

**ABSTRAK**

**“PENGEMBANGAN BUKU AKTIVITAS BERBASIS *COMPUTATIONAL THINKING*  
DENGAN TEMA GEOGRAFI INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR  
USIA 9-12 TAHUN”**

Felicita Yosephira Dyatamara Natasyaratri  
Universitas Sanata Dharma  
2022

Penelitian ini dilakukan karena adanya kebutuhan guru berdasarkan analisis kebutuhan. Kebutuhan guru yakni memerlukan adanya media dimana siswanya dapat mengerjakan secara mandiri tanpa bantuan pendamping serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir komputasi pada siswa. Adanya pandemi mengakibatkan siswa hanya belajar secara *online* tanpa didampingi secara langsung dan berdampak pada kemampuan berpikir siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran, (2) mengetahui kualitas media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and development*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Kanisius Sengkan Yogyakarta. Objek dari penelitian ini adalah buku aktivitas yang berbasis *computational thinking* sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V mengenai karakteristik geografis Indonesia. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner.

Model pengembangan dari penelitian ini menggunakan ADDIE yang memiliki 5 langkah dalam modelnya. 5 langkah tersebut adalah (1) *Analyze* atau analisis kebutuhan, (2) *Design* atau merancang desain, (3) *Development* atau pengembangan, (4) *Implement* atau mengimplementasikan, dan (5) *Evaluate* atau evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Buku aktivitas sebagai media pembelajaran IPS materi Karakteristik geografis Indonesia layak digunakan dengan skor 3,562 menunjukkan kategori “sangat baik”, dengan skor 3,562 menunjukkan kategori “sangat baik”, dan skor 3,312 dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator diperoleh skor rata-rata 3,499 dengan kategori “sangat baik”. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran buku aktivitas untuk usia 9-12 tahun yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas “sangat baik”.

Kata kunci: Media pembelajaran, Model ADDIE, Berpikir komputasi.

**ABSTARCT**

**“DEVELOPMENT OF COMPUTATIONAL THINKING-BASED ACTIVITY BOOK  
WITH INDONESIAN GEOGRAPHY THEMES FOR ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS AGED 9-12 YEARS”**

Felicita Yosephira Dyatamara Natasyaratri  
Universitas Sanata Dharma  
2022

*This research was conducted because of the needs of teachers based on needs analysis. The teacher's need is to require a media where students can work independently without the help of a companion and can improve students' computational thinking skills. The existence of a pandemic has resulted in students only learning online without direct assistance and has an impact on students' thinking abilities. The objectives of this research are (1) knowing the procedure for developing learning media, (2) knowing the quality of learning media. This research is a research and development R&D (Research and development). The subjects of this study were fifth grade students of SD Kanisius Sengkan Yogyakarta. The object of this research is an activity book based on computational thinking as a learning medium for class V social studies subjects regarding the geographical characteristics of Indonesia. Collecting data in this study using interviews and questionnaires.*

*The development model of this research uses ADDIE which has 5 steps in the model. The 5 steps are (1) Analyze or needs analysis, (2) Design or design designs, (3) Development or development, (4) Implement or implement, and (5) Evaluate or evaluate.*

*The results showed that the activity book as a social studies learning media material Indonesia's geographical characteristics was suitable for use with a score of 3,562 indicating the "very good" category, with a score of 3,562 indicating the "very good" category, and a score of 3,312 in the "very good" category. Based on the validation results from the three validators, an average score of 3,499 was obtained in the "very good" category. The score indicates that the learning media of activity books for ages 9-12 years developed by the researcher has "very good" quality.*

*Keywords: Learning media, ADDIE Model, Computational thinking*