Oleh
RIDHA EKA PUTRI, S. Pd

SMP SWASTA SAINS TAHFIZH ISLAMIC CENTER MADINATUL 'ULUM

KABUPATEN SIAK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(DARING)

Sekolah	: SMP Swasta Sains Tahfizh Islamic Center Madinatu 'Ulum
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/ Semester	: VII / (Satu)
Materi	: Pemrograman visual scratch 2.0
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Dasar

- 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai
- 4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.2.1 Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch
- 3.3.2.2 Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online
- 3.3.2.3 Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online
- 4.3.1.2 Melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online

C. Tujuan Pembelajaran

1. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
2. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
3. Peserta Didik diharapkan dapat Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
4. Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online sesuai rincian tugas kinerja pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.

D. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran		Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengkomodasikan kesiapan belajar daring dan mengingatkan peserta didik di grup whatsapp, untuk masuk ke kelas yang sudah di buat pada zoom meeting 10 menit sebelum dimulai. ▪ Melalui Zoom, Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun. Menanyakan kabar peserta didik dan mengingatkan pentingnya menaati protocol covid-19 dimanapun dan kapanpun. ▪ Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a. ▪ Guru mengingatkan peserta didik untuk tetap disiplin dalam proses pembelajaran daring ▪ Guru mengecek kehadiran peserta didik di Zoom Meeting dengan cara meminta peserta didik untuk mengisi absensi pada google form yang linknya dibagikan di Group Whatsapp ▪ Guru dan peserta didik mereview pelajaran sebelumnya ▪ Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi peserta didik ▪ Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Critical thinking</p> <p>Communication Collaboration</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p>	<p>10 menit</p>
<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok di google classroom ▪ Guru mengunggah materi pembelajaran tentang Pemrograman Visual Scratch di 	<p>Communication</p> <p>Communication</p>	<p>60 Menit</p>

	google classroom		
stimulasi/pemberian rangsangan	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Zoom guru menampilkan video pembelajaran tentang Pemrograman Visual Scratch ▪ Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan guru 	Communication	
pernyataan/identifikasi masalah	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diminta untuk menganalisis materi yang ditampilkan guru pada media pembelajaran ▪ Peserta didik bertanya jawab dan berdiskusi di zoom bersama guru hal-hal yang belum dipahami terkait dengan tayangan yang dilihat 	Critical Thinking Critical Thinking	
pengumpulan data	<p>Mencobakan, Mempraktekkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan LKPD yang dapat diakses melalui google classroom tentang Pemrograman Visual Scratch ▪ Peserta didik secara mandiri mengunduh LKPD yang telah diberikan oleh guru melalui google classroom ▪ Guru memastikan setiap peserta kelompok memahami tugas yang harus diselesaikan ▪ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami terkait instruksi yang diberikan ▪ Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukannya di google classroom 	Communication Creativity Communication Communication Collaboration Critical Thinking Collaboration Creativity	
pembuktian	<p>Menalar, Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dalam kelompok menganalisis dan mengerjakan langkah kerja sesuai dengan LKPD yang 	Critical Thinking Creativity	

	<p>diberikan oleh guru di google classroom</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memantau keterlibatan peserta didik di googlr classroom dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukannya ▪ Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan; ▪ Peserta didik membuat kesimpulan dari kegiatan kerja LKPD di google classroom 	<p>Communication Creativity</p> <p>Communication Creativity</p> <p>Collaboration</p>	
menarik kesimpulan/generalisasi	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mempresentasikan hasil kerja LKPD yang telah dikerjakan di Zoom ▪ Peserta didik lain memberikan pendapat masukkan tanya jawab tentang hasil yang disampaikan ▪ Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan evaluasi menggunakan <i>Google Form</i> yang link nya sudah dibagikan di Group Wa dan google classroom 	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication Critical Thinking HOTS</p>	
<u>Kegiatan Penutup</u>	<p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik di pandu guru membuat kesimpulan tentang Pemrograman Visual Scratch <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan) <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya ▪ Kegiatan Ditutup dengan Do'a, dan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. 	<p>Communication</p> <p>Collaboration Creativity</p> <p>Communication</p>	<p>10 Menit</p>

E. Penilaian Hasil Belajar

a. Teknik penilaian

- Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- Produk : Ujian Tulis
- Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

b. Instrumen penilaian

- LP1 : Sikap Prilaku Karakter
- LP2 : Sikap Sosial
- LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3
- LP4 : Keterampilan

F. Program Tindak lanjut

1. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

2. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala SMP Sains Tahfizh Islamic Center

ABDULLAH AZIS, M. Pd
NIY. 09-131

Siak, Oktober 2020

Guru Mata Pelajaran Informatika

RIDHA EKA PUTRI, S. Pd
NIY. 15-197

RENCANA PELAKSANAAN DAN PEMBELAJARAN (RPP)

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII SEMESTER I



Oleh
RIDHA EKA PUTRI, S. Pd

SMP SWASTA SAINS TAHFIZH ISLAMIC CENTER MADINATUL 'ULUM

KABUPATEN SIAK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(DARING)

Sekolah : SMP Swasta Sains Tahfizh Islamic Center Madinatu 'Ulum
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/ Semester : VII / (Satu)
Materi : Pemrograman visual scratch 2.0
Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	3.3.2.1. Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch 3.3.2.2 Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online 3.3.2.3 Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	4.3.1.2 Melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online

Nilai Karakter : Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif

B. Tujuan Pembelajaran

1. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
2. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
3. Peserta Didik diharapkan dapat Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.

4. Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online sesuai rincian tugas kinerja pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM

C. Materi Pembelajaran

Science	Technology
Faktual: Pemrograman Visual Scratch Konseptual: Instalasi online dan tampilan (interface) scratch versi online Prosedural: Langkah-langkah instalasi online software pemrograman visual scratch	Menggunakan Laptop / HP untuk mencari informasi di internet tentang konsep dasar s pemrograman scatch Menggunakan Laptop / HP untuk membuka aplikasi zoom, absensi, LKPD dan evaluasi pembelajaran Menggunakan Laptop / HP untuk menginstal scratch secara online
Engineering	Art
Langkah-langkah instalasi online software pemrograman visual scratch	Tampilan animasi gerak sederhana yang dibuat pada pemrograman visual scratch 2.0
Mathematic	
Menentukan block-block yang digunakan untuk membuat animasi sederhana	

D. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik_TPACK
2. Model : Discovery Learning
3. Metode : Daring, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, Praktik

E. Matrik Metode Penilaian Dan Kegiatan Pembelajaran Daring

No	Tujuan Pembelajaran	Tugas dan Penilaian Online	Kegiatan Pembelajaran		
			Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran	Interaksi antar peserta didik	Interaksi peserta didik dengan guru
1	Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan	LKPD diakses di google classroom dan Evaluasi diakses	Peserta didik mengunduh dan membaca bahan ajar di google	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui google	Peserta didik dan guru saling berinteraksi

	Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM	di Google Form	classroom	classroom	melalui ZOOM, google classroom dan Wa Group
2	Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.	LKPD diakses di google classroom dan Evaluasi diakses di Google Form	Peserta didik mengunduh dan membaca bahan ajar di google classroom Peserta didik menyimak guru di ZOOM	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui google classroom	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui ZOOM, google classroom dan Wa Group
3	Peserta Didik diharapkan dapat Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.	LKPD diakses di google classroom dan Evaluasi diakses di Google Form	Peserta didik mengunduh dan membaca bahan ajar di google classroom Peserta didik menyimak guru di ZOOM	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui google classroom	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui ZOOM, google classroom dan Wa Group
4	Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual	LKPD diakses di google classroom dan Evaluasi diakses di Google Form	Peserta didik mengunduh dan membaca bahan ajar di google classroom	Antar peserta didik saling berdiskusi melalui google classroom	Peserta didik dan guru saling berinteraksi melalui ZOOM, google

scratch versi online sesuai rincian tugas kinerja pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM		Peserta didik menyimak guru di ZOOM		classroom dan Wa Group
--	--	-------------------------------------	--	------------------------

