

**STAR**

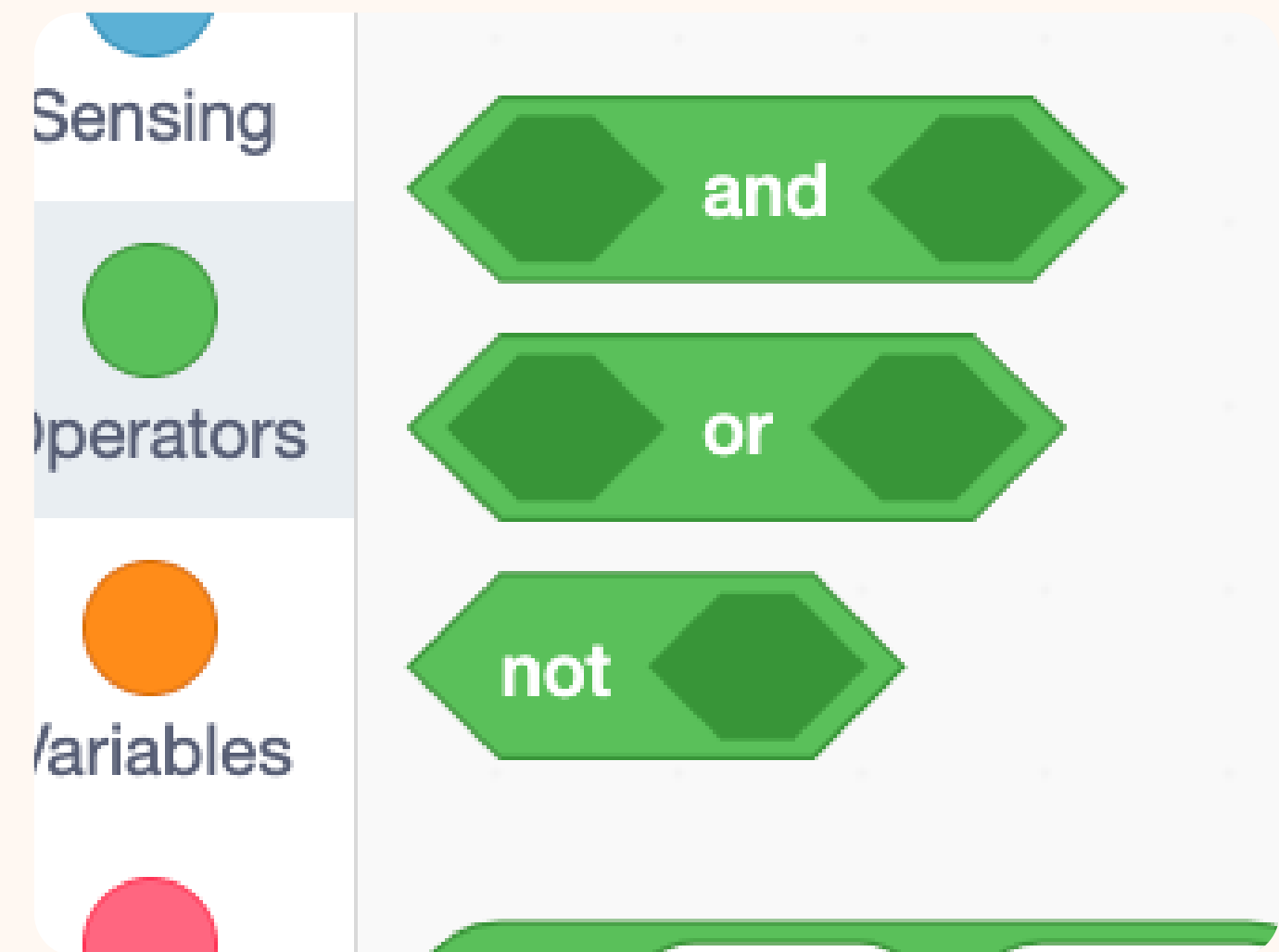


# MENGENAL BLOK OPERATOR (PART 2)

MATERI 18

## MASIH INGAT OPERATOR DI SCRATCH?

- Operator adalah blok hijau yang membantu kita menghitung atau membandingkan sesuatu.
- Di Materi 17, kita sudah belajar operator perbandingan seperti  $>$ ,  $<$ , dan  $=$ .
- Sekarang kita belajar operator logika, yaitu:
  - AND (dan)
  - OR (atau)



