

**Lampiran 1.**

**LEMBAR *LEARNING OBJECT REVIEW INSTRUMENT* (LORI) SITUS  
WEB BELAJAR SCRATCH**

Tanggal :

Ahli :

**PETUNJUK**

1. Berikan tanda centang (✓ atau v) pada kolom 1, 2 atau seterusnya sesuai pendapat validator
2. Komentar atau saran diberikan pada tempat yang sudah disediakan.

Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
<b>1. <i>Content Quality</i></b>					
<i>Reusability</i>					
<b>2. <i>Learning Goal Alignment</i></b>					
Konten pada situs web sesuai dengan tujuan, aktivitas dan asesmen pembelajaran					
<b>3. <i>Feedback and Adaptation</i></b>					
Konten pada situs web dapat diakses dan dijalankan oleh peserta didik yang berbeda					
<b>4. <i>Motivation</i></b>					
Konten pada situs web dapat memotivasi peserta didik					

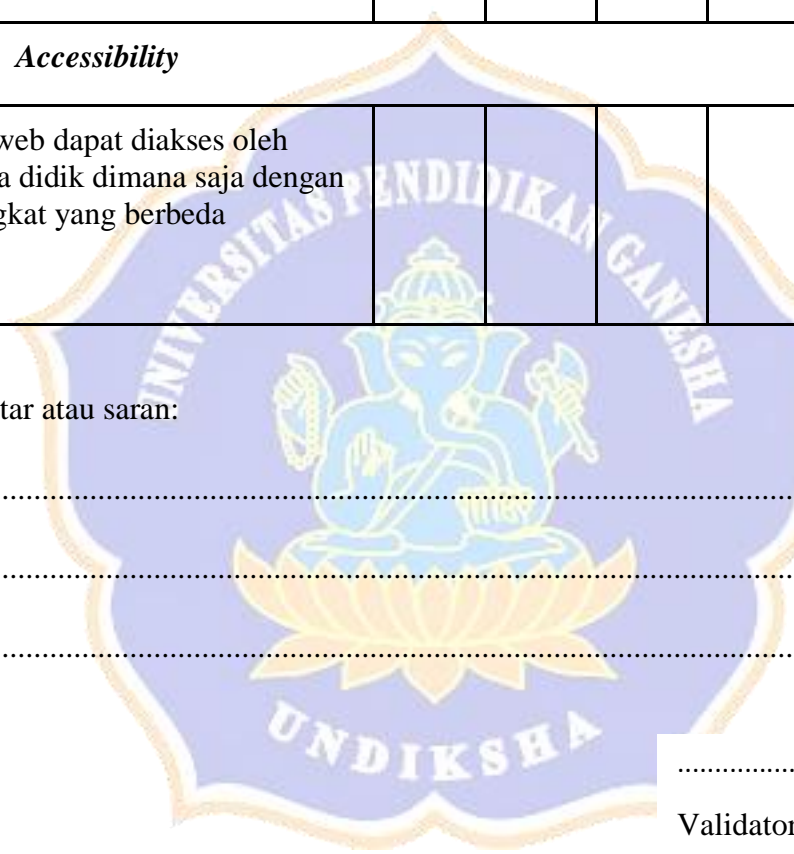
<b>5. Presentation Design</b>					
Desain multimedia pada situs web mengefisienkan proses mental peserta didik					
<b>6. Interaction Usability</b>					
Kemudahan menavigasi dan kualitas antar muka ( <i>user interface</i> ) situs web					
<b>7. Accessibility</b>					
Situs web dapat diakses oleh peserta didik dimana saja dengan perangkat yang berbeda					

Komentar atau saran:

.....

.....

.....



.....,  
Validator

.....

## Lampiran 2.

### LEMBAR *BLACKBOX TESTING* SITUS WEB BELAJAR SCRATCH

Tanggal :

Ahli :

#### PETUNJUK

1. Beri tanda centang (atau v) saat komponen pada situs web berfungsi dengan baik.
2. Beri tanda silang (atau x) saat komponen pada situs web tidak berfungsi.
3. Komentar atau saran diberikan di tempat yang sudah disediakan.