F. Media, Alat/Bahan dan Sumber belajar

1. Media :
 - a. Video pembelajaran tentang Pemrograman Visual Scratch
 - b. Bahan Ajar tentang Pemrograman Visual Scratch, LKPD
2. Alat dan bahan :
 - a. Komputer/Laptop/Smartphone
 - b. aplikasi zoom
 - c. google classroom
 - d. google form
 - e. Group Wa
3. Sumber Belajar :
 - a. Buku Peserta didik :, dkk. 2019. Buku Peserta didik Informatika SMP/ MTs Kelas VII Semester 1. Jakarta: Kemdikbud RI.
 - b. Buku Guru :, dkk. 2019. Buku Guru Informatika SMP/ MTs Kelas VII. Jakarta: Kemdikbud RI

G. Langkah-langkah pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran		Kecakapan Abad 21	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengakomodasikan kesiapan belajar daring dan mengingatkan peserta didik di grup whatsapp, untuk masuk ke kelas yang sudah di buat pada zoom meeting 10 menit sebelum dimulai. ▪ Melalui Zoom, Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dengan 	Communication Communication	10 menit

	<p>penyukur dan santun. Menanyakan kabar peserta didik dan mengingatkan pentingnya menaati protocol covid-19 dimanapun dan kapanpun.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a. ▪ Guru mengingatkan peserta didik untuk tetap disiplin dalam proses pembelajaran daring ▪ Guru mengecek kehadiran peserta didik di Zoom Meeting dengan cara meminta peserta didik untuk mengisi absensi pada google form yang linknya dibagikan di Group Whatsapp ▪ Guru dan peserta didik mereview pelajaran sebelumnya ▪ Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang menantang untuk memotivasi peserta didik ▪ Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Critical thinking</p> <p>Communication Collaboration</p> <p>Communication</p> <p>Communication</p>	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok di google classroom ▪ Guru mengunggah materi pembelajaran tentang Pemrograman Visual Scratch di google classroom 	<p>Communication</p> <p>Communication</p>	60 Menit
stimulasi/pemberian rangsangan	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui Zoom guru menampilkan video pembelajaran tentang Pemrograman Visual Scratch ▪ Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan guru 	<p>Communication</p>	
pernyataan/identifikasi masalah	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diminta untuk menganalisis materi yang ditampilkan 	<p>Critical Thinking</p>	

	<p>guru pada media pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik bertanya jawab dan berdiskusi di zoom bersama guru hal-hal yang belum dipahami terkait dengan tayangan yang dilihat 	Critical Thinking
pengumpulan data	<p>Mencobakan, Mempraktekkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan LKPD yang dapat diakses melalui google classroom tentang Pemrograman Visual Scratch ▪ Peserta didik secara mandiri mengunduh LKPD yang telah diberikan oleh guru melalui google classroom ▪ Guru memastikan setiap peserta kelompok memahami tugas yang harus diselesaikan ▪ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami terkait instruksi yang diberikan ▪ Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukannya di google classroom 	<p>Communication</p> <p>Creativity</p> <p>Communication</p> <p>Communication Collaboration</p> <p>Critical Thinking Collaboration Creativity</p>
pembuktian	<p>Menalar, Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dalam kelompok menganalisis dan mengerjakan langkah kerja sesuai dengan LKPD yang diberikan oleh guru di google classroom ▪ Guru memantau keterlibatan peserta didik di googlr classroom dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang ditemukannya ▪ Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan; ▪ Peserta didik membuat kesimpulan dari 	<p>Critical Thinking</p> <p>Creativity</p> <p>Communication Creativity</p> <p>Communication Creativity</p> <p>Collaboration</p>

	kegiatan kerja LKPD di google classroom		
menarik kesimpulan/generalisasi	<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mempresentasikan hasil kerja LKPD yang telah dikerjakan di Zoom ▪ Peserta didik lain memberikan pendapat masukkan tanya jawab tentang hasil yang disampaikan ▪ Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan evaluasi menggunakan <i>Google Form</i> yang link nya sudah dibagikan di Group Wa dan google classroom 	<p>Communication</p> <p>Communication</p> <p>Communication Critical Thinking HOTS</p>	
<u>Kegiatan Penutup</u>	<p>Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik di pandu guru membuat kesimpulan tentang Pemrograman Visual Scratch <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan pendapat peserta didik tentang proses belajar yang dilakukan (merefleksi kegiatan) <p>Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya ▪ Kegiatan Ditutup dengan Do'a, dan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. 	<p>Communication</p> <p>Collaboration Creativity</p> <p>Communication</p>	<p>10 Menit</p>

H. Penilaian Hasil Belajar

a. Teknik penilaian

- Sikap Prilaku Karakter : Format Penilaian Sikap
- Sikap Sosial : Format Penilaian Sikap
- Produk : Ujian Tulis
- Keterampilan : Format Assesmen Kinerja Keterampilan

b. Instrumen penilaian

- LP1 : Sikap Prilaku Karakter

- LP2 : Sikap Sosial
- LP3 : Produk dilengkapi kunci LP3
- LP4 : Keterampilan

I. Program Tindak lanjut

1. Pembelajaran Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk remedial misalnya:

- a) Pembelajaran ulang
- b) Bimbingan perorangan
- c) Pemanfaatan tutor sebaya, dll

2. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, bagi peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberikan kegiatan pembelajaran dengan bentuk pengayaan yaitu tugas pemberian bacaan tambahan di internet.

Mengetahui,
Kepala SMP Sains Tahfizh Islamic Center

Siak, Oktober 2020

Guru Mata Pelajaran Informatika

ABDULLAH AZIS, M. Pd
NIY. 09-131

RIDHA EKA PUTRI, S. Pd
NIY. 15-197

PERANGKAT PEMBELAJARAN
BAHAN AJAR
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SEMESTER I



oleh:

RIDHA EKA PUTRI, S. Pd

SMP SWASTA SAINS TAHFIZH ISLAMIC CENTER MADINATUL 'ULUM
KABUPATEN SIAK
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

BAHAN AJAR PERTEMUAN 2

Satuan Pendidikan : SMP Swasta Sains Tahfizh Islamic Center Madinatul 'Ulum

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Satu)

Tahun Pelajaran : 2020/2021

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	3.3.2.1. Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch 3.3.2.2 Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online 3.3.2.3 Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	4.3.1.2 Melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online

Nilai Karakter : Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif

B. Tujuan Pembelajaran

1. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
2. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.

3. Peserta Didik diharapkan dapat Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
4. Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online sesuai rincian tugas kinerja pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM

C. Materi Pelajaran

PEMROGRAMAN VISUAL SCRATCH

A. PENGENALAN SCTARCH

Scratch merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat program dengan cara yang menarik dan interaktif, serta mudah dipahami untuk semua kalangan. Dengan Scratch kita dapat memprogram sendiri cerita-cerita interaktif, permainan, dan animasi — dan membagikan kreasi-kreasimu dengan yang lainnya di komunitas online. Aplikasi ini dirancang untuk usia 8-13 tahun.

Dengan Scratch dapat membantu:

1. Membantu berpikir secara kreatif
2. Mempertimbangkan secara sistematis
3. Bekerja secara kolaboratif

Contoh Animasi dengan menggunakan Scratch

1. Animasi Nama yang bergerak,
2. Animasi Virtual Pet,
3. Animasi People Dancing,
4. Animasi Kartu

B. SEJARAH SCRATCH

Scratch merupakan bahasa pemrograman visual yang dikembangkan oleh Lifelong Kindergarten research group di MIT Media Lab. Pengembangan Scratch didukung oleh pendanaan dari National Science Foundation, Microsoft, Intel Foundation, Nokia, dan MIT Media Lab research consortia.