**STAR**

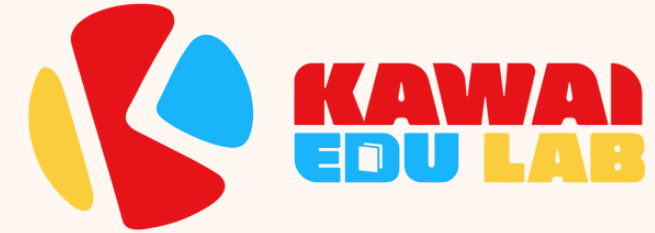


# APA ITU OPERATOR LOGIKA

Operator logika adalah operator yang digunakan untuk membuat dua kondisi sekaligus.

OPERATOR	ARTINYA	CONTOH
AND	dan	Kalau sudah makan dan cuci tangan
OR	atau	Kalau punya kue atau es krim

**STAR**



**YUK SIAPKAN  
PROYEKMU!**

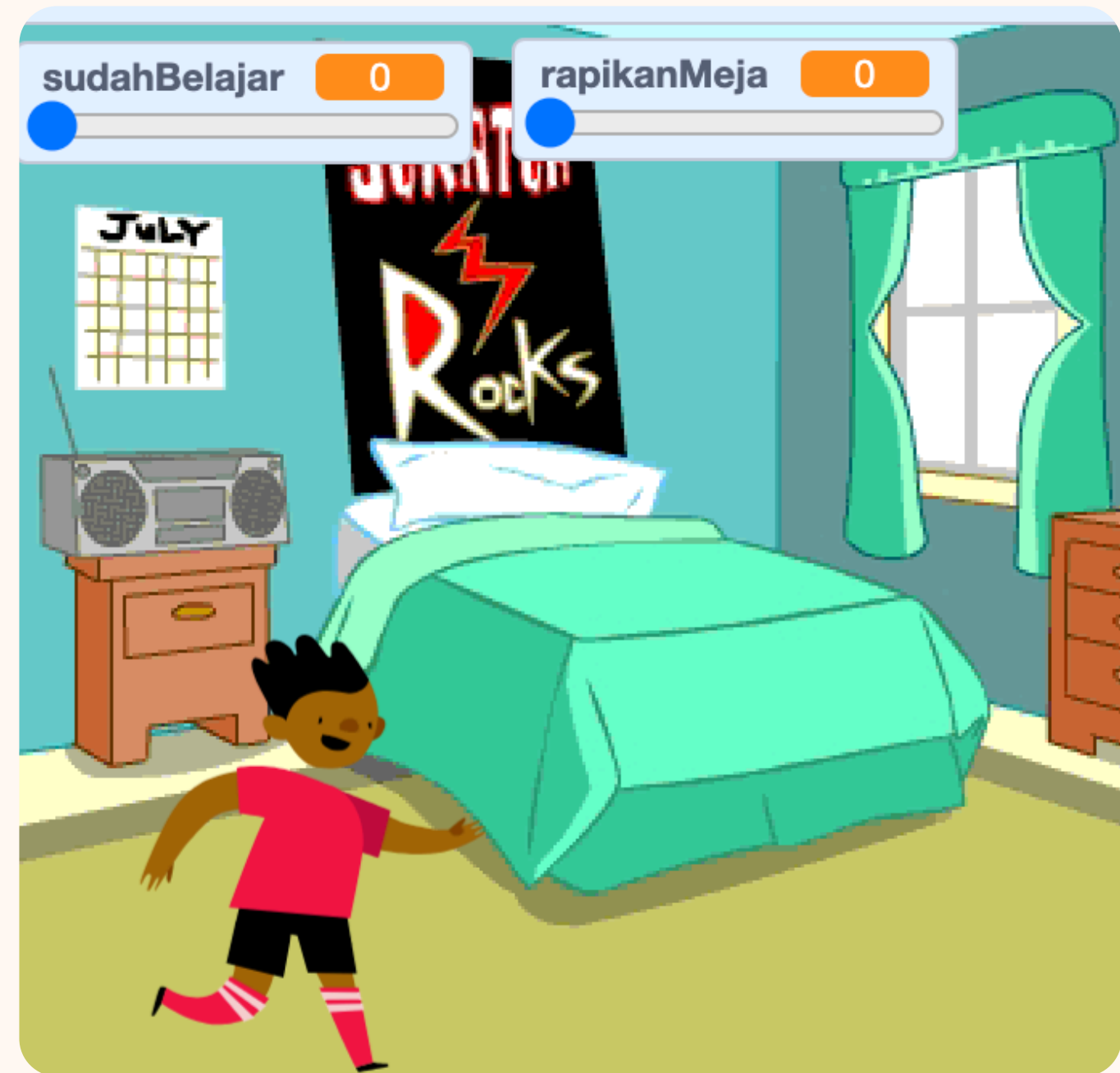
1. Buka Scratch di <https://scratch.mit.edu>, Klik tombol "Create"
2. Hapus sprite kucing jika mau, lalu klik Choose a Sprite
3. Pilih karakter favoritmu, misalnya "Ben" atau karakter lain dari kategori People
4. Tambahkan backdrop bertema "Room" atau "Bedroom"