#### Bagian *Header*

Komponen	Perilaku yang Diharapkan	<i>Mobile</i>	<i>Desktop</i>
<i>Hamburger Menu</i>	Muncul pilihan menu		
<i>Drop-down Menu</i>	Muncul pilihan menu		
<i>Light/dark Mode</i>	Mode terang dan mode gelap berjalan dengan baik		

### Bagian Footer

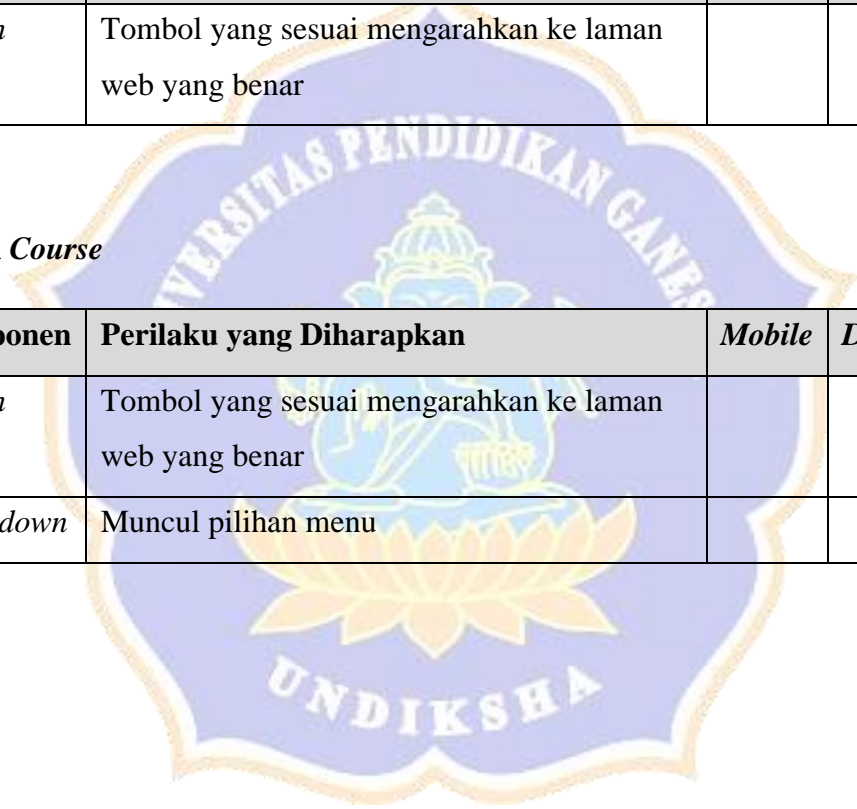
<b>Komponen</b>	<b>Perilaku yang Diharapkan</b>	<i>Mobile</i>	<i>Desktop</i>
<i>Quick Access Button</i>	Tombol yang sesuai mengarahkan ke laman web yang benar		

### Bagian Beranda

<b>Komponen</b>	<b>Perilaku yang Diharapkan</b>	<i>Mobile</i>	<i>Desktop</i>
<i>Button</i>	Tombol yang sesuai mengarahkan ke laman web yang benar		

### Bagian Course

<b>Komponen</b>	<b>Perilaku yang Diharapkan</b>	<i>Mobile</i>	<i>Desktop</i>
<i>Button</i>	Tombol yang sesuai mengarahkan ke laman web yang benar		
<i>Drop-down</i>	Muncul pilihan menu		



**Bagian Pages**

<b>Komponen</b>	<b>Perilaku yang Diharapkan</b>	<i>Mobile</i>	<i>Desktop</i>
<i>Button</i>	Tombol yang sesuai mengarahkan ke laman web yang benar		
<i>Link</i>	<i>Link</i> mengarahkan ke laman web yang benar		
<i>Drop-down</i>	Muncul pilihan menu		

Komentar atau saran:



.....  
Validator  
.....