C. CARA KERJA SCRATCH

Scratch dirancang agar anak-anak atau remaja yang disebut pemula yang baru belajar pemrograman tidak melakukan kesalahan ketik *syntax* yang dapat menyebabkan *error*. Oleh karena itu, dalam Bahasa pemrograman visual *Scratch*, kita hanya tinggal menyeret (*drag*) dan menggabungkan (*drop*) beberapa blok program yang telah disediakan pada antar muka grafis *Scratch*.

Antar muka grafis *Scratch* memungkinkan pengguna dengan mudah mengontrol cara berbagai jenis perintah atau instruksi perintah untuk beraksi satu sama lain. Kita hanya perlu memahami alur logika atau algoritma dalam menyusun intruksi-instruksi tersebut.

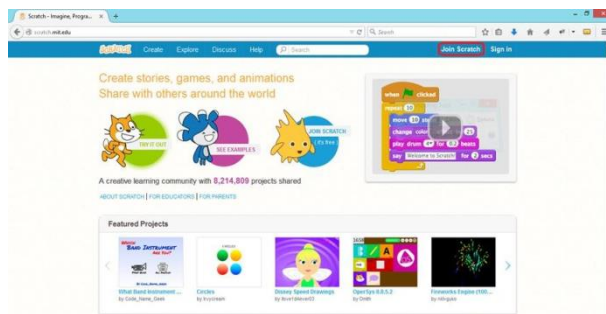
D. INSTALASI SCRATCH

Scratch merupakan suatu aplikasi yang berjalan dalam internet atau aplikasi yang berbasiskan web browser, namun Scratch juga menyediakan untuk versi offline.

A. Instalasi Online

Langkah Menggunakan Scratch Versi Online

- 1) Buka web browser, lalu masukan alamat <http://scratch.mit.edu/>, klik **Join Scratch**.



- 2) Masukan Username, Password, dan Konfirmasi Password, lalu Klik **Next**

A screenshot of the 'Join Scratch' registration form. The form is titled 'Join Scratch' and includes the text 'It's easy (and free!) to sign up for a Scratch account.' Below this, there are three input fields: 'Choose a Scratch Username', 'Choose a Password', and 'Confirm Password'. A Scratch cat logo is visible in the bottom left corner, and a 'Next' button is in the bottom right corner. A progress indicator at the bottom shows four steps, with the first step highlighted.

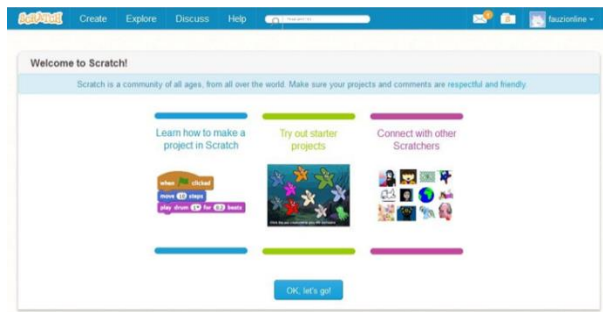
- 3) Masukan Pilihan Birth Moth and Year, Gender, serta Country, lalu Klik **Next**

- 4) Masukkan alamat email address dan confirm email address, lalu Klik Next

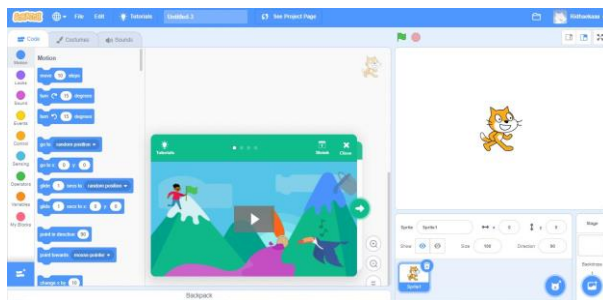
- 5) Tampil pesan yang menjelaskan Anda dapat memulai project Scratch, selanjutnya klik konfirmasi link pada email Anda, **Klik OK Lets Go!**

- 6) Cek kotak masuk email Anda, lalu masuk Pesan **Please confirm your email address for Scratch** Klik link konfirmasi email

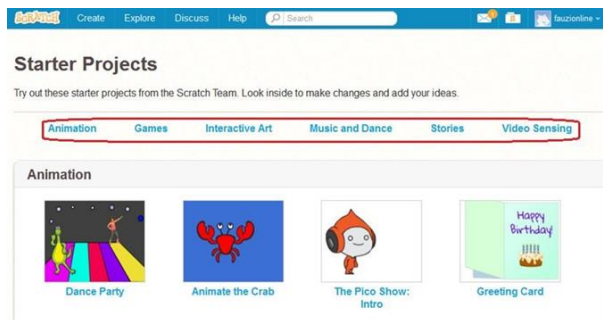
- 7) Setelah konfirmasi email, Anda dapat memilih kategori yang ada lalu **Klik OK, Lets go!**



8) Kategori Learn How Make a Project in Scratch, Anda akan diberikan tutorial awal menggunakan Scratch.



9) Kategori Try Out Starter Project, Anda dapat memulai Project dari project yang telah ada sebelumnya.

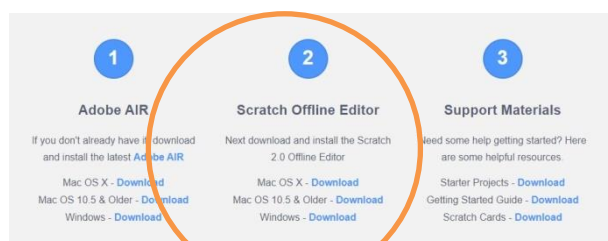


10) Kategori Connect with other Scratchers, Anda dapat melihat project yang dibagikan programmer lainnya.

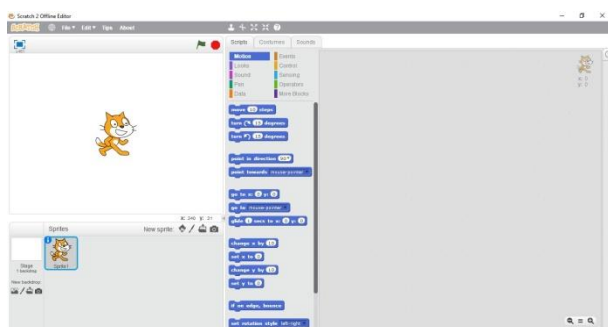


B. Instalasi Offline

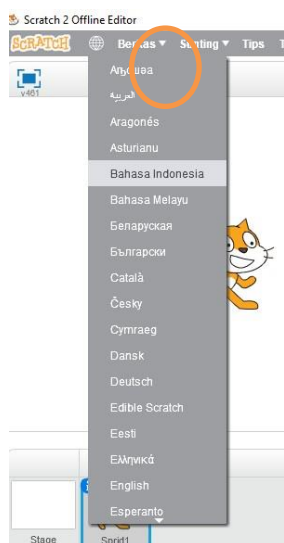
- 1) Download aplikasi Pemrograman Visual Scratch 2.0 pada link berikut <https://scratch.mit.edu/download/scratch2>
- 2) Pada Scratch Offline Editor klik tombol download sesuai dengan sistem operasi di laptop/komputer masing-masing



- 3) Setelah selesai download install aplikasi Pemrograman Visual Scratch 2.0 pada laptop/komputer masing-masing
- 4) Jalankan Scratch 2.0 offline editor

