

Scratch (GAME “TANGKAP BUAH”)

Pengantar

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas : 6

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Deskripsi : Perangkat pembelajaran ini akan memperlengkapi peserta didik untuk menerapkan berpikir secara komputasi dengan membuat algoritma pemrograman untuk mengklasifikasikan makhluk hidup dan membantu karakter dalam program untuk mencapai tujuannya. Perangkat ajar ini didesain untuk digunakan secara efektif dengan Akun Pembelajaran, yaitu akun Google dengan domain scratch.mit.edu dan pictoblox.ai dan guru perlu untuk membaca presenter notes sebagai pemandu sesi pembelajaran.

Identitas Penulis : Yogi Hutabarat, A.Md, S.Kom

Profil Pelajar Pancasila:

- Bernalar kritis: Menganalisis dan mengevaluasi masalah
- Kreatif : Menghasilkan gagasan dan karya orisinal
- Mandiri : Regulasi diri
- Kebhinekaan global: Mampu berkomunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama.

Media Pembelajaran

- Buku Siswa
- Komputer / Laptop / Ponsel Pintar
- Internet

Model Pembelajaran:

- Tatap Muka/Pembelajaran Hybrid/Pembelajaran Blended
- Model Pembelajaran: Kontekstual

Cara Penggunaan:

- Guru membaca capaian pembelajaran dan memilih berbagai pilihan materi dan tugas yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan lingkungannya. Terdapat tips dan panduan serta alternatif tugas yang membantu guru menerapkan bahan ajar ini.

Relevansi Proyek:

- Perangkat ajar ini mencakup capaian pembelajaran, materi, tugas, pengayaan, petunjuk beserta link yang dapat diklik sebagai bahan ajar yang akan membantu guru mengintegrasikan pembelajaran berpikir komputasional dengan menggunakan website pictoblox.ai dan scratch.mit.edu

Capaian Pembelajaran

Di akhir pelajaran ini, peserta didik akan mencapai tujuan (Fase C Informatika):

- peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan tantangan dengan membandingkan, menyusun, mengelompokkan, dan mengurutkan himpunan data hasil abstraksi benda konkrit yang lebih banyak dan kompleks dengan menggunakan berbagai cara.
- menghasilkan solusi yang mengintegrasikan berpikir komputasional dalam memanfaatkan tools pada software yang digunakannya.

Pemahaman Bermakna:

- Tahapan konsep dalam berpikir secara komputasional
- Siswa dapat membuat algoritma sederhana untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan menerapkan proses berpikir secara komputasional.

Materi : Scratch (GAME "TANGKAP BUAH")

| Pertemuan | Materi | Durasi | Deskripsi |
|-----------|------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Demo dan pengenalan topik GAME TANGKAP BUAH | 45 menit | Pertanyaan Pemantik : Apakah kamu pernah mendengar konsep Berpikir komputasional? Pengenalan topik Berpikir komputasional, siswa dibimbing untuk melakukan membuat algoritma sederhana dengan melakukan pengelompokan buah secara mandiri |



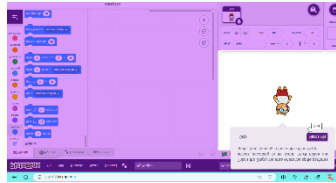
Persiapan Materi di Scratch



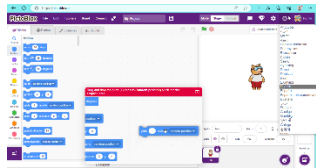
Cara mengakses Scratch/pictoblox

Hasil di Google Classroom

- 1 Buka <https://pictoblox.ai/>



- 2 Klik bagian bahasa pada pojok kanan atas dan pilih bahasa indonesia



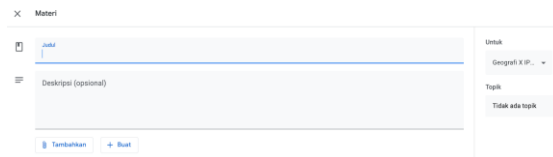
Cara Membuat Materi di Google Classroom

Hasil di Google Classroom

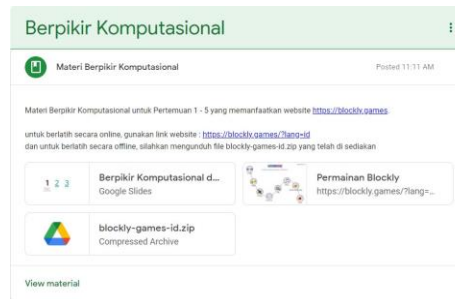
- 1 Buka classroom.google.com , klik tugas kelas. Di menu tugas kelas, klik buat, pilih materi



- 2 Tuliskan judul materi, deskripsi dan klik tambahkan untuk melampirkan materi berupa modul/slide/pdf/video/link. Di sisi kanan, klik topik, buat topik dengan judul topik.





- 3 Setelah selesai melampirkan semua materi di atas, tampilan tugas kelas Google Classroom Anda akan seperti ini:



Penugasan Tugas 1: GAME "TANGKAP BUAH"

Untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang dibagikan, siswa mengerjakan penugasan berikut.

| Pertemuan | Tugas | Aplikasi | Deskripsi |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Latihan Berpikir Komputasi dengan Membuat Game sederhana yaitu Game Tangkap Buah |   | Lembar Kerja Sisw Penilaian dapat dengan mudah diimpor ke Google Classroom Game Penilaian 1 |

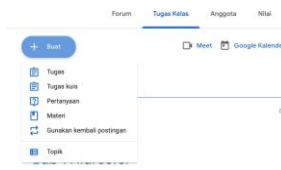
Penugasan di Google Classroom



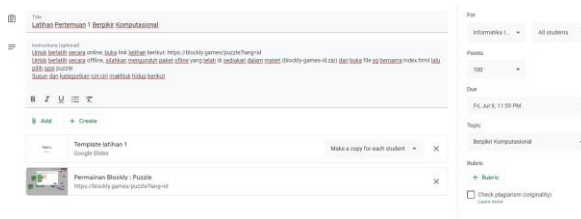
Cara Membuat Tugasdi Google Classroom

Hasil di Google Classroom

- 1 Buka classroom.google.com , klik tugas kelas. Di menu tugas kelas, klik buat, pilih tugas.

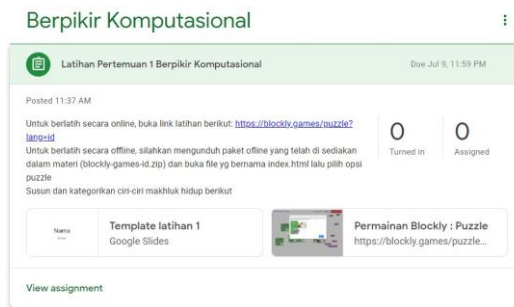


- 2 **Tugas:** Tuliskan judul tugas, deskripsi, lalu klik tambahkan dan lampirkan template tugas seperti [slides](#) . Pastikan siswa mendapat semua salinan.
Rubrik: Di sisi kanan, klik rubrik untuk impor rubrik di Classroom
Tanggal & Materi: set tanggal waktu pengumpulan dan materi.



- 3 Setelah selesai melampirkan semua materi di atas, tampilan tugas kelas Google Classroom Anda akan seperti ini. Pastikan tugas sudah memiliki:

- Judul
- Deskripsi
- Lampiran slides
- Tanggal waktu pengumpulan
- Rubrik



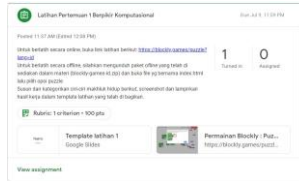
Penilaian Tugas di Google Classroom



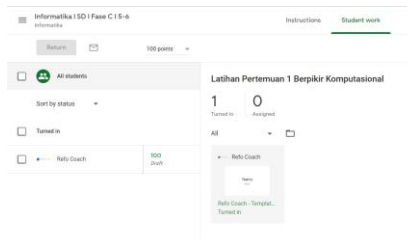
Cara Menilai Tugas di Google Classroom

Hasil di Google Classroom

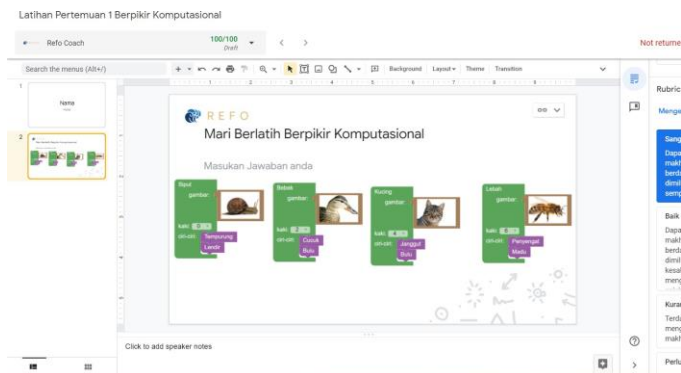
1. Buka classroom.google.com, klik tugas kelas, pilih tugas yang akan dinilai, klik lihat tugas



2. Klik nama siswa yang ingin diberikan penilaian dan buka tugas siswa tersebut dengan klik lampiran slides/dokumen yang ada di sisi kanan.



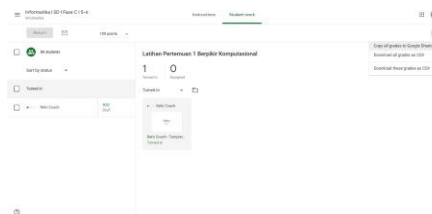
3. Berikan komentar secara spesifik ditugas siswa dengan klik tombol komentar untuk memberikan komentar spesifik. Anda juga dapat menyimpan komentar Anda di bank komentar untuk dapat menggunakannya kembali.





4. Gunakan rubrik yang dilampirkan untuk memberikan nilai dan klik kembalikan untuk mengkomunikasikan nilai kepadasiswa.

5. Klik tombol selanjutnya untuk menilai siswa berikutnya.

6. Cek kemajuan siswa dengan klik setelan di sisi kanan atas dan salin semua nilai ke Google spreadsheet untuk melihat perkembangan siswa.



Implementasi Perangkat Pembelajaran

| Aktivitas | Aplikasi | Deskripsi |
|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Bagikan Cerita Penerapan Anda dari Perangkat Ajar ini |  | <p>Isi form berikut untuk melaporkan hasil penerapan Anda dari perangkat ajar ini di form ini: Form</p> <p>Dapatkan template sertifikat yang dapat Anda gunakan untuk Anda & siswa Anda setelah mengisi form di atas.</p> <p>Link sertifikat yang dapat diedit terdapat di form tepat setelah Anda mengisi form tersebut.</p> |
| 2 Hasil Belajar |  | Lihat berbagai contoh hasil belajar siswa dengan perangkat ajar ini [Kumpulan hasil karya siswa] |

Glosarium

| Istilah | Definisi |
|--------------|-------------------------------------------------------------------|
| Dekomposisi | Strategi memecah masalah menjadi beberapa bagian yang lebih kecil |
| Abstraksi | Menentukan bagian terpenting dalam sebuah masalah |
| Algoritma | Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan masalah |
| Loop | Hal yang dilakukan secara berulang |
| If statement | Proses kondisional untuk penentuan keputusan |

Sumber dan Referensi

| Sumber | Link |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 pictoblox.ai | <i>pictoblox.ai</i> . (n.d.). pictoblox. Retrieved October 11, 2021, from pictoblox.ai |
| | |
| | |