Lampiran 3.

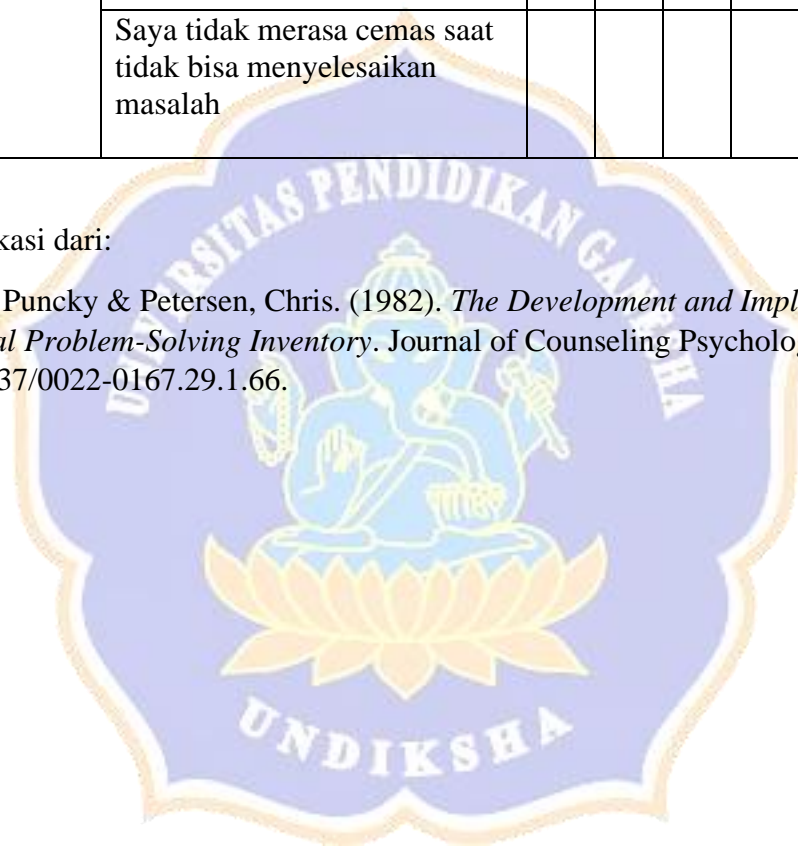
**ANGKET *PROBLEM SOLVING INVENTORY* (PSI)**

Aspek	Indikator	Skor					
		1	2	3	4	5	6
<i>Problem-solving Confidence</i>	Saya biasanya dapat berpikir kreatif dan efektif untuk menyelesaikan masalah						
	Saya membuat keputusan dan saya senang dengan keputusan saya						
	Saya percaya dengan kemampuan saya						
	Setelah membuat keputusan, hasilnya biasanya sesuai dengan harapan saya						
<i>Approach Avoidance Style</i>	Ketika solusi dari suatu masalah tidak berhasil, saya mengujinya kembali						
	Setelah saya menyelesaikan masalah, saya menganalisa solusi saya sehingga saya tahu kebenaran solusi saya						
	Setelah saya mencoba menyelesaikan masalah, saya membandingkan waktu pengerjaan harapan dan kenyataannya						
	Ketika saya mempunyai masalah, saya berpikir untuk mencari berbagai cara untuk menyelesaikannya						
<i>Personal Control</i>	Ketika saya gagal saat menyelesaikan suatu masalah, saya tidak merasa ragu dengan kemampuan saya menghadapi masalah						

	Kadang saya berhenti sejenak saat menghadapi masalah yang sulit, bukan berarti saya menyerah, saya hanya sedikit bingung dan akan mencobanya kembali sesegera mungkin						
	Walaupun saya menyelesaikan masalah, saya yakin bahwa saya menyelesaikan masalah yang sebenarnya						
	Saya tidak merasa cemas saat tidak bisa menyelesaikan masalah						

Dimodifikasi dari:

Heppner, Puncky & Petersen, Chris. (1982). *The Development and Implications of a Personal Problem-Solving Inventory*. *Journal of Counseling Psychology*. 29. 66-75. 10.1037/0022-0167.29.1.66.



## Lampiran 4.

### RPP HARI PERTAMA TINDAKAN KELAS SIKLUS I

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP Negeri 2 Kuta

Nama Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran/Tema : Matematika  
Kelas/Semester : VIII/ganjil  
Materi Pokok : Pengenalan *Coding*  
Alokasi Pertemuan : 2 x pertemuan

(*Video Meeting* di Google Meet)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran sinkronus pada google meet peserta didik dapat memahami definisi dari *coder* dan *coding* serta dapat mengunduh dan menjalankan aplikasi Scratch

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Awal

- 2.1 Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik
- 2.2 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

##### Kegiatan Inti

- 2.3 Guru bertanya ke peserta didik mengenai kedekatan peserta didik dengan komputer
- 2.4 Guru memberi waktu ke peserta didik untuk mendefinisikan komputer dengan bahasa sendiri
- 2.5 Guru menyampaikan peranan dan manfaat *coding* di abad 21
- 2.6 Guru memberikan definisi *coder* dan *coding*
- 2.7 Guru memperkenalkan aplikasi Scratch
- 2.8 Guru menyampaikan cara mengunduh dan menjalankan aplikasi Scratch



### **Kegiatan Penutup**

- 2.9 Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran hari ini, Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya, berdoa.



## Lampiran 5.

### RPP HARI KEDUA TINDAKAN KELAS SIKLUS I

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP Negeri 2 Kuta

Nama Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran/Tema : Matematika  
Kelas/Semester : VIII/ganjil  
Materi Pokok : Pengenalan *Coding*  
Alokasi Pertemuan : 2 x pertemuan

(Diskusi sinkronus di Google Classroom)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran sinkronus pada Google Classroom peserta didik dapat memahami definisi dari *coder* dan *coding* serta dapat mengunduh dan menjalankan aplikasi Scratch

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Awal

2.1 Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik

##### Kegiatan Inti

- 2.2 Guru bertanya ke peserta didik mengenai hambatan mengakses aplikasi Scratch secara daring
- 2.3 Guru bertanya ke peserta didik mengenai hambatan peserta didik saat mengunduh aplikasi Scratch dan dijalankan secara luring
- 2.4 Guru bertanya ke peserta didik mengenai hambatan mengakses situs web <https://belajarscratch.cf>
- 2.5 Guru memberi waktu ke peserta didik untuk mencoba memodifikasi susunan block pada <https://belajarscratch.cf/course/pengenalan-scratch/4-first-block/>
- 2.6 Guru memberi waktu ke peserta didik untuk menceritakan hasil modifikasi mereka

### **Kegiatan Penutup**

- 2.7 Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran hari ini, Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya, berdoa.



## Lampiran 6.

### RPP HARI PERTAMA TINDAKAN KELAS SIKLUS II

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP Negeri 2 Kuta

Nama Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran/Tema : Matematika  
Kelas/Semester : VIII/ganjil  
Materi Pokok : Konsep Dasar *Coding*  
Alokasi Pertemuan : 2 x pertemuan

(*Video Meeting* di Gmeet)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran sinkronus pada Gmeet peserta didik dapat memahami loop dan conditinal pada aplikasi Scratch

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Awal

- 2.1. Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik
- 2.2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

##### Kegiatan Inti

- 2.3. Guru mendemonstrasikan susunan block dengan susunan berulang.
- 2.4. Guru mendemonstrasikan susunan block yang menggunakan loop block dan menjelaskan manfaat dari penggunaan loop block
- 2.5. Guru mendemonstrasikan penggunaan forever loop block
- 2.6. Guru memberikan kasus yang melibatkan konsep conditional
- 2.7. Guru mendemonstrasikan penyelesaian kasus dengan menggunakan konsep conditional

### **Kegiatan Penutup**

- 2.8. Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran hari ini, Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya, berdoa.



## Lampiran 7.

### RPP HARI KEDUA TINDAKAN KELAS SIKLUS II

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP Negeri 2 Kuta

Nama Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran/Tema : Matematika  
Kelas/Semester : IX/ganjil  
Materi Pokok : Konsep Dasar *Coding*  
Alokasi Pertemuan : 2 x pertemuan

(Video meeting di Gmeet)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran sinkronus pada Gmeet peserta didik dapat menggambar bangun datar sederhana dengan pen block dan memahami konsep variabel pada aplikasi Scratch

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Awal

2.1. Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik

##### Kegiatan Inti

2.2. Guru mendemonstrasikan sistem menggambar garis pada aplikasi Scratch

2.3. Guru mendemonstrasikan menggambar persegi dengan menggunakan konsep pena dan loop pada aplikasi Scratch

2.4. Guru mendemonstrasikan penyelesaian penjumlahan berulang tanpa variabel pada aplikasi Scratch

2.5. Guru memberikan definisi variabel

2.6. Guru mendemonstrasikan penggunaan variabel untuk menyelesaikan penjumlahan berulang pada aplikasi Scratch

2.7. Guru mendemonstrasikan penggunaan variabel untuk menyelesaikan penjumlahan aritmatika pada aplikasi Scratch

### **Kegiatan Penutup**

- 2.8. Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran hari ini, Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya, berdoa.



## Lampiran 8.

### RPP HARI PERTAMA TINDAKAN KELAS SIKLUS III

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP Negeri 2 Kuta

Nama Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran/Tema : Matematika  
Kelas/Semester : VIII/ganjil  
Materi Pokok : Transformasi Geometri  
Alokasi Pertemuan : 2 x pertemuan

(Video Meeting di Gmeet)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran sinkronus pada Gmeet peserta didik dapat memahami konsep transformasi geometri dan mengaplikasikan konsep pen dan loop untuk menunjukkan transformasi geometri

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Awal

- 2.1. Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik
- 2.2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

##### Kegiatan Inti

- 2.3. Guru menjelaskan konsep translasi dan refleksi
- 2.4. Guru mendemonstrasikan menggambar dua persegi dengan menggunakan nested loop
- 2.5. Guru mendemonstrasikan konsep translasi pada aplikasi Scratch
- 2.6. Guru mendemonstrasikan konsep refleksi pada aplikasi Scratch



### **Kegiatan Penutup**

- 2.7. Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran hari ini, Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya, berdoa.



## Lampiran 9.

### RPP HARI KEDUA TINDAKAN KELAS SIKLUS III

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SMP Negeri 2 Kuta

Nama Satuan Pendidikan : SMP  
Mata Pelajaran/Tema : Matematika  
Kelas/Semester : VIII/ganjil  
Materi Pokok : Transformasi Geometri  
Alokasi Pertemuan : 2 x pertemuan

(Video Meeting di Gmeet)

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran sinkronus pada Gmeet peserta didik dapat memahami konsep transformasi geometri dan mengaplikasikan konsep pen dan loop untuk menunjukkan transformasi geometri

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Awal

- 2.1. Memberikan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik
- 2.2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

##### Kegiatan Inti

- 2.3. Guru menjelaskan konsep rotasi dan dilatasi
- 2.4. Guru mendemonstrasikan konsep rotasi pada aplikasi Scratch
- 2.5. Guru mendemonstrasikan konsep dilatasi pada aplikasi Scratch

### **Kegiatan Penutup**

- 2.6. Guru memberikan kesempatan ke peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran hari ini, Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya, berdoa.



## Lampiran 10.

### DOKUMENTASI PENELITIAN TINDAKAN KELAS