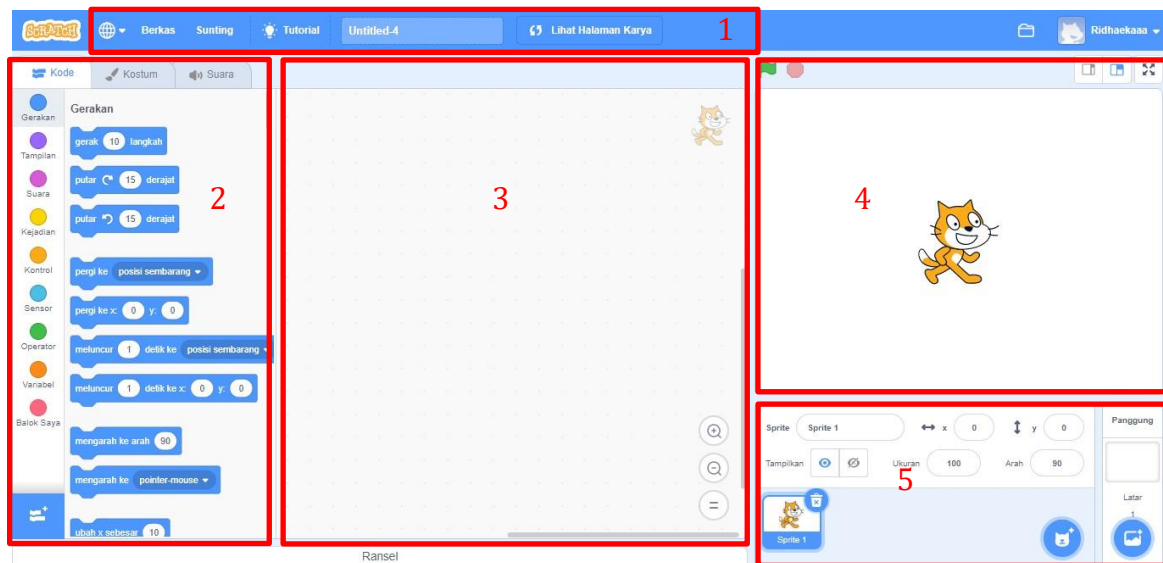


- 5) Untuk mengganti dengan bahasa Indonesia klik tombol sesuai dengan petunjuk gambar di bawah ini



E. Interface Scratch

Berikut ini merupakan tampilan awal scratch versi online



Keterangan:

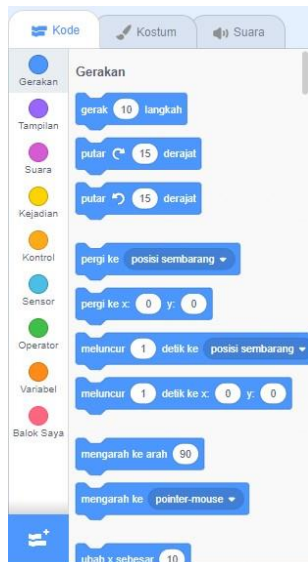
1) Menu

Pada menu kita bisa membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah pernah disimpan, menyimpan proyek yang sudah dibuat, mengganti bahasa dan melihat tutorial

2) Deskripsi Blok

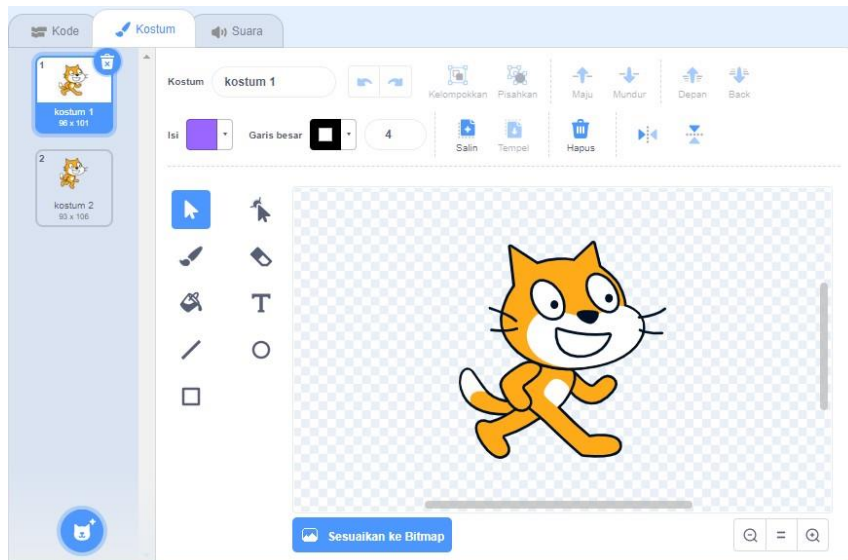
Terdiri dari 3 bagian, yaitu

- kode (script) yaitu sekumpulan blok-blok perintah yang akan digunakan untuk memprogram. Setiap blok pada kode (script) memiliki fungsi yang berbeda-beda.

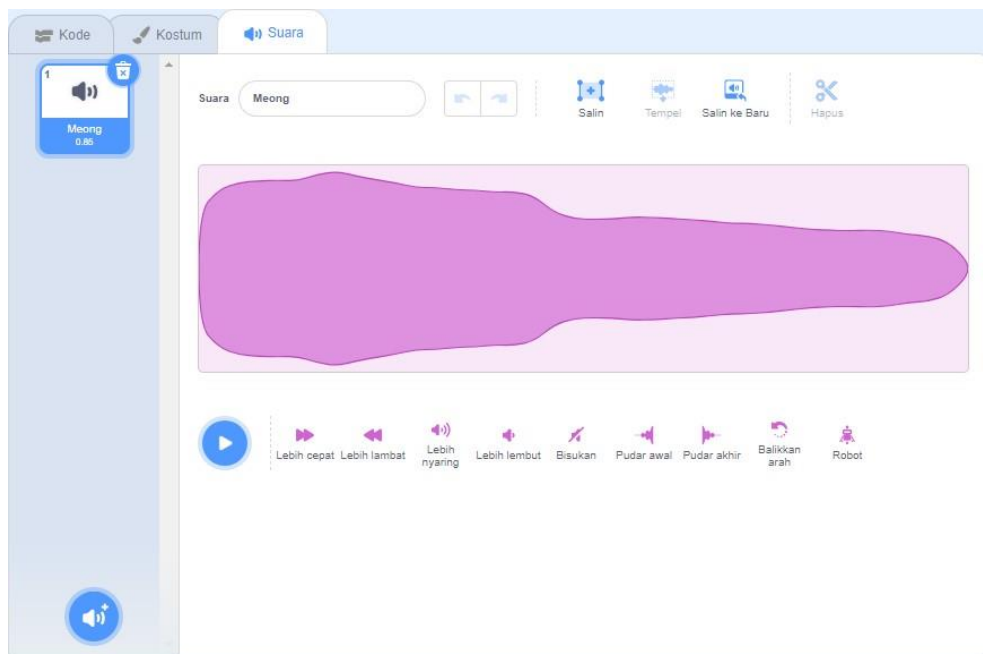


Blok ini terdiri dari bagian-bagian, yaitu:

- Gerakan (motion), digunakan untuk menggerakkan sprite. Contohnya perintah “move 10 step” untuk menggerakkan sebanyak 10 langkah.
Blok-blok pada gerakan (motion)
- Tampilan (looks), digunakan pada segala sesuatu yang berhubungan dengan tampilan program. Contohnya mengganti kostum pada sprite.
- Kejadian (events), digunakan untuk mengatur script atau kode pada sprite untuk berjalan. Contohnya ketika bendera (warna hijau) di klik, maka semua script atau kode akan berjalan.
- Kontrol (control), digunakan untuk mengontrol kode agar berjalan. Contohnya “wait 1 seconds untuk menunggu sejenak selama 1 detik”.
- Sensor (sensing), digunakan untuk memberikan sensor pada perintah yang digunakan.
- Operator, digunakan untuk operator matematika
- Variabel, digunakan untuk mengatur variable
- Kostum (custom) yaitu tempat untuk menyetting tampilan kostum sprite, seperti penampakan gerakan dan seterusnya.



