



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

TOPIK: CODING DENGAN SCRATCH

KELAS V SEKOLAH DASAR



SDS ST. ANTONIUS VI
Tahun Pelajaran 2026–2027

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :
Kelas : V (Lima)
Hari / Tanggal :
Mata Pelajaran : Informatika
Guru Pembimbing :



TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik diharapkan mampu:

- ✓ Mengenal antarmuka Scratch.
- ✓ Menambahkan sprite dan backdrop.
- ✓ Membuat program sederhana menggunakan blok Gerak (Motion).
- ✓ Menjalankan animasi sederhana dengan event dan pengulangan (loop).
- ✓ Menunjukkan sikap kreatif, teliti, dan percaya diri dalam membuat proyek coding.



APA ITU SCRATCH?

Scratch adalah aplikasi pemrograman visual yang menggunakan blok warna-warni sehingga mudah dipelajari oleh anak-anak. Dengan Scratch kita dapat membuat:

- Animasi
- Permainan sederhana
- Cerita interaktif
- Kuis edukatif



PETUNJUK KEGIATAN

- Buka aplikasi Scratch.
- Pilih sprite kucing atau karakter lain.
- Tambahkan latar belakang yang menarik.
- Susun blok program sesuai contoh.
- Jalankan program dengan menekan bendera hijau.
- Amati hasilnya dan tuliskan kesimpulan.



KEGIATAN 1

MENGENAL BLOK SCRATCH

Amati gambar / blok berikut

Blok yang digunakan:

- ketika hijau diklik
- bergerak 10 langkah
- putar 15 derajat
- katakan Halo! selama 2 detik

Tuliskan fungsi masing-masing blok

No	Nama Blok	Fungsinya
1	Ketika bendera hijau diklik	
2	Bergerak 10 langkah	
3	Putar 15 derajat	
4	Katakan "Halo!"	



KEGIATAN 2

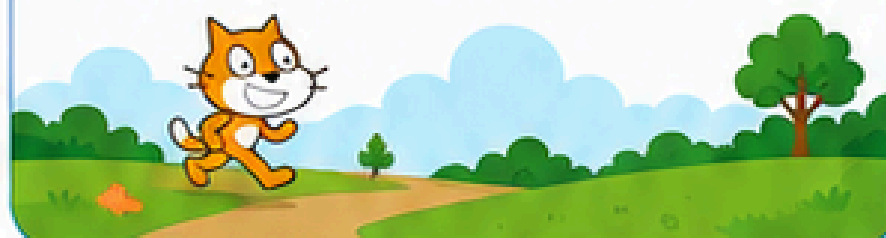
MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA

Susun program berikut di Scratch

```
ketika  hijau diklik
  ulang 10 kali
    bergerak 20 langkah
    putar 15 derajat
  katakan Aku belajar coding! selama 2 detik
```

Hasil Pengamatan

Apa yang dilakukan sprite?



KEGIATAN 3

KREASI MANDIRI

Tantangan Coding

Buatlah animasi dengan ketentuan berikut:

- Sprite bergerak maju dan mundur.
- Sprite mengubah warna atau kostum.
- Sprite mengucapkan "Selamat Belajar Scratch!".

Rencana Program

Langkah	Blok yang Digunakan
1	
2	
3	
4	

Gambar / Sketsa Proyek



REFLEKSI PESERTA DIDIK

Beri tanda ✓ pada kolom yang sesuai.

Pernyataan	Ya	Belum
Saya dapat membuka Scratch	☐	☐
Saya dapat menambahkan sprite	☐	☐
Saya dapat menyusun blok gerak	☐	☐
Saya dapat menjalankan program	☐	☐
Saya senang belajar coding	☐	☐

Hal yang paling saya sukai hari ini

.....

.....

.....

Kesulitan yang saya temukan

.....

.....

.....



KESIMPULAN

Tuliskan kesimpulan tentang pembelajaran Coding dengan Scratch.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



PENILAIAN GURU

Aspek yang Dinilai	Skor
Mengenal antarmuka Scratch	
Menyusun blok program	
Menjalankan animasi	
Kreativitas proyek	
Kerapian dan ketelitian	

Nilai Akhir :

Catatan Guru :

.....

.....

.....



"Belajar Coding Itu Mudah, Menyenangkan, dan Membuat Kita Menjadi Pencipta Teknologi!"



Scratch • Coding • Kreatif • Inovatif • Sekolah Dasar Kelas V

