

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU AKTIVITAS BERBASIS *COMPUTATIONAL THINKING* DENGAN TEMA BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Restia Anggreani
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan guru terhadap media yang menarik untuk diterapkan pada pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam mengenal budaya Indonesia. Tujuan penelitian adalah untuk: (1) mengembangkan buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema budaya Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar, dan (2) mengetahui kualitas buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema budaya Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Sebanyak 12 siswa dilibatkan untuk uji coba produk buku aktivitas.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema budaya Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar dikembangkan berdasarkan langkah-langkah *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluation*. 2) Kualitas buku aktivitas berdasarkan hasil validasi oleh 2 dosen dan 1 guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,70 dengan rekomendasi “perlu revisi”. Hasil uji coba terbatas berdasarkan lembar reflektif menunjukkan bahwa semua siswa dapat mengerjakan seluruh aktivitas yang ada pada buku aktivitas dan mampu melatih keterampilan *computational thinking* untuk siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas memiliki kualitas sangat baik.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, buku aktivitas, berpikir komputasional, budaya Indonesia

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY BOOK BASED ON COMPUTATIONAL THINKING WITH THE THEME OF INDONESIAN CULTURE FOR THIRD-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Restia Anggreani
Sanata Dharma University
2022

This research is motivated by the teacher's need for interesting media to be applied to learning and can make it easier for students to get to know Indonesian culture. The objectives of the research are to: (1) develop a computational thinking-based activity book with the theme of Indonesian culture for third grade elementary school students, and (2) determine the quality of a computational thinking-based activity book with an Indonesian culture theme for third grade elementary school students. The research method used is research and development (R&D). A total of twelve students were involved in testing the activity book product.

The results of this study are as follows. 1) An activity book based on computational thinking with the theme of Indonesian culture for third grade elementary school students was developed based on the Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluation steps. 2) The quality of the activity book based on the results of validation by 2 lecturers and 1 teacher with a scale of 1-4 overall is "very good" with a score of 3.62 with a recommendation "needs revision". The results of the limited trial based on the reflective sheet showed that all students could do all the activities in the activity book and are able to practice computational thinking skills for students. Thus, it can be concluded that the activity book has very good quality.

Keywords: *research and development, activity book, computational thinking, Indonesian culture*