- Suara (Sounds) yaitu tempat untuk menyetting suara



3) Script Area

Tempat untuk menerapkan script atau kode terhadap sprite yang kita tampilkan

4) Canvas


Adalah panggung bagi *sprite* untuk bereaksi terhadap instruksi blok yang dibuat. Stage memiliki fitur-fitur khusus yang berbeda dengan *sprite* lain. Terdapat 3 tombol pada stage:

a. *Green flag* 🚩

Digunakan untuk menjalankan skrip.

b. *Stop sign* 🛑

Digunakan untuk menghentikan semua skrip dalam semua *sprite*.

c. Tombol presentasi 

Digunakan untuk merubah mode tampilan (view) menjadi tampilan penuh (full).

5) Sprite List

Tempat untuk mengatur dan mengganti tampilan sprite

Kesimpulan

- Scratch merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat program dengan cara yang menarik dan interaktif, serta mudah dipahami untuk semua kalangan. Aplikasi ini dirancang untuk usia 8-13 tahun.
- Scratch bisa digunakan secara online maupun offline
- Interface scratch terdiri dari lima bagian, yaitu Menu, Deskripsi Blok, Script Area, Canvas, Sprite List

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SEMESTER I



oleh:

RIDHA EKA PUTRI, S. Pd

SMP SWASTA SAINS TAHFIZH ISLAMIC CENTER MADINATUL 'ULUM

KABUPATEN SIAK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Kelompok :

Tanggal :



PETUNJUK KERJA

1. Amatilah video pembelajaran yang diupload guru di google classroom dan yang ditampilkan guru saat Zoom
2. Bacalah Bahan Ajar, Buku Paket atau Sumber lain (internet) mengenai materi pelajaran
3. Diskusikanlah dengan kelompokmu dan jawablah pertanyaan dan praktikkanlah perintah di bawah ini
4. Tulislah hasil diskusi kelompok di kertas 1 lembar dengan menampilkan nama anggota kelompok
5. Fotokan hasil diskusi tersebut kemudian kirimkan ke wa group yang telah ditentukan.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM. (Produk)
2. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM. (Produk)
3. Peserta Didik diharapkan dapat Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM. (Proses)
4. Dengan menggunakan komputer atau smartpone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online sesuai rincian tugas kinerja pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM (Keterampilan)

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	3.3.2.1. Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch 3.3.2.2 Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online 3.3.2.3 Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	4.3.1.2 Melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online

C. Media, Alat dan Bahan :

1. Video Pembelajaran tentang pemrograman visual scratch
2. Komputer/Laptop/Smartphone
3. Jaringan Internet
4. Alat Tulis

D. Materi Pembelajaran

Pemrograman Visual Scratch

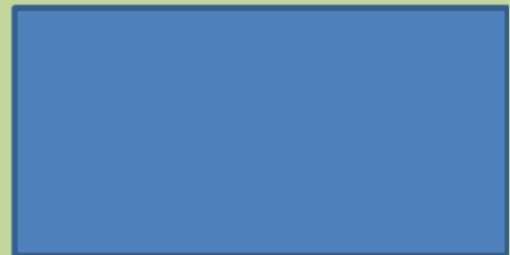
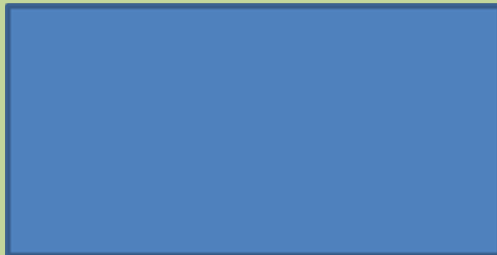
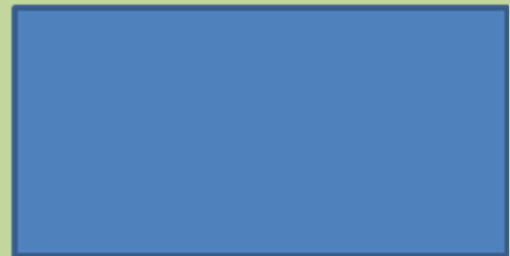
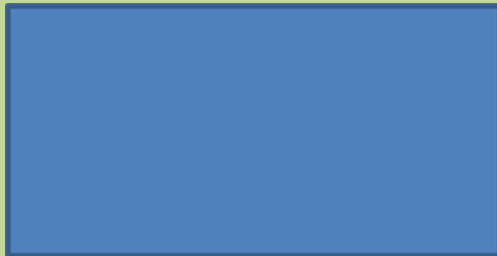
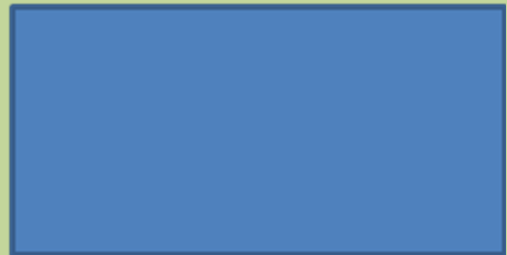
2. Berdasarkan tutorial yang terdapat pada bahan ajar, lakukanlah instalasi online scratch online pada laptop/HP peserta didik masing-masing dan screenshoot langkah-langkah instalasi tersebut lalu masukkan hasil screenshoot pada kolom yang tersedia di bawah ini!

INSTALASI ONLINE SCRATCH

Nama Anggota Kelompok :

Kelas :

- 1) Hasil screenshoot langkah-langkah animasi bergerak sederhana yang dibuat



3. Setelah melakukan instalasi online scratch dan mengamati tampilan (interface) pemrograman visual scratch versi online, diskusikanlah dengan kelompokmu tentang
 - a. fungsi dari tab menu, deskripsi blok, script area, canvas dan sprile list pada pemrograman visual scratch

Hasil diskusi Kelompok :

**EVALUASI PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SEMESTER I**



oleh:

RIDHA EKA PUTRI, S. Pd

SMP SWASTA SAINS TAHFIZH ISLAMIC CENTER MADINATUL 'ULUM

KABUPATEN SIAK

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

INSTRUMEN EVALUASI PERTEMUAN 2

Satuan Pendidikan : SMP Swasta Sains Tahfizh Islamic Center Madinatul 'Ulum

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Satu)

Tahun Pelajaran : 2020/2021

Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	3.3.2.1. Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch 3.3.2.2 Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online 3.3.2.3 Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	4.3.1.2 Melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online

Nilai Karakter : Religius, Jujur, Mandiri, dan Kreatif

Tujuan Pembelajaran

1. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
2. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, peserta didik dapat menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
3. Peserta Didik diharapkan dapat Menjelaskan langkah-langkah instalasi pemrograman visual scratch versi online dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM.
4. Dengan menggunakan komputer atau smartphone, peserta didik dapat melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online sesuai rincian tugas kinerja pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KKM

Lampiran 2. Rubrik penilaian

Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian

Indikator	LP dan Butir Soal	Kunci LP dan Butir Soal
Sikap Prilaku Karakter	LP1	Deskripsi
Sikap Sosial	LP2	
Produk: 1. Menjelaskan konsep dasar pemrograman visual scratch 2. Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman visual scratch versi online	LP 3 Produk Butir 1, Butir 2,3,4,5	Kunci LP 3 Produk Butir 1, Butir 2,3,4,5
Keterampilan: Melakukan instalasi pemrograman visual scratch versi online	LP 5 Keterampilan: RTK 1,2	Dipercayakan kepada judgement Penilai/Guru

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal :

LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas siswa siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)	Skor Perolehan												
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/mentor)							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Kedisiplinan													
2	Kejujuran													
3	Tanggung Jawab													
4	Santun													
5	Teliti													

$$\text{Nilai Attitude (NAt)} = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

