**Kisi-kisi instrument penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Tujuan penelitian** | **Data yang dibutuhkan** | **Teknik** |
| **1** | Penerapan scratch dalam pembelajaran coding | Kegiatan belajar siswa menggunakan scratch dalam pembelajaran coding | Observasi  Wawancara  Dokumentasi |
| **2** | Capaian pembelajaran coding menggunakan scratch | Intruksi Kerja Tertulis guru pembimbing belajar coding | Observasi  Wawancara  Dokumentasi |
| **3** | Kendala dan hambatan penerapan scratch dalam pembelajaran coding | Kendala dan hambatan dari pihak guru, siswa dan orang tua | Observasi  Wawancara  Dokumentasi |

**Kisi-kisi wawancara**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Tujuan Penelitian** | **Sumber Data** | **Pertanyaan Utama** |
| **1** | Capaian pembelajaran coding siswa menggunakan scratch | Guru pembimbing | Bagaimana guru menyusun kurikulum dalam menuntaskan capain pembelajaran coding siswa menggunakan srctach? |
| Kendala dan hambatan pembelajaran coding menggunakan scratch | Apa saja kendala dan hambatan penerapan scratch dalam pembelajaran coding? |
| Perilaku siswa mengaplikasikan seperangkat alat belajar coding | Bagaimana perilaku siswa dalam menggunakan laptop, keyboard, dan mouse? |
| Bagaimana siswa mengaplikasikan fitur yang terdapat dalam aplikasi scratch pada pembelajaran coding? |

**Pedoman observasi kegiatan pembelajaran coding**

|  |  |
| --- | --- |
| **No** | **Aspek yang diamati** |
| 1 | Mampu mengikuti langkah (step by step) secara urut sesuai perintah yang diberikan. |
| 2 | Memahami kesalahan yang terjadi pada pengerjaan kegiatan dan mampu memperbaikinya. |
| 3 | Mampu menuangkan idenya ke dalam sebuah proyek. |
| 4 | Mampu memecahkan masalah/tugas menjadi bagian kecil. |
| 5 | Menunjukkan perilaku siswa mampu memahami simbol/kode yang diberikan. |
| 6 | Menggunakan CPU, monitor, keyboard, dan mouse sesuai fungsinya. |
| 7 | Mampu mengoperasikan fitur yang ada dalam aplikasi yang digunakan. |
| 8 | Melakukan pengulangan tindakan dalam mengerjakan kegiatan yang sama. |

**Pedoman wawancara**

Guru Pembimbing

1. Bagaimana guru menyusun kurikulum dalam menuntaskan capain pembelajaran coding siswa menggunakan srctach?
2. Apa saja kendala dan hambatan penerapan scratch dalam pembelajaran coding?
3. Bagaimana perilaku siswa dalam menggunakan laptop, keyboard, dan mouse?
4. Bagaimana siswa mengaplikasikan fitur yang terdapat dalam aplikasi scratch pada pembelajaran coding?

**Pedoman Wawancara Siswa**

Menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai berikut:

1. Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) Efikasi Diri menggambarkan keyakinan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran coding menggunakan scratch.
2. Kerumitan (*Complexity*) Menggambarkan komplesitas atau kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menggunakan scratch.
3. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) Menggambarkan sejauh mana siswa dapat menganggap penggunaan scratch akan dapat mendukung dan meningkatkan kualitas proses belajar coding.
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Menggambarkan sejauh mana siswa merasa sangatlah mudah untuk menggunakan scratch sehingga tidak memerlukan usaha yang berarti.
5. Intensi Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) Menggambarkan niat atau motivasi siswa untuk menggunakan scratch dalam pembelajaran coding.
6. Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual Technology Use*) Menggambarkan perilaku nyata siswa untuk menggunakan scratch sebagai suatu teknologi perangkat lunak yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran coding.

**Variable dan indicator TAM**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Variable** | **Kode** | **Indikator** |
| 1 | Efikasi Diri (Self Efficacy) | I.1-1 | Kepercayaan diri |
| I.1-2 | Keterampilan dan keahlian |
| I.1-3 | Motivasi |
| I.1-4 | Minat |
| 2 | Kerumitan (Complexity) | I.2-1 | Kesulitan implementasi |
| I.2-2 | Kompleksitas fitur |
| 3 | Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) | I.3-1 | Meningkatkan produktivitas |
| I.3-2 | Meningkatkan efektivitas dan kualitas |
| I.3-3 | Kelengkapan fitur |
| 4 | Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) | I.4-1 | Mudah dipelajari |
| I.4-2 | Mudah digunakan |
| I.4-3 | Fleksibel |
| I.4-4 | Kemudahan instalasi |
| I.4-5 | Kemudahan mencapai tujuan |
| 5 | Intensi Penggunaan (Behavioral intention to Use) | I.5-1 | Keinginan menggunakan |
| I.5-2 | Rencana untuk tetap menggunakan di masa datang |
| I.5-3 | Mengajak pihak lain untuk menggunakan |
| 6 | Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (Actual Technology Use) | I.6-1 | Penggunaan untuk kebutuhan ril |
| I.6-2 | Kepuasan |
| I.6-3 | Manfaat bagi pihak lain |

**Indikator dan pertanyaan wawancara kepada siswa**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Indikator | Kode pernyataan | Pertanyaan |
| I.1-1 | P.1.1 | Apakah Anda memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi scratch? |
| I.1-2 | P.1.2 | Apakah Anda memiliki pengalaman menggunakan aplikasi scratch karena sering belajar dari tutorial? |
| I.1-3 | P.1.3 | Apakah Anda memiliki motivasi untuk mempelajari aplikasi scratch dalam pembelajaran coding? |
| I.1-4 | P.1.4 | Apakah Anda memiliki minat dalam penerapan pembelajaran coding menggunakan aplikasi scratch? |
| I.2-1 | P.2.1 | Apakah Anda merasa kesulitan dalam mengoperasikan scratch? |
| I.2-2 | P.2.2 | Apakah Anda merasa fitur-fitur yang disediakan scratch terlalu banyak dan kompleks sehingga sulit dipahami? |
| I.3-1 | P.3.1 | Apakah Anda merasa menggunakan scratch membuat belajar coding lebih produktif, misalnya dalam membuat quiz game dan animasi? |
| I.3-2 | P.3.2 | Dengan menggunakan scratch, apakah dapat membantu pengalaman belajar coding Anda lebih berkualitas? |
| I.3-3 | P.3.3 | Menurut Anda, apakah scratch memiliki fitur-fitur yang lengkap dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran coding menjadi lebih menyenangkan? |
| I.4-1 | P.4.1 | Menurut Anda, apakah fungsi fitur-fitur yang ada pada scratch mudah dipahami? |
| I.4-2 | P.4.2 | Menurut Anda, apakah scratch memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan? |
| I.4-3 | P.4.3 | Apakah scratch dapat digunakan di beberapa perangkat yang berbeda? |
| I.4-4 | P.4.4 | Apakah proses registrasi scratch mudah dilakukan? |
| I.4-5 | P.4.5 | Menurut Anda, apakah scratch memiliki tampilan yang pas dengan siswa SD? |
| I.5-1 | P.5.1 | Apakah Anda ingin selalu menggunakan scratch dalam setiap kegiatan pembelajaran? |
| I.5-2 | P.5.2 | Apakah Anda berencana untuk tetap menggunakan scratch di masa yang akan datang? |
| I.5-3 | P.5.3 | Apakah Anda mengajarkan scratch kepada orang lain seperti saudara dan keluaraga? |
| I.6-1 | P.6.1 | Apakah Anda menggunakan scratch sesuai dengan pembelajaran yang berlaku di sekolah? |
| I.6-2 | P.6.2 | Apakah Anda merasa puas menggunakan scratch dalam mendukung kegiatan belajar coding? |
| I.6-3 | P.6.3 | Apakah Anda merasa bahwa hasil kegiatan pembelajaran menggunakan scratch lebih bermanfaat? |