



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 2588-2601

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Pendekatan *Computational Thinking* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar

Sartika¹✉, Desy Indriani², Kintan Limiansih³

Universitas Sanata Dharma

Email: sartikaatika07329@gmail.com¹✉

Abstrak

Telah dilakukan implementasi *computational thinking* pada mata pelajaran IPA pada pokok bahasan lingkungan rumah sehat dan lingkungan rumah tidak sehat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan hasil implementasi pendekatan *computational thinking* pada mata pelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian *single one shot case study*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan *computational thinking* peserta didik kelas III tuntas. Hal tersebut dilihat dari nilai rata rata kelas pada indikator dekomposisi memperoleh nilai 82.85, pada indikator abstraksi memperoleh rata rata nilai 82, pada indikator algoritma memperoleh rata rata nilai 82.25, sehingga ketuntasan peserta didik tercapai. Hal ini didukung dengan penilaian yang dilakukan oleh teman sejawat yang memperoleh skor rata rata 3.8 kategori sangat baik, sehingga pembelajaran yang dilakukan dikatakan berhasil. Peserta didik merasa sangat senang ketika mengikuti proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner yang sudah dilakukan, yaitu terdapat 18 peserta didik yang sangat senang dan terdapat 2 peserta didik yang senang, tidak terdapat peserta didik yang tidak senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut respon peserta didik melalui kuisisioner dikatakan berhasil.

Kata kunci: *Computational Thinking, Ipa, Lingkungan Rumah Sehat, Lingkungan Rumah Tidak Sehat.*

Abstract

The implementation of computational thinking has been carried out in science subjects on the subject of healthy home environments and unhealthy home environments. The research method used is a descriptive qualitative approach with a single one shot case study research design. The results of the study show that the computational thinking abilities of class IIIB students are complete. This can be seen from the class average value on the decomposition indicator obtaining a value of 82.85, on the abstraction indicator obtaining an average value of 82, on the algorithm indicator obtaining an average value of 82.25, so that student completeness is achieved. This is supported by an assessment carried out by colleagues who obtain an average score of 3.8, so that the learning carried out is said to be successful. Students feel very happy when participating in the learning process, this is evidenced from the results of the questionnaire that has been done, namely there are 18 students who are very happy and there are 2 students who are happy, there are no students who are not happy in following the learning process. Based on these results, the response of students through the questionnaire was said to be successful

Keywords: *Computational Thinking, Science, Healthy Home Environment, Unhealthy Home Environment.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam memajukan bangsa dan menentukan kualitas sumber daya manusia. Pentingnya pendidikan sebagai langkah jitu dalam memberantas kebodohan, kemiskinan, meningkatkan taraf kehidupan seseorang dan membangun harkat bangsa, sehingga pemerintah memberikan perhatian khusus terhadap pendidikan di Indonesia dalam mengatasi berbagai permasalahan pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha dalam mengembangkan potensi dirinya dan mewujudkan suasana belajar yang aktif melalui pembelajaran yang diperolehnya. Berdasarkan UU peserta didik mampu beriman kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Menurut Pristiwanti et al., (2022:7912) pendidikan adalah sesuatu pengetahuan yang terjadi pada situasi yang memberikan pengaruh positif bagi setiap individu dalam belajar sepanjang hayat, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha atau pengalaman belajar individu sebagai kodrat yang berlangsung sepanjang hayat agar setiap individu dapat meraih kebahagiaan setinggi tingginya sebagai individu ataupun manusia.

Kurikulum merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan, karena kurikulum memiliki peran besar dalam ikut serta memajukan pendidikan. Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 kurikulum merupakan perencanaan pembelajaran yang kaitannya dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Hudaidah & Ananda, (2021:107) kurikulum merupakan perencanaan