B_n dan E_n skor B dan E pada aspek sikap ke n

n_{max} = banyaknya aspek sikap = 8

S_{max} = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai NAT

Siak Sri Indrapura, Oktober 2020

Pengamat,

(_____)

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (*ATTITUDE*)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meski- pun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	santun	Berprilaku santun kepada siapa saja dan dimana saja	Berprilaku santun kepada sebagian orang saja	Kadang kadang Berprilaku santun jika di peringati	Kadang kadang tidak berprilaku santun meskipun di peringati	Sering tidak santun meskipun sudah di peringati
4	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggung jawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang kadang bertanggung- jawab jika diawasi	Bertanggungja wab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggung- jawab pada kewajibannya
5	Teliti	Selalu teliti dalam setiap pekerjaan	Teliti dalam pekerjaan ketika di ingatkan guru	Kadang kadang teliti	Kadang kadang tidak teliti meski sudah di ingatkan	Sering tidak terlit meski sudah diingatkan

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal :

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas sikap sosial siswa dengan menggunakan skala berikut ini:

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

Keterangan;

D = Memerlukan perbaikan

C = Menunjukkan kemajuan

B = Memuaskan

A = Sangat Baik

Siak Sri Indrapura, Oktober 2020

Pengamat,

(_____)

KISI – KISI NASKAH SOAL

Satuan Pendidikan : SMP Swasta Sains Tahfizh Islamic Center Madinatul 'Ulum
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Satu)
Tahun Pelajaran : 2020/2021

Jenis Penilaian : Tes Tertulis
Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Jumlah Soal : 5
Alokasi Waktu : 20 menit

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal	Level Kognitif			Tingkat Kesukaran	Skor
Menjelaskan konsep dasar pemrograman scratch	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan sebuah data, peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang bukan manfaat dari pemrograman visual scratch untuk anak usia 8-13 tahun	PG	1	C4			Mudah	10
	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan sebuah data, peserta didik diminta untuk menganalisis cara kerja pemrograman scratch	PG	2	C4			Mudah	10
		Disajikan sebuah data, peserta didik diminta untuk aspek yang bukan penjelasan dari data tersebut	PG	3	C4			Mudah	10
Menjelaskan tampilan (interface) di pemrograman scratch versi online		Disajikan sebuah data, peserta didik diminta untuk menjelaskan fungsi dari data tersebut	PG	4	C4			Mudah	10
	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan sebuah gambar, peserta didik diminta untuk menganalisis tampilan gambar tersebut	PG	5	C4			Sedang	10

	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan sebuah gambar, peserta didik diminta untuk menganalisis tampilan gambar tersebut	PG	6	C4			Sedang	10
	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan sebuah gambar, peserta didik diminta untuk menganalisis tampilan gambar tersebut	PG	7	C4			Sedang	10
	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan 3 data tentang <i>Scratch</i> blocks, peserta didik diminta untuk menganalisis fungsi dari sctach block tersebut	PG	8	C4			Sedang	10
		Disajikan sebuah data, peserta didik diminta untuk menentukan fungsi berdasarkan data tersebut	PG	9	C4			Mudah	10
Melakukan instalasi online pemrograman scratch	Pemrograman Visual Scratch	Disajikan urutan acak langkah-langkah join pemrograman scratch, peserta didik diminta untuk mengurutkan langkah-langlah tersebut	PG	10		C5		Sulit	10

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal :

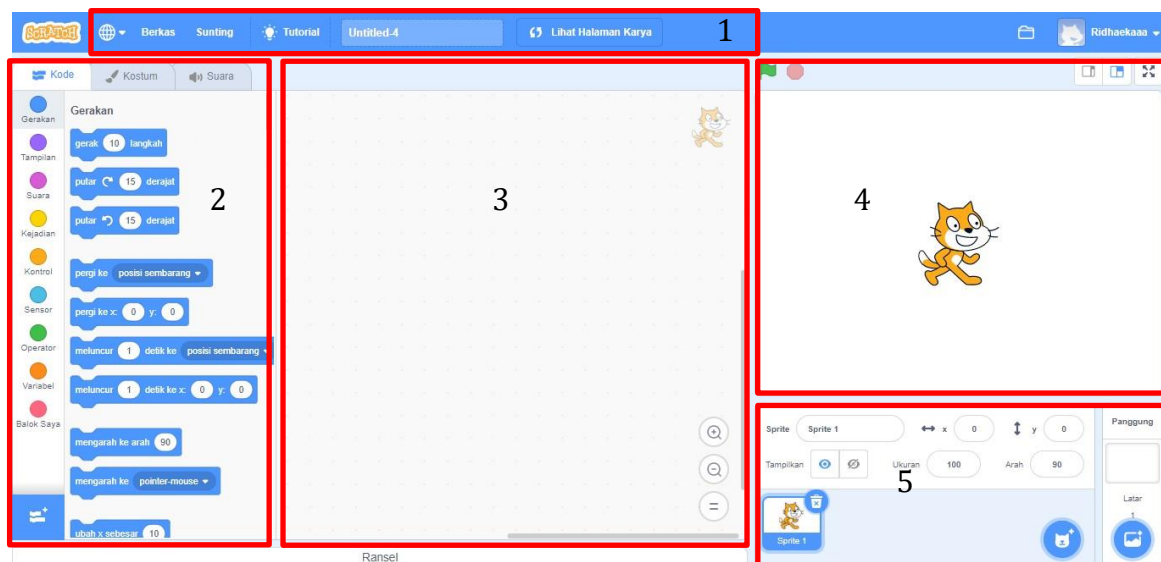
LP 3 : PRODUK

1. Di dalam Ilmu Komputer, bahasa pemrograman visual adalah bahasa pemrograman yang memungkinkan pengguna untuk membuat suatu program dengan elemen-elemen program secara graphics. Scratch merupakan salah satu bahasa pemrograman visual yang dikembangkan oleh Research Group MIT yang dapat membuat animasi gerak menjadi sebuah permainan komputer. Pemrograman visual scratch ini dirancang untuk anak-anak usia 8-13 tahun. Pernyataan di bawah ini yang bukan manfaat dari pemrograman visual scratch untuk anak-anak usia 8-13 tahun adalah....
 - A. membantu berpikir secara kreatif
 - B. membantu mempertimbangkan secara sistematis
 - C. **membantu memahami dasar-dasar logika pemrograman**
 - D. membantu bekerja secara kolaboratif
2. Antar muka grafis *Scratch* memungkinkan pengguna dengan mudah mengontrol cara berbagai jenis perintah atau instruksi perintah untuk beraksi satu sama lain. *Scratch* dirancang agar anak-anak atau remaja yang disebut pemula yang baru belajar pemrograman tidak melakukan kesalahan ketik *syntax* yang dapat menyebabkan *error*. Berdasarkan pernyataan tersebut, dibawah ini yang merupakan cara kerja dari scratch itu sendiri adalah dengan cara....
 - A. menyetikkan kode program pada antar muka grafis Scratch
 - B. double klik beberapa blok program yang akan digunakan pada antar muka grafis *Scratch*
 - C. **menyeret (*drag*) dan menggabungkan (*drop*) beberapa blok program yang telah disediakan pada antar muka grafis *Scratch***
 - D. menggambar animasi dengan blok program yang telah disediakan pada antar muka grafis *Scratch*

3. Dalam membuat suatu proyek pemrograman menggunakan Bahasa pemrograman *Scratch*, kita harus mengetahui komposisi utama dalam membuat project di *Scratch*. Berikut ini yang **bukan** merupakan komposisi utama dalam membuat sebuah project di *Scratch* adalah....
 - A. project awal dibuat atau terdiri dari objek-objek yang disebut *sprite*
 - B. memberikan instruksi kepada *sprite* untuk membuatnya bergerak, memutar musik atau berinteraksi terhadap *sprite* lainnya
 - C. menggabungkan blok grafis menjadi sebuah tumpukan instruksi algoritma untuk menjalankan sebuah *sprite*
 - D. **membagikan project *scratch* yang telah dibuat secara online**

4. Pada pemrograman visual *scratch* kita bisa membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah pernah disimpan, menyimpan proyek yang sudah dibuat, mengganti bahasa dan melihat tutorial. Kegiatan tersebut bisa kita kerjakan pada bagian....
 - A. **menu**
 - B. deskripsi blok
 - C. *sprite* list
 - D. *sprite* area

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



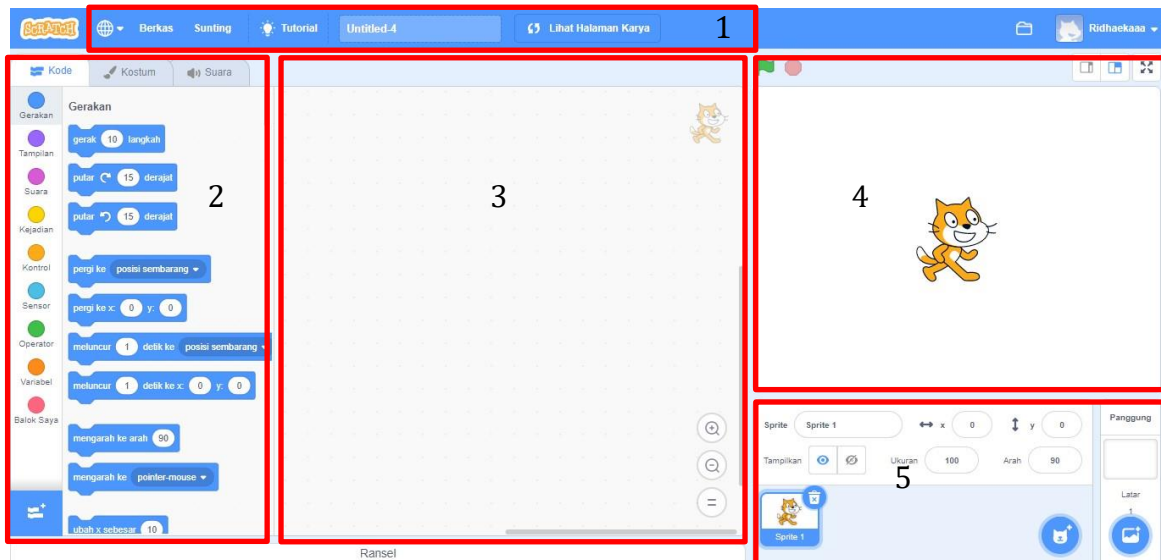
Ketika kita ingin merancang program animasi atau game pada pemrograman visual *scratch* kita terlebih dahulu memasukkan karakter dan gambar latar untuk animasi atau game tersebut. Pada gambar di atas tempat untuk memasukkan karakter dan gambar latar untuk animasi satau game kita ditunjukkan oleh nomor....

- A. 2
- C. 4

B. 3

D. 5

6. Ciri-ciri dari suatu algoritma adalah memiliki masukan (input) atau kondisi awal dan keluaran (output) atau kondisi akhir. Berdasarkan gambar pada antar muka pemrograman visual Scratch dibawah ini, masukan (input) dan keluaran (output) ditunjukkan pada bagian nomor....



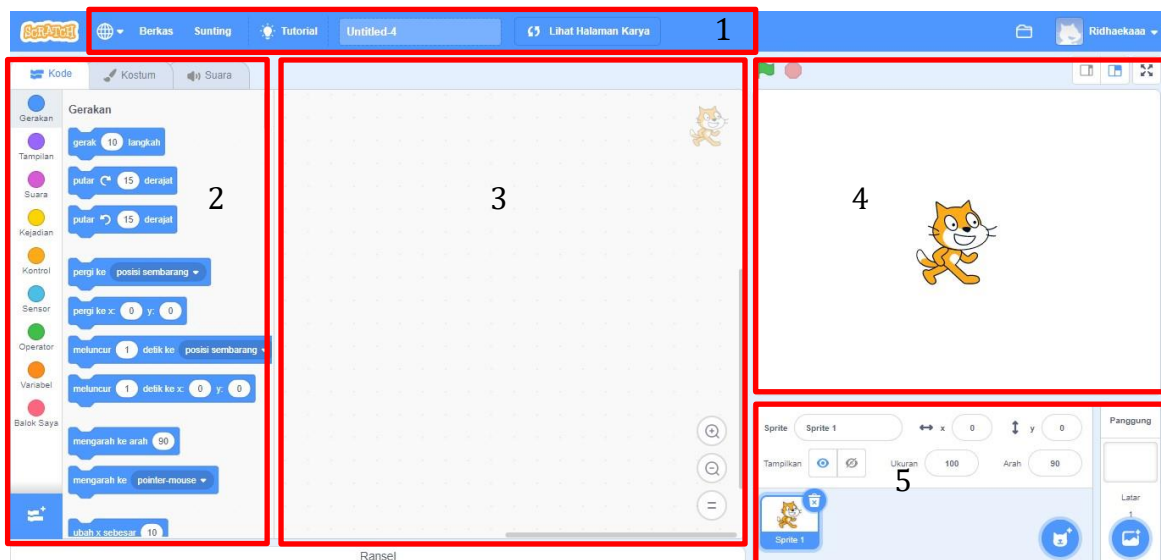
A. 1 dan 3

C. 2 dan 4

B. 1 dan 2

D. 4 dan 3

7. Agar project yang dibuat di pemrograman visual scratch bisa bergerak dan berinteraksi dengan *sprite* yang lainnya maka kita harus memberikan instruksi-instruksi berupa balok-balok perintah kepada *sprite* tersebut. Tempat untuk meletakkan atau menyusun balok-balok perintah kepada *sprite* tersebut ditunjukkan pada gambar di bawah ini nomor....



- A. 2
- B. 3
- C. 4
- D. 5

8. Perhatikan data berikut!

- 1. Gerakan a) digunakan pada segala sesuatu yang berhubungan dengan tampilan program
- 2. Kejadian b) digunakan untuk menggerakkan sprite
- 3. Tampilan c) digunakan untuk mengatur script atau kode pada sprite untuk berjalan

Berdasarkan data di atas, pasangan yang cocok antara *Scratch* blocks dan fungsinya adalah....

- A. 1 dan a
- B. 3 dan c
- C. 2 dan c
- D. 2 dan b

9. Ketika membuat sebuah animasi atau game pada pmerograman visual scratch, maka kita harus mengatur script atau kode pada sprite untuk berjalan. Balok-balok perintah yang digunakan untuk mengatur script tersbut terdapat pada bagian....

- A. gerakan
- B. **kejadian**
- C. kontrol
- D. sensor

10. Perhatikan data di bawah ini!

- 1) Masukan Username, Password, dan Konfirmasi Password, lalu Klik **Next**
- 2) Masukan PilihanBirth Moth and Year, Gender, serta Country, lalu Klik Next (3)
- 3) Buka web browser, lalu masukan alamat <http://scratch.mit.edu/>, klik **Join Scratch**
- 4) Masukan alamat email address dan confirm email address, lalu Klik Next
- 5) Cek kotak masuk email Anda, lalu masuk Pesan **Please confirm your email address for Scratch** Klik link konfirmasi email
- 6) Tampil pesan yang menjelaskan Anda dapat memulai project Scratch, selanjutnya klik konfirmasi link pada email Anda, **Klik OK Lets Go!**

7) Setelah konfirmasi email, Anda dapat memilih kategori yang ada lalu **Klik OK**,

Lets go!

Berdasarkan data di atas, urutan langkah-langkah join scratch online adalah....

A. 3 - 1 - 2 - 4 - 6 - 5 - 7

C. 3 - 1 - 2 - 4 - 5 - 6 - 7

B. 3 - 2 - 1 - 4 - 6 - 5 - 7

D. 3 - 2 - 1 - 4 - 5 - 6 - 7

KUNCI JAWABAN

Satuan Pendidikan : SMP Swasta Sains Tahfizh Islamic Center Madinatul 'Ulum

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Satu)

Tahun Pelajaran : 2020/2021

NO SOAL	KUNCI JAWABAN	PENJELASAN	SKOR JAWABAN BENAR	SKOR JAWABAN SALAH
1	C	Dengan Scratch dapat membantu anak usia 8 – 13 tahun untuk : 1. Membantu berpikir secara kreatif 2. Mempertimbangkan secara sistematis 3. Bekerja secara kolaboratif	10	0
2	C	Cara kerja dari Scratch adalah menyeret (<i>drag</i>) dan menggabungkan (<i>drop</i>) beberapa blok program yang telah disediakan pada antar muka grafis <i>Scratch</i>	10	0
3	D	Sebuah proyek <i>Scratch</i> terdiri atas: 1. Project awal dibuat atau terdiri dari objek-objek yang disebut <i>sprite</i> . 2. memberikan instruksi kepada <i>sprite</i> untuk membuatnya bergerak, memutar musik atau berinteraksi terhadap <i>sprite</i> lainnya 3. menggabungkan blok grafis menjadi sebuah tumpukan instruksi algoritma untuk menjalankan sebuah <i>sprite</i>	10	0
4	A	1) Menu Tempat untuk membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah pernah	10	0

		<p>disimpan, menyimpan proyek yang sudah dibuat, mengganti bahasa dan melihat tutorial</p> <p>2) Deskripsi Blok</p> <p>Terdiri dari 3 bagian, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> • kode (script) yaitu sekumpulan blok-blok perintah yang akan digunakan untuk memprogram. • Kostum (custom) yaitu tempat untuk menyetting tampilan kostum sprite, seperti penampakan gerakan dan seterusnya. • Suara (Sounds) yaitu tempat untuk menyetting suara <p>3) Script Area</p> <p>Tempat untuk menerapkan script atau kode terhadap sprite yang kita tampilkan</p> <p>4) Canvas</p> <p>Adalah panggung bagi <i>sprite</i> untuk bereaksi terhadap instruksi blok yang dibuat. Stage memiliki fitur-fitur khusus yang berbeda dengan <i>sprite</i> lain.</p> <p>5) Sprite List</p> <p>Tempat untuk mengatur dan mengganti tampilan sprite</p>		
5	D	<p>1) Menu</p> <p>Tempat untuk membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah pernah disimpan, menyimpan proyek yang sudah dibuat, mengganti bahasa dan</p>	10	0

		<p>melihat tutorial</p> <p>2) Deskripsi Blok</p> <p>Terdiri dari 3 bagian, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> • kode (script) yaitu sekumpulan blok-blok perintah yang akan digunakan untuk memprogram. • Kostum (custom) yaitu tempat untuk menyetting tampilan kostum sprite, seperti penampakan gerakan dan seterusnya. • Suara (Sounds) yaitu tempat untuk menyetting suara <p>3) Script Area</p> <p>Tempat untuk menerapkan script atau kode terhadap sprite yang kita tampilkan</p> <p>4) Canvas</p> <p>Adalah panggung bagi <i>sprite</i> untuk bereaksi terhadap instruksi blok yang dibuat. Stage memiliki fitur-fitur khusus yang berbeda dengan <i>sprite</i> lain.</p> <p>5) Sprite List</p> <p>Tempat untuk mengatur dan mengganti tampilan sprite</p>		
6		<p>1) 1Menu</p> <p>Tempat untuk membuat proyek baru, membuka projek yang sudah pernah disimpan, menyimpan proyek yang sudah dibuat, mengganti bahasa dan melihat tutorial</p> <p>2) Deskripsi Blok</p>	10	0

		<p>Terdiri dari 3 bagian, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> • kode (script) yaitu sekumpulan blok-blok perintah yang akan digunakan untuk memprogram. • Kostum (custom) yaitu tempat untuk menyetting tampilan kostum sprite, seperti penampakan gerakan dan seterusnya. • Suara (Sounds) yaitu tempat untuk menyetting suara <p>3) Script Area Tempat untuk menerapkan script atau kode terhadap sprite yang kita tampilkan</p> <p>4) Canvas Adalah panggung bagi <i>sprite</i> untuk bereaksi terhadap instruksi blok yang dibuat. Stage memiliki fitur-fitur khusus yang berbeda dengan <i>sprite</i> lain.</p> <p>5) Sprite List Tempat untuk mengatur dan mengganti tampilan sprite</p>		
7	B	<p>1) 1Menu Tempat untuk membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah pernah disimpan, menyimpan proyek yang sudah dibuat, mengganti bahasa dan melihat tutorial</p> <p>2) Deskripsi Blok Terdiri dari 3 bagian, yaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> • kode (script) yaitu sekumpulan 	10	0

		<p>blok-blok perintah yang akan digunakan untuk memprogram.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kostum (custom) yaitu tempat untuk menyetting tampilan kostum sprite, seperti penampakan gerakan dan seterusnya. • Suara (Sounds) yaitu tempat untuk menyetting suara <p>3) Script Area Tempat untuk menerapkan script atau kode terhadap sprite yang kita tampilkan</p> <p>4) Canvas Adalah panggung bagi <i>sprite</i> untuk bereaksi terhadap instruksi blok yang dibuat. Stage memiliki fitur-fitur khusus yang berbeda dengan <i>sprite</i> lain.</p> <p>5) Sprite List Tempat untuk mengatur dan mengganti tampilan sprite</p>		
8	C	<p>1) Gerakan digunakan untuk menggerakkan sprite</p> <p>2) Kejadian digunakan untuk mengatur script atau kode pada sprite untuk berjalan</p> <p>3) Tampilan digunakan pada segala sesuatu yang berhubungan dengan tampilan program</p>	10	0
9	B	<p>1) Gerakan digunakan untuk menggerakkan sprite</p>	10	0

		<p>2) Kejadian digunakan untuk mengatur script atau kode pada sprite untuk berjalan</p> <p>3) Kontrol digunakan untuk mengontrol kode agar berjalan.</p> <p>4) Sensor digunakan untuk memberikan sensor pada perintah yang digunakan.</p>		
10	A	<p>1) Buka web browser, lalu masukan alamat http://scratch.mit.edu/, klik Join Scratch</p> <p>2) Masukan Username, Password, dan Konfirmasi Password, lalu Klik Next</p> <p>3) Masukan Pilihan Birth Moth and Year, Gender, serta Country, lalu Klik Next</p> <p>4) Masukan alamat email address dan confirm email address, lalu Klik Next</p> <p>5) Tampil pesan yang menjelaskan Anda dapat memulai project Scratch, selanjutnya klik konfirmasi link pada email Anda, Klik OK Lets Go!</p> <p>6) Cek kotak masuk email Anda, lalu masuk Pesan Please confirm your email address for Scratch Klik link konfirmasi email</p> <p>7) Setelah konfirmasi email, Anda dapat memilih kategori yang ada lalu Klik OK, Lets go!</p>	10	0

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal :

LP4 : Keterampilan

Prosedur:

1. Guru meminta siswa untuk mengamati kasus yang di kemukakan
2. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini
3. Berikan format ini kepada siswa sebelum assesmen dimulai
4. Siswa diijinkan mengakses kinerjamereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Siswa Sendiri	Oleh Guru
1	membuka aplikasi pemrograman scratch versi online di search engine	20		
2	instalasi pemrograman visual scratch versi online sesuai dengan urutan	80		
	Skor Total	100		

Siswa

()

Siak Sri Indrapura, Oktober 2020

Guru,

()

