

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP N 1 Mungkid
Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Kelas/Semester : VII/Genap
Materi Pokok : Pengenalan Pemrograman Visual di code.org
Alokasi Waktu : 6 JP (3 Pertemuan)
Pertemuan Ke - : 1 (satu)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Unit. Algoritma dan Pemrograman

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial. 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai.	1. Memahami program visual dari demo. 2. Mengikuti program visual dari tutorial. 3. Menyesuaikan cara kerja pemrograman visual Code.org. 4. Menguraikan objek-objek lingkungan pemrograman visual Code.org.
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	1. Menerapkan cara kerja untuk membuat animasi bergerak sederhana di program visual Code.org. 2. Mempraktekan penggunaan objek-objek di lingkungan visual Code.org. 3. Membangun dan memodifikasi sebuah program sederhana di lingkungan visual Code.org.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan metode demonstrasi dan tutorial, diharapkan peserta didik dapat:

1. memahami program visual dari demo.
2. mengikuti program visual dari tutorial.
3. menyesuaikan cara kerja pemrograman visual Code.org.

C. Langkah Pembelajaran

1. Alat : Laptop dan/atau Android
2. Media : youtube.com, studio.code.org/sections/FDKZSW, Microsoft Form chat.whatsapp.com/FUH2N3SXIZOFBELrmDdAIx
3. Model dan Metode Belajar : model pembelajaran demonstrasi dan tutorial dengan metode *Problem Based Learning*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengajak mematuhi protokol kesehatan dan mengingatkan peserta didik untuk melaksanakan pola hidup sehat, serta mengawali kegiatan belajar dengan berdoa. 2. Peserta didik menerima sosialisasi tentang materi yang akan dipelajari serta metode yang akan dilaksanakan	5 menit
	Demonstrasi dan Tutorial (Kegiatan Inti)	50 menit
TAHAP 1. Merumuskan tujuan pembelajaran.	Guru menyampaikan karakteristik materi serta merumuskan tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi dan tutorial berakhir. Guru menjelaskan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.	
TAHAP 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap peserta didik dalam posisi siap dan dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan. Peserta didik menyiapkan perangkat dan mengatur posisi belajar supaya dapat memperhatikan kegiatan demonstrasi dan mengikuti tutorial dengan baik.	
TAHAP 3. Pelaksanaan demonstrasi dan tutorial	Guru melaksanakan kegiatan demonstrasi dan tutorial dengan menciptakan suasana yang menyenangkan untuk merangsang peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif. Langkah demonstrasi yang dilakukan adalah : 1. Mengakses halaman studio.code.org/sections/FDKZSW	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
	2. Melakukan proses login peserta dengan kode rahasia yang dapat diperoleh secara otomatis melalui wa.me/+6281804371010 dengan mengetikkan kode kelas dan absen, contoh; 7A01 utk peserta didik kelas 7A nomor absen 1. 3. Menyesuaikan cara kerja pemrograman visual <i>Code.org</i> dalam penggunaan bahasa, setting perangkat, dan alur kerja aplikasi. Peserta didik memperhatikan demonstrasi serta mengikuti tutorial secara aktif.	
TAHAP 4. Merefleksi kegiatan peserta didik	Guru memantau peserta didik dalam menyesuaikan cara kerja pemrograman visual <i>Code.org</i> . Peserta didik menerapkan cara kerja pemrograman visual <i>Code.org</i> .	
Penutup	1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran 2. Peserta didik mengucapkan syukur dan berdoa mengakhiri kegiatan belajar.	5 menit

D. Penilaian

- Aspek Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Aspek Keterampilan : Penilaian pengetahuan dalam bentuk proyek dengan media studio.code.org/sections/FDKZSW

Mengetahui
Kepala SMP N 1 Mungkid

Mungkid, 20....
Guru Informatika

Supriyanto, S.Pd.
NIP. 19640402 198703 1 013

Dian Purnama Sari, S.T., M.Pd
NIP. 19840613 200903 2 007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP N 1 Mungkid
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Materi Pokok : Pengenalan Pemrograman Visual di code.org
 Alokasi Waktu : 6 JP (3 Pertemuan)
 Pertemuan Ke - : 2 (dua)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Unit. Algoritma dan Pemrograman

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial. 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai.	1. Memahami program visual dari demo. 2. Mengikuti program visual dari tutorial. 3. Menyesuaikan cara kerja pemrograman visual Code.org. 4. Menguraikan objek-objek lingkungan pemrograman visual Code.org.
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	1. Menerapkan cara kerja untuk membuat animasi bergerak sederhana di program visual Code.org. 2. Mempraktekan penggunaan objek-objek di lingkungan visual Code.org. 3. Membangun dan memodifikasi sebuah program sederhana di lingkungan visual Code.org.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan metode *Problem Based Learning*, diharapkan peserta didik dapat:

1. menyesuaikan cara kerja pemrograman visual *Code.org*.
2. menguraikan objek-objek lingkungan pemrograman visual *Code.org*.
3. menerapkan cara kerja untuk membuat animasi bergerak sederhana di program visual *Code.org*.
4. mempraktekan penggunaan objek-objek di lingkungan visual *Code.org*.

C. Langkah Pembelajaran

1. Alat : Laptop dan/atau Android
2. Media : youtube.com, studio.code.org/sections/FDKZSW, Microsoft Form chat.whatsapp.com/FUH2N3SXIZOFBELrmDdAIx
3. Model dan Metode Belajar : model pembelajaran *Blended Learning* dengan metode *Problem Based Learning*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengajak mematuhi protokol kesehatan dan mengingatkan peserta didik untuk melaksanakan pola hidup sehat, serta mengawali kegiatan belajar dengan berdoa. 2. Peserta didik menerima sosialisasi tentang materi yang akan dipelajari serta metode yang akan dilaksanakan	5 menit
Problem Based Learning (Kegiatan Inti)		50 menit
TAHAP 1. Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan tantangan yang akan dipecahkan sendiri oleh peserta didik melalui proyek yang disajikan dalam pembelajaran program visual di kelas studio.code.org/sections/FDKZSW. Peserta didik mengamati dan memahami tantangan yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari proyek yang disarankan.	
TAHAP 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap peserta didik memahami instruksi pada tantangan masing-masing. Peserta didik menentukan blok kode serta algoritma yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan tantangan.	
TAHAP 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru memantau keterlibatan kerja peserta didik dalam proses menentukan blok kode serta algoritma selama proses penyelesaian tantangan. Peserta didik menerapkan blok kode serta algoritma dalam proses penyelesaian tantangan.	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
TAHAP 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru memantau peserta didik dalam menerapkan blok kode serta algoritma dalam proses penyelesaian tantangan pada <i>lesson</i> /tahap 3 level 4. Peserta didik menerapkan blok kode serta algoritma dalam proses penyelesaian tantangan serta menyusun redaksi penjelasan untuk mempresentasikan algoritma yang diterapkan.	
TAHAP 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong peserta didik lain untuk saling memberi penghargaan serta masukan kepada peserta didik lainnya. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi. Setiap peserta didik melakukan presentasi, peserta didik yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari peserta didik lain.	
Penutup	1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran 2. Peserta didik mengucapkan syukur dan berdoa.(religius)	5 menit

D. Penilaian

- Aspek Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Aspek Pengetahuan : Penilaian pengetahuan dalam bentuk soal pilihan ganda dengan media Microsoft Form

Mengetahui
Kepala SMP N 1 Mungkid

Mungkid, 20....
Guru Informatika

Supriyanto, S.Pd.
NIP. 19640402 198703 1 013

Dian Purnama Sari, S.T., M.Pd
NIP. 19840613 200903 2 007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP N 1 Mungkid
Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Kelas/Semester : VII/Genap
Materi Pokok : Pengenalan Pemrograman Visual di code.org
Alokasi Waktu : 6 JP (3 Pertemuan)
Pertemuan Ke - : 3 (tiga)

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Unit. Algoritma dan Pemrograman

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial. 3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai.	1. Memahami program visual dari demo. 2. Mengikuti program visual dari tutorial. 3. Menyesuaikan cara kerja pemrograman visual <i>Code.org</i> . 4. Menguraikan objek-objek lingkungan pemrograman visual <i>Code.org</i> .
4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	1. Menerapkan cara kerja untuk membuat animasi bergerak sederhana di program visual <i>Code.org</i> . 2. Mempraktekan penggunaan objek-objek di lingkungan visual <i>Code.org</i>. 3. Membangun dan memodifikasi sebuah program sederhana di lingkungan visual <i>Code.org</i>.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan metode *Problem Based Learning*, diharapkan peserta didik dapat:

1. mempraktekan penggunaan objek-objek di lingkungan visual *Code.org*.
2. membangun dan memodifikasi sebuah program sederhana di lingkungan visual *Code.org*.

C. Langkah Pembelajaran

1. Alat : Laptop dan/atau Android
2. Media : youtube.com, studio.code.org/sections/FDKZSW, Microsoft Form chat.whatsapp.com/FUH2N3SXIZOFBELrmDdAIx
3. Model dan Metode Belajar : model pembelajaran *Blended Learning* dengan metode *Problem Based Learning*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengajak mematuhi protokol kesehatan dan mengingatkan peserta didik untuk melaksanakan pola hidup sehat, serta mengawali kegiatan belajar dengan berdoa. 2. Peserta didik menerima sosialisasi tentang materi yang akan dipelajari serta metode yang akan dilaksanakan	5 menit
	Problem Based Learning (Kegiatan Inti)	50 menit
TAHAP 1. Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan tantangan yang akan dipecahkan sendiri oleh peserta didik melalui proyek yang disajikan dalam pembelajaran program visual di kelas studio.code.org/sections/FDKZSW. Peserta didik mengamati dan memahami tantangan yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari proyek yang disarankan.	
TAHAP 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru memastikan setiap peserta didik memahami instruksi pada tantangan masing-masing. Peserta didik menentukan blok kode serta algoritma yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan tantangan.	
TAHAP 3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.	Guru memantau keterlibatan kerja peserta didik dalam proses menentukan blok kode serta algoritma selama proses penyelesaian tantangan. Peserta didik menerapkan blok kode serta algoritma dalam proses penyelesaian tantangan.	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
TAHAP 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru memantau peserta didik dalam menerapkan blok kode serta algoritma dalam proses penyelesaian tantangan pada <i>lesson</i> /tahap 3 level 4. Peserta didik menerapkan blok kode serta algoritma dalam proses penyelesaian tantangan serta menyusun redaksi penjelasan untuk mempresentasikan algoritma yang diterapkan.	
TAHAP 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membimbing presentasi dan mendorong peserta didik lain untuk saling memberi penghargaan serta masukan kepada peserta didik lainnya. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi. Setiap peserta didik melakukan presentasi, peserta didik yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari peserta didik lain.	
Penutup	1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran 2. Peserta didik mengucapkan syukur dan berdoa.(religius)	5 menit

D. Penilaian

- Aspek Sikap : Penilaian sikap terhadap peserta didik dapat dilakukan dengan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Aspek Keterampilan : Penilaian pengetahuan dalam bentuk proyek dengan media studio.code.org/sections/FDKZSW

Mengetahui
Kepala SMP N 1 Mungkid

Mungkid, 20....
Guru Informatika

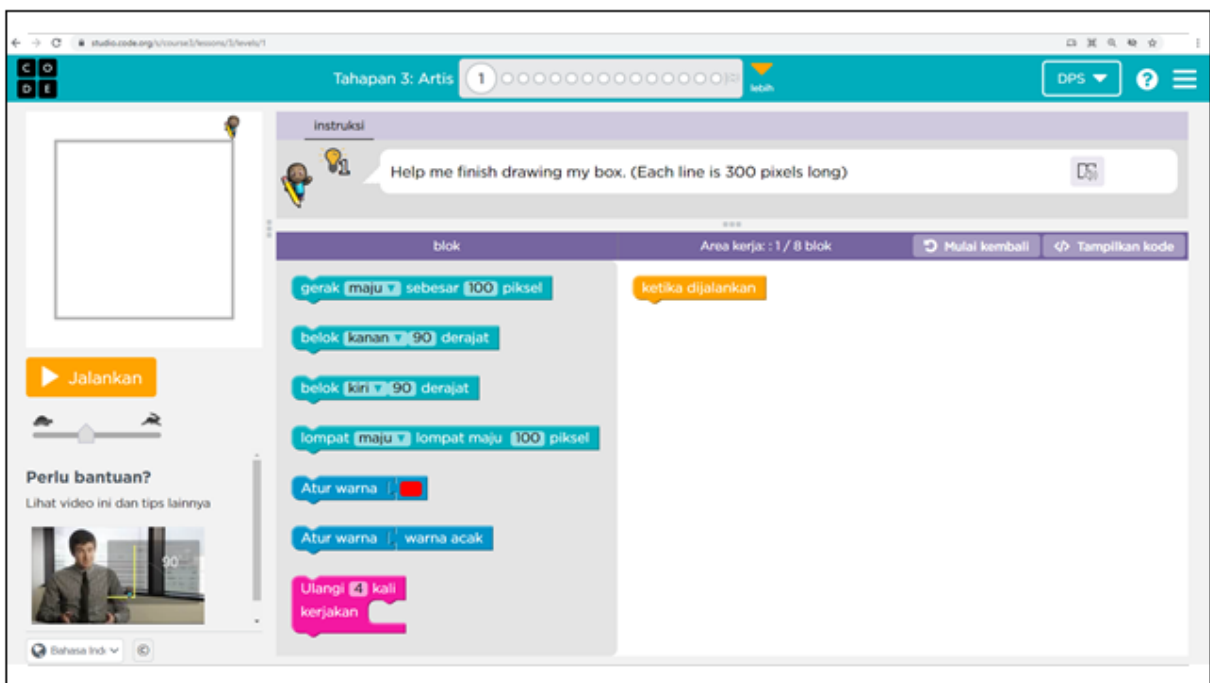
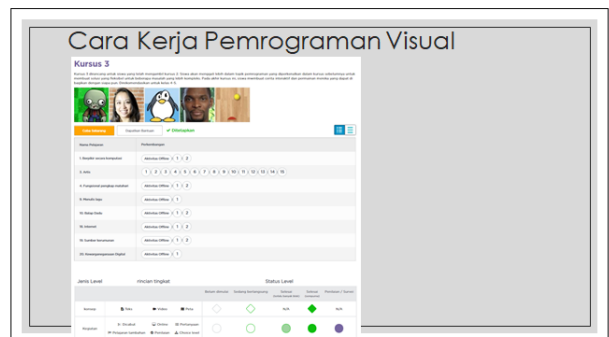
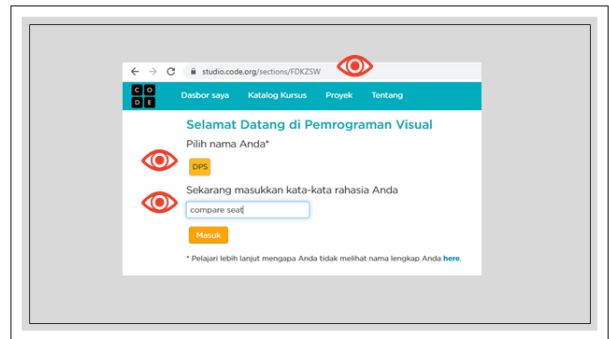
Supriyanto, S.Pd.
NIP. 19640402 198703 1 013

Dian Purnama Sari, S.T., M.Pd
NIP. 19840613 200903 2 007

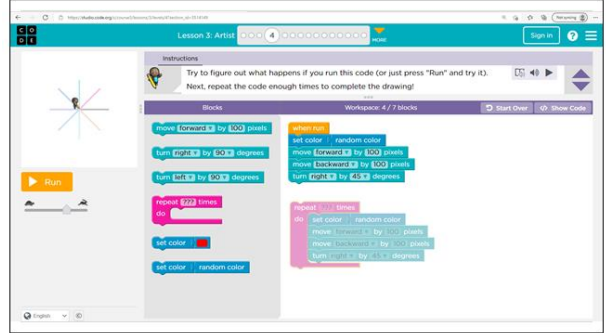
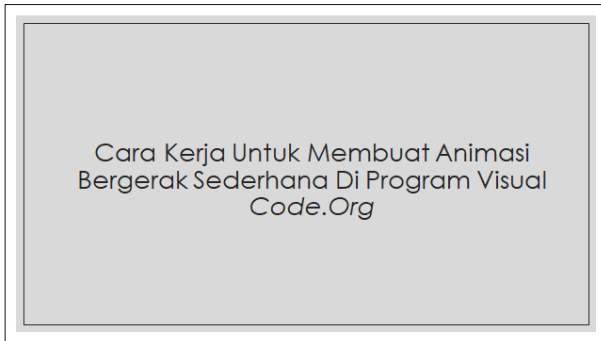
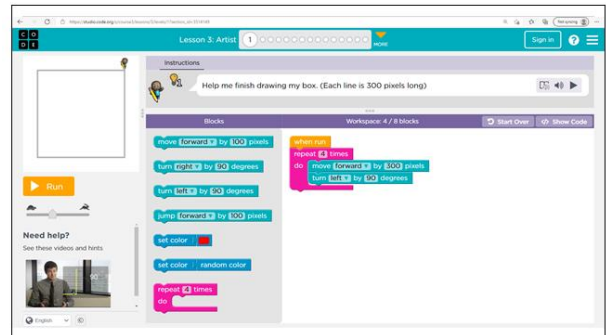
LAMPIRAN RPP. Pengenalan Pemrograman Visual di code.org VII/Genap/INFORMATIKA

A. Materi Pembelajaran

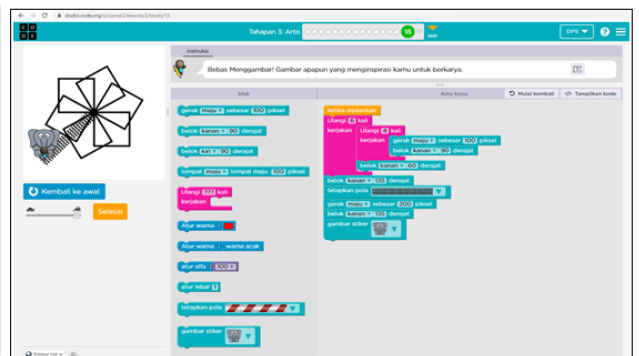
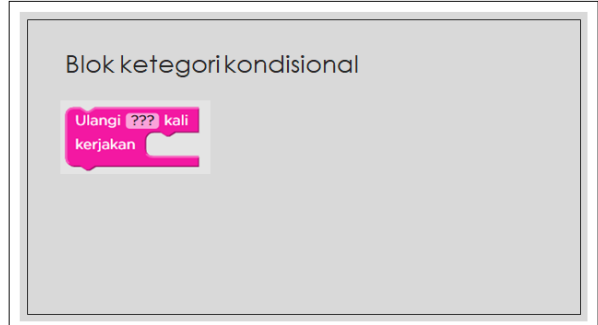
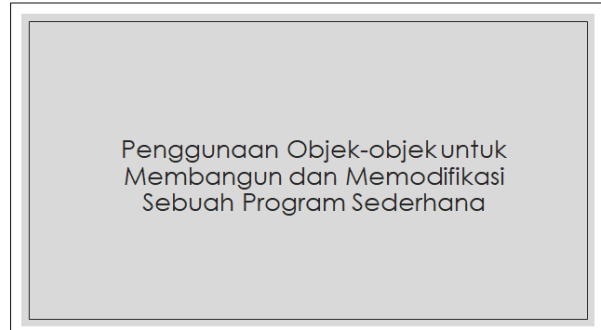
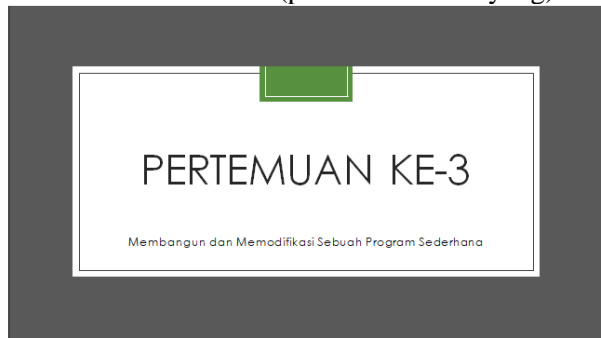
Materi Pertemuan ke-1 (preview bahan tayang)



Materi Pertemuan ke-2 (preview bahan tayang)



Materi Pertemuan ke-3 (preview bahan tayang)



B. Penilaian Sikap

Penilaian Sikap Pertemuan ke 1 s.d 3

Aspek yang dinilai : Disiplin, Keaktifan, dan Komunikasi

Teknik Penilaian : pengamatan

Waktu Penilaian : dalam proses pembelajaran

Instrumen Penilaian : lembar observasi

Rubrik / lembar observasi penilaian sikap

No	Nama Peserta didik	Kriteria Asoek Sosial			Nilai Akhir	Keterangan
		Disiplin	Keaktifan	Komunikasi		
1						
2						
3						
4						
5						

Indikator/ lembar penskoran penilaian sikap

No	Sikap yang diamati	Skala Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Disiplin					
	Hadir dalam kegiatan meeting daring					
2	Keaktifan					
	Bertanya pada saat forum diskusi pembelajaran					
3	Komunikasi					
	Menggunakan tata bahasa yang benar selama berkomunikasi antara peserta didik dan Guru dalam daring					
	Jumlah					

Keterangan:

1 = Peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

2 = Peserta didik kurang menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

3 = Peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan

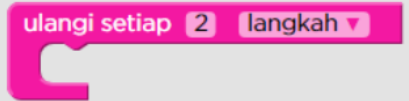

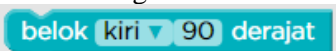

4 = Peserta didik sangat menunjukkan perbuatan sesuai pengamatan



$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

C. Penilaian Pengetahuan

Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ke-2

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal (siswa dapat...)	Soal	Kunci
1	Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai.	menyesuaikan cara kerja pemrograman visual <i>Code.org</i> .	<p>Stimulus untuk soal No. 1-5 Perhatikan gambar berikut!</p> <p>1. Bagian yang menunjukkan posisi kemajuan kerja proyek pemrograman ditunjukkan oleh nomor...</p> <p>A. 2 B. 3 C. 4 D. 6</p> <p>2. Bagian yang berisi opsi kode blok yang memungkinkan digunakan sebagai penyelesaian kasus ditunjukkan oleh nomor...</p> <p>A. 2 B. 3 C. 6 D. 7</p> <p>3. Bagian yang digunakan untuk mengatur penggunaan bahasa dalam aplikasi ditunjukkan oleh nomor...</p>	C D B C A

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal (siswa dapat...)	Soal	Kunci
			<p>A. 2 B. 3 C. 6 D. 7</p> <p>4. Bagian yang petunjuk kerja dalam menyelesaikan proyek pemrograman ditunjukkan oleh nomor...</p> <p>A. 2 B. 3 C. 6 D. 7</p> <p>5. Bagian yang digunakan untuk menjalankan program ditunjukkan oleh nomor...</p> <p>A. 2 B. 3 C. 6 D. 7</p>	
2		menguraikan objek-objek lingkungan pemrograman visual <i>Code.org</i> .	<p>Perhatikan gambar berikut ini!</p>  <p>6. Blok kode berikut berfungsi untuk...</p> <p>A. menjalankan perintah perulangan setiap 2 langkah B. menjalankan perintah perulangan saja C. menjalankan perintah perulangan pada langkah ke 2 D. menjalankan perintah perulangan ke 2 langkah</p> <p>Perhatikan gambar berikut ini!</p>  <p>7. Blok kode berikut berfungsi untuk...</p> <p>A. menjalankan perintah berjalan kearah depan sepanjang 100 piksel B. menjalankan perintah membuat garis kearah depan sepanjang 100 piksel C. menjalankan perintah melompat kearah depan sepanjang 100 piksel D. menjalankan perintah bergerak kearah depan sepanjang 100 piksel</p> <p>Perhatikan gambar berikut ini!</p>  <p>8. Blok kode berikut berfungsi untuk...</p> <p>A. menjalankan perintah berjalan kearah depan sepanjang 100 piksel B. menjalankan perintah membuat garis kearah depan sepanjang 100 piksel C. menjalankan perintah melompat kearah depan sepanjang 100 piksel D. menjalankan perintah bergerak kearah depan sepanjang 100 piksel</p> <p>Perhatikan gambar berikut ini!</p>  <p>9. Kode blok diatas ketika dijalankan akan menghasilkan gambar...</p>	A B C D D

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal (siswa dapat...)	Soal	Kunci
			<p>A. lingkaran B. garis mendatar 4 susun C. zigzag D. persegi</p> <p>Perhatikan gambar berikut ini!</p>  <p>10. Kode blok diatas ketika blok “gerak maju sebesar 50 piksel” diganti dengan blok  dan kemudian dijalankan, maka akan menghasilkan gambar...</p> <p>A. lingkaran B. huruf O C. persegi D. tidak ada gambar yang dihasilkan</p>	

Responden Link <https://forms.office.com/r/VJ3AZfRtAM>

Admin Link

https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?auth_pvr=OrgId&auth_upn=dianps13%40smpn1mun.gkid.sch.id&origin=OfficeDotCom&lang=id-ID&route=GroupForms#Analysis=true&FormId=fGA1OZQuAUu8FogS0A9e8vSFqpw1mIIdtIQAnTkYADDUQlozVExVMjRPWDJEODJKSIINWjJRTFpPWiqQCN0PWcu

Pedoman Penskoran Penilaian Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Skor Tiap Nomor Soal										Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												

Nilai akhir = Jumlah skor soal

D. Penilaian Keterampilan

Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ke-1

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal (siswa dapat...)	Soal
1	Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	menerapkan cara kerja untuk membuat animasi bergerak sederhana di program visual <i>Code.org</i>	a. Akses halaman studio.code.org/sections/FDKZSW , kemudian lakukan proses login peserta dengan kode rahasia yang dapat diperoleh secara otomatis melalui wa.me/+6281804371010 dengan mengetikkan kode kelas dan absen.

Penilaian Pengetahuan Pertemuan Ke-3

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal (siswa dapat...)	Soal
1	Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	mempraktekan penggunaan objek-objek di lingkungan visual <i>Code.org</i>	b. Akses halaman studio.code.org/sections/FDKZSW , kemudian selesaikan <i>Lesson/Tahapan 3 Level 1-10</i>
2		membangun dan memodifikasi sebuah program sederhana di lingkungan visual <i>Code.org</i>	c. Akses halaman studio.code.org/sections/FDKZSW , kemudian selesaikan <i>Lesson/Tahapan 3 Level 15</i>

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Skor Tiap Nomor Soal			Nilai Akhir
		1	2	3	
1					
2					
3					

Nilai akhir = Jumlah skor soal

No	Indikator	Kriteria
1	(soal No. 1) Melakukan proses login	2 : melakukan proses login sesuai ketentuan 1 : melakukan proses login tidak sesuai ketentuan 0 : tidak melakukan proses login
2	(soal No. 2) Mempraktekan <i>Lesson</i> /Tahapan 3 Level 1-10	4 : mempraktekan seluruh level 1-10 menggunakan blok program yang sesuai 3 : mempraktekan sebagian (min 8 level) menggunakan blok program yang sesuai 2 : mempraktekan sebagian (min 5 level) menggunakan blok program yang sesuai 1 : mempraktekan sebagian (min 3 level) menggunakan blok program yang sesuai 0 : tidak mempraktekan
3	(soal No. 3) Membangun dan memodifikasi sebuah program sederhana di <i>Lesson</i> /Tahapan 3 Level 15	4 : membangun dan memodifikasi sebuah program menggunakan kombinasi 3 kriteria blok. 3 : membangun dan memodifikasi sebuah program menggunakan kombinasi 2 kriteria blok. 2 : membangun dan memodifikasi sebuah program menggunakan kombinasi 1 kriteria blok. 1 : membangun sebuah program dan memodifikasi terbatas 0 : tidak mempraktekan CATATAN : Tiga (3) kriteria blok adalah aksi, kondisional, dan karakter.