# STAR



## BUAT DUA VARIABEL

- Klik tab Variables, Klik "Make a Variable"
  - Buat variabel sudahBelajar
  - Buat variabel rapikanMeja
- Klik kanan pada kedua variabel di panggung dan pilih "Slider" → Ini akan memunculkan kontrol untuk memilih nilai 0 atau 1



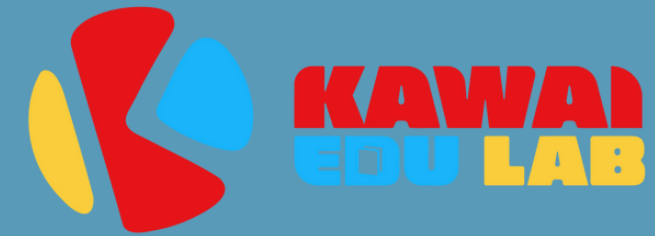
# STAR



## BLOK SCRIPT UNTUK BEN

```
when clicked
  set sudahBelajar to 0
  set rapikanMeja to 0
  say Sudah belajar dan rapikan meja dulu ya! for 2 seconds
  forever
    if sudahBelajar = 1 and rapikanMeja = 1 then
      say Yeay! Kamu boleh main bola! for 2 seconds
    else
      say Belum boleh main! Belajar dan rapikan meja dulu. for 2 seconds
```

**STAR**



# PENJELASAN BLOK

🧠 Kita Buat Dua Variabel:

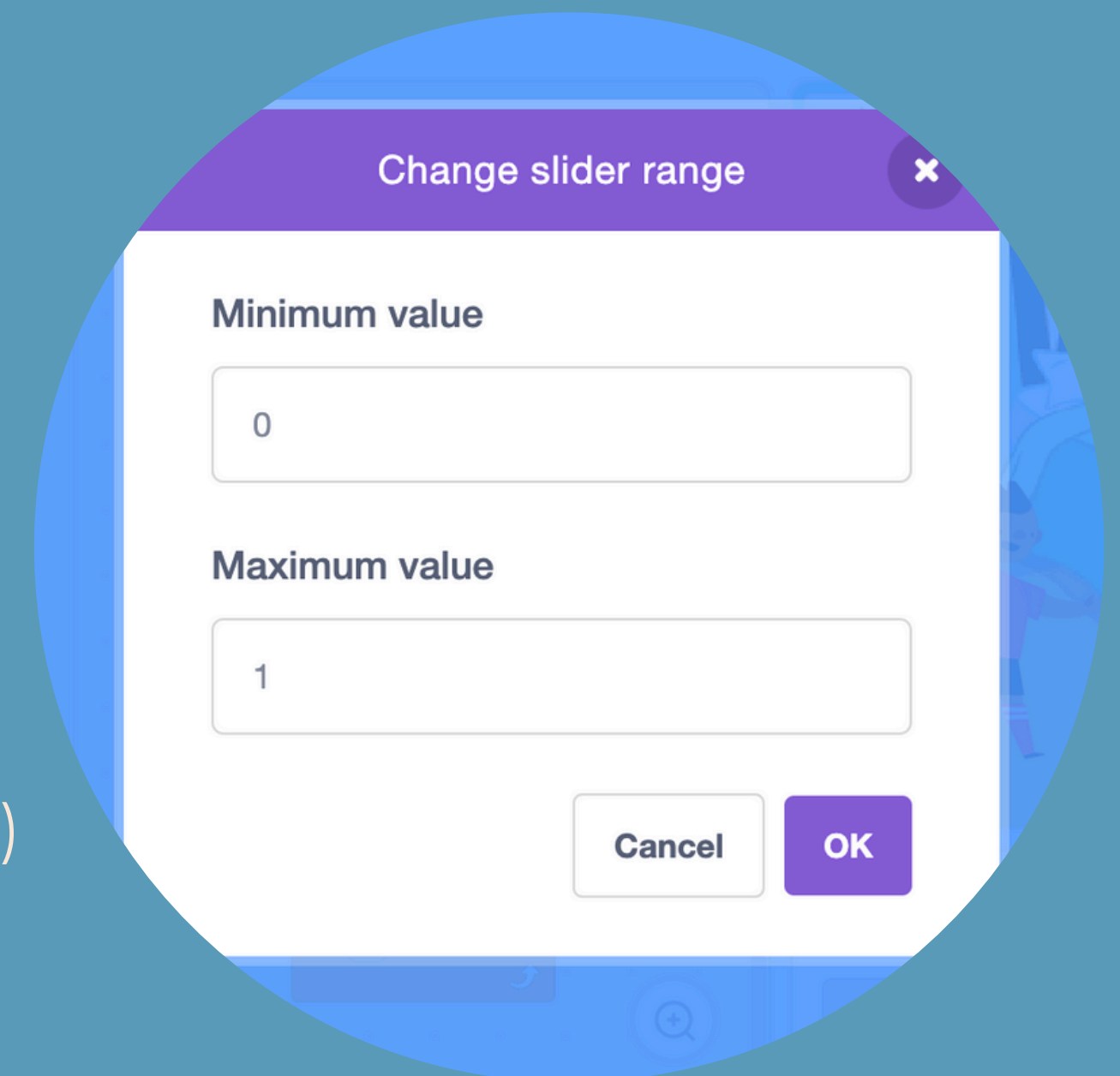
- sudahBelajar → untuk cek apakah kamu sudah belajar
- rapikanMeja → untuk cek apakah kamu sudah merapikan meja

■ Nilai Awalnya:

- sudahBelajar = 0 → artinya belum belajar
- rapikanMeja = 0 → artinya belum rapikan meja

Kita pakai slider, jadi nanti bisa ubah nilainya jadi 1 (sudah dilakukan)

👉 Jangan lupa, atur range slider-nya dari 0 sampai 1 (klik kanan di variabel, pilih slider)



# STAR



## LOGIKA AND:

Kalau dua-duanya = 1, maka boleh main.

Tapi kalau salah satu masih 0, belum boleh.

Untuk menggunakan variabel=0, kamu bisa menggabungkan operator = dan AND, seperti di gambar ya!

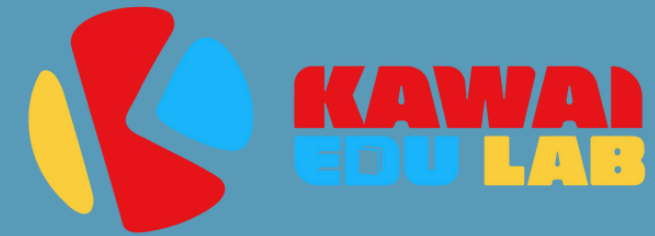


**STAR**



INI HASIL  
PROJECTNYA!

**STAR**



# CHALLENGE!

- Tambahkan sprite Bola, dan munculkan sprite itu hanya jika sudahBelajar dan rapikanMeja = 1



KUNCI  
JAWABAN