suatu konsep yang menyesuaikan zaman dengan kebutuhan masyarakat. Menurut Suryaman, (2020:13) kurikulum adalah “ruh” dalam pendidikan yang harus dikembangkan secara inovatif, dinamis dan berkala sesuai perkembangan zaman dan IPTEKS. Oleh karena itu pengembangan kurikulum tidak dapat dihindarkan, karena pengembangan kurikulum sangat dibutuhkan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Saat ini pemerintah sedang mengembangkan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yaitu kurikulum 2013 yang dikembangkan oleh menteri Pendidikan, Nadiem Makarim. Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim kurikulum merdeka belajar adalah salah satu konsep kurikulum yang dirancang untuk membangun kemandirian peserta didik dan memberikan kebebasan peserta didik untuk mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Menurut Rahayu et al., (2022:6314) kurikulum merdeka belajar adalah desain baru dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara menyenangkan dan bebas dari tekanan untuk menunjukkan bakat peserta didik dalam belajar. Kurikulum merdeka menfokuskan peserta didik untuk berfikir secara kreatif, inovatif dan mandiri. Adanya pengembangan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah bertujuan untuk memperbaiki dan melakukan revisi terhadap hasil pengukuran literasi dan numerasi internasional yaitu PISA (Ardellea & Hamdu, 2022:221).

Programme for International Student Assessment atau yang sering disebut dengan PISA merupakan salah satu proyek dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) proyek ini dirancang untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil survey PISA yang dilakukan pada peserta didik usia 15 tahun menunjukkan bahwa Indonesia tidak ada kenaikan secara signifikan. Hasil survey PISA tahun 2012 menempatkan Indonesia urutan ke 64 dari 65 alias peringkat kedua dari bawah. Hasil survey PISA tahun 2015 Indonesia mengalami sedikit kenaikan, yaitu menempatkan peringkat 63 dari 72 negara. Hasil survey PISA tahun 2018 menempatkan Indonesia peringkat 74 dari 79 negara. Nilai rata rata uji literasi peserta didik Indonesia 371 dan nilai rata rata numerasi Indonesia negara paling rendah yaitu 379. Berdasarkan hasil tiga kali survey menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik bidang literasi dan numerasi masih tergolong sangat rendah. Sehingga perlunya pengembangan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah yang dapat dilatih dengan proses pendekatan *computational thinking*.

Computational thinking merupakan suatu pendekatan dalam memecahkan permasalahan yang dilakukan seperti komputasi pada komputer untuk mendapatkan solusi yang efektif, efisien dan optimal (Wardani et al., 2022:2). Hal ini selaras dengan dengan pernyataan dari Pendidikan & Volume, (2023:408) bahwa *computational thinking* merupakan kemampuan proses berfikir

dalam memecahkan permasalahan secara faktual yang mengarah pada kemampuan berfikir tingkat tinggi untuk mendapatkan solusi yang efektif, efisien, optimal dan cepat. Secara sederhana *computational thinking* merupakan proses berfikir dalam memecahkan permasalahan kompleks menjadi permasalahan sederhana dengan cara yang sederhana pula (Lestari & Annizar, 2020). Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *computational thinking* adalah suatu pendekatan proses berfikir dalam menyelesaikan permasalahan kompleks menjadi sederhana untuk mendapatkan solusi pembelajaran yang efektif, efisien dan optimal. Terdapat empat fondasi *computational thinking* meliputi: (1) *decomposition* (menguraikan permasalahan); (2) *pattern recognition* (melihat persoalan-persoalan yang sama atau pola berulang); (3) *abstraction* (mengidentifikasi persoalan utama); dan (4) *algorithm* (langkah terstruktur menyelesaikan persoalan).

Konteks CT dalam karakteristik kurikulum merdeka khususnya jenjang SD meliputi pengintegrasian CT dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan IPAS. Fase CT dalam jenjang SD terdapat tiga fase yaitu fase A (kelas 1-2), fase B (kelas 3-4), fase C (kelas 5-6).

Problem solving merupakan metode pembelajaran pemecahan masalah dalam pelaksanaannya peserta didik tidak hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi pembelajaran saja, akan tetapi peserta didik aktif dalam berfikir, berkomunikasi, mencari, mengolah, dan menyimpulkan (Komariah, 2011:182). *Problem solving* menempatkan permasalahan dalam kunci pembelajaran. Menurut Lestari & Annizar, (2020) *problem solving* merupakan proses pemecahan masalah menggunakan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Menurut Winarti et al., (2017) metode pemecahan masalah yang memiliki empat tahapan yaitu: (1) mengidentifikasi masalah; (2) merencanakan penyelesaian masalah; (3) memecahkan permasalahan; dan (4) mengevaluasi hasil. Berdasarkan paparan para ahli dapat disimpulkan bahwa metode *problem solving* merupakan metode pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan masalah untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardani et al., (2022) dengan judul "Implementasi Pendekatan *Computational Thinking* Melalui *Game Jungle Adventure* Terhadap Kemampuan *Problem Solving*" menghasilkan bahwa adanya peningkatan *problem solving* dengan menggunakan pendekatan *computational thinking* dikatakan valid. Hasil validasi diperoleh rata-rata 72,5%. Game yang digunakan berpengaruh melalui pendekatan *computational thinking* dengan rata-rata *decomposition* 60% kategori baik, rata-rata *pattern recognition* 70% kategori

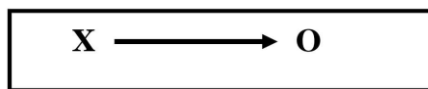
baik, rata rata abstraksi 80% kategori baik dan rata rata algoritma 90% kategori sangat baik. Game mendapat respon positif berdasar angket respon media.

Berdasarkan uraian diatas yang telah dipaparkan oleh peneliti maka rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah "Bagaimana implementasi pendekatan *computational thinking* pada mata pelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar?" Sehingga penelitian ini bertujuan untuk memberikan hasil dari implementasi pendekatan *computational thinking* pada mata pelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, Penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara penafsiran data untuk mendapatkan informasi dari implementasi pendekatan *computational thinking* pada mata pelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar.

Alat ukur untuk penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1

(Arikunto, 2010:124)

Keterangan:

- X : Implementasi pendekatan *computational thinking* pada pembelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar.
- O : Hasil implementasi pendekatan *computational thinking* pada pembelajaran IPA di kelas III Sekolah Dasar., yang terdiri dari:
- Kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah melalui *computational thinking* pada pokok bahasan lingkungan rumah sehat dan lingkungan rumah tidak sehat
 - Respon peserta didik terhadap implementasi pendekatan *computational thinking*
 - Penilaian teman sejawat terhadap berjalannya pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan penelitian desain *single one shot case study* yang digunakan sebagai alat untuk menjawab rumusan masalah agar tercapai tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui: (1) Analisis data kemampuan *computational thinking* (2) Analisis data penilaian teman sejawat selama proses pembelajaran (3) Respon peserta didik

terhadap pembelajaran *computational thinking*. Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan tes, penilaian teman sejawat dan kuisioner.

Tes tertulis pada materi lingkungan rumah sehat dan lingkungan rumah tidak sehat terdapat 3 indikator *computational thinking* yang digunakan yaitu dekomposisi, abstrak dan algoritma. Berikut 3 indikator *computational thinking* dan sub indikator yang digunakan:

Tabel 1
Indikator Penilaian *Computational thinking* Peserta Didik

Indikator <i>Computational Thinking</i>	Sub Indikator <i>Computational Thinking</i>
Decomposition	a. Menguraikan permasalahan
Abstraksi	a. Informasi penting b. Mengidentifikasi persoalan utama
Algoritma	a. Penyelesaian persoalan sesuai langkah sistematis

(Yurniawati & Utomo, 2019)

Penilaian yang dilakukan oleh teman sejawat selama proses pembelajaran dilakukan dengan mengamati dan mengobservasi selama proses pembelajaran berlangsung hingga akhir pembelajaran. Berikut panduan penilaian teman sejawat:

Tabel 2
Penilaian Teman Sejawat

Hal yang diobservasi	Skor	Hasil Observasi <i>(tuliskan apa yang terjadi dan alasannya)</i>
Apakah semua peserta didik benar-benar telah belajar tentang topik pembelajaran hari ini? Bagaimana proses mereka belajar?		
Peserta didik mana yang tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari ini?		
Mengapa peserta didik tersebut tidak dapat belajar dengan baik? Menurut Anda apa penyebabnya dan bagaimana alternatif solusinya?		

Hal yang diobservasi	Skor Hasil Observasi <i>(tuliskan apa yang terjadi dan alasannya)</i>
Bagaimana usaha mahasiswa dalam mendorong peserta didik yang tidak aktif untuk belajar? Apakah usaha tersebut berhasil	
Apakah pembelajaran berjalan dengan efektif? (Semua kegiatan yang diberikan bermakna untuk peserta didik, semua peserta didik terlibat aktif dan tidak ada yang idle)	
Bagaimana usaha mahasiswa membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran?	
Bagaimana usaha mahasiswa dalam memfasilitasi peserta didik yang lebih cepat dari rata-rata kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran?	
Apakah mahasiswa melakukan modifikasi dari modul ajar/RPP? Apakah modifikasi tersebut merupakan keputusan mahasiswa untuk merespons situasi kelas dan peserta didik?	
Apakah media pembelajaran yang digunakan mahasiswa sesuai dengan perkembangan peserta didik dan materi? Bagaimana interaksi peserta didik dengan sumber belajar/media?	
Bagaimana asesmen mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran atau ketuntasan belajar peserta didik?	
Bagaimana mahasiswa merefleksikan pembelajaran yang dilakukan?	

(Panduan PPG, 2022)

Keterangan:

- 1= tidak baik
- 2= cukup baik
- 3= baik
- 4= sangat baik

Teknik kuisisioner yang digunakan yaitu skala ordinal. Skala ordinal yaitu variabel yang mempunyai perbedaan antara nilai data dengan tingkatan data, akan tetapi belum diketahui besarnya tingkat perbedaan antara keduanya. Skala ordinal ini bersifat membedakan tingkat tinggi ke rendah. Berikut tabel kuisisioner yang digunakan dalam mengetahui respon peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 3
Hasil Respon Refleksi (Kuisisioner)

No.	Nama	Perasaan Ketika Mengikuti Pembelajaran			
		SS	S	KS	TS

(Herlina, 2019)

Keterangan :

- SS : Sangat senang
- S : Senang
- KS : Kurang senang
- TS : Tidak senang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kanisius Kadirojo di kelas IIIB pada semester genap materi yang digunakan dalam penelitian adalah lingkungan rumah sehat dan lingkungan rumah tidak sehat. Kelas IIIB (20 peserta didik) sebagai objek penelitian, data sample penelitian 20 peserta didik.

Hasil Tes Kemampuan Computational Thinking

Data soal tes peserta didik diperoleh dari tes yang diberikan setelah pembelajaran dengan metode problem solving selesai dilakukan, yaitu tanggal 17 Maret 2023. Tes berupa soal *computational thinking* yang dikerjakan secara mandiri dalam waktu 2JP (2 x 35 menit). Standar

ketuntasan peserta didik disesuaikan dengan KKM di Sekolah Dasar Kanisius Kadirojo. Peserta didik dianggap tuntas apabila nilai mencapai minimal dari KKM > 75. Data nilai tes akhir hasil belajar peserta didik setelah mengikuti penerapan pembelajaran model *Computational thinking* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan *Computational Thinking*

No.	Nama Inisial	Indikator <i>Computational Thinking</i>			Keterangan
		Dekomposisi	Abstraksi	Algoritma	
1.	MMA	80	83	85	Tuntas
2.	MMB	83	83	83	Tuntas
3.	MMC	80	80	83	Tuntas
4.	MMD	88	83	83	Tuntas
5.	MME	80	80	80	Tuntas
6.	MMF	88	85	85	Tuntas
7.	MMG	80	73	73	Tidak Tuntas
8.	MMH	83	83	83	Tuntas
9.	MMI	83	83	85	Tuntas
10.	MMJ	80	80	80	Tuntas
11.	MMK	85	83	83	Tuntas
12.	MML	83	88	80	Tuntas
13.	MMM	85	80	80	Tuntas
14.	MMN	72	80	73	Tidak Tuntas
15.	MMO	78	80	83	Tuntas
16.	MMP	88	85	85	Tuntas
17.	MMQ	83	83	85	Tuntas
18.	MMR	85	85	88	Tuntas
19.	MMS	88	83	85	Tuntas
20.	MMT	85	80	83	Tuntas
Jumlah		1.657	1.640	1.645	Tuntas
Rata-rata		82,85	82	82,25	

Berdasarkan tabel hasil penilaian *computational thinking* peserta didik dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran dengan *computational thinking* dengan kategori memuaskan. Terdapat

18 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik yang tidak tuntas. Rata-rata nilai pada indikator decomposisi yaitu 82,85. Rata-rata nilai pada indikator abstraksi yaitu 82. Rata-rata nilai pada indikator algoritma yaitu 82,25. Presentase ketuntasan peserta didik secara klasikal mencapai 90%, sehingga ketuntasan peserta didik tercapai.

Hasil Penilaian Teman Sejawat

Penilaian teman sejawat dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian berdasarkan pengamatan dan observasi selama pembelajaran berlangsung, Berikut hasil penilaian teman sejawat:

Tabel 5. Hasil Penilaian teman sejawat

Hal yang diobservasi	Skor	Hasil Observasi <i>(tuliskan apa yang terjadi dan alasannya)</i>
Apakah semua peserta didik benar-benar telah belajar tentang topik pembelajaran hari ini? Bagaimana proses mereka belajar?	4	Peserta didik sudah belajar mengenai lingkungan rumah sehat dan lingkungan rumah tidak sehat. Proses mereka belajar sangat antusias.
Peserta didik mana yang tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari ini?	3	Terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung
Mengapa peserta didik tersebut tidak dapat belajar dengan baik? Menurut Anda apa penyebabnya dan bagaimana alternatif solusinya?	3	Peserta didik tidak dapat belajar dengan baik karena ingin diperhatikan oleh guru atau cari perhatian. Solusinya memberikan penjelasan agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
Bagaimana usaha mahasiswa dalam mendorong peserta didik yang tidak aktif untuk belajar? Apakah usaha tersebut berhasil	4	Usaha yang dilakukan mahasiswa dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif menjawab pertanyaan dengan kuis. Usaha tersebut berhasil.
Apakah pembelajaran berjalan dengan efektif?	4	Pembelajaran berlangsung dengan efektif

Hal yang diobservasi	Skor	Hasil Observasi (tuliskan apa yang terjadi dan alasannya)
(Semua kegiatan yang diberikan bermakna untuk peserta didik, semua peserta didik terlibat aktif dan tidak ada yang idle)		
Bagaimana usaha mahasiswa membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran?	4	Mahasiswa memberikan penjelasan ulang terkait kesulitan peserta didik
Bagaimana usaha mahasiswa dalam memfasilitasi peserta didik yang lebih cepat dari rata-rata kelas dalam mencapai tujuan pembelajaran?	4	Mahasiswa memfasilitasi peserta didik dengan tepat
Apakah mahasiswa melakukan modifikasi dari modul ajar/RPP? Apakah modifikasi tersebut merupakan keputusan mahasiswa untuk merespons situasi kelas dan peserta didik?	4	Mahasiswa melakukan modifikasi RPP berbasis <i>computational thinking</i>
Apakah media pembelajaran yang digunakan mahasiswa sesuai dengan perkembangan peserta didik dan materi?	4	Media pembelajaran yang digunakan konkret
Bagaimana interaksi peserta didik dengan sumber belajar/media?		
Bagaimana asesmen mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran atau ketuntasan belajar peserta didik?	4	Asesmen pengukuran sesuai dengan tujuan pembelajaran
Bagaimana mahasiswa merefleksikan pembelajaran yang dilakukan?	4	Mahasiswa melakukan refleksi berupa pertanyaan dan kuisisioner
Rata-rata	3,8	Sangat Baik

Berdasarkan tabel penilaian teman sejawat, kegiatan pembelajaran berjalan lancar. Pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *computational thinking* memperoleh skor rata rata 3,8 dengan kategori sangat baik. Skor tersebut merupakan skor diatas rata rata. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dikatakan berhasil.

Hasil Kuisisioner Peserta Didik

Data hasil kuisisioner peserta didik didapatkan setelah pembelajaran selesai. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik merasa senang ketika mengikuti proses pembelajaran. Berikut hasil kuisisioner peserta didik:

Tabel 6. Hasil Respon Refleksi (Kuisisioner)

No.	Nama	Perasaan Ketika Mengikuti Pembelajaran			
		SS	S	KS	TS
1.	MMA	✓			
2.	MMB	✓			
3.	MMC	✓			
4.	MMD	✓			
5.	MME	✓			
6.	MMF	✓			
7.	MMG		✓		
8.	MMH	✓			
9.	MMI	✓			
10.	MMJ	✓			
11.	MMK	✓			
12.	MML	✓			
13.	MMM	✓			
14.	MMN		✓		
15.	MMO	✓			
16.	MMP	✓			
17.	MMQ	✓			
18.	MMR	✓			
19.	MMS	✓			
20.	MMT	✓			

Berdasarkan tabel hasil respon peserta didik melalui kuisisioner yaitu respon peserta didik dalam kategori sangat baik karena terdapat 18 peserta didik yang merasa sangat senang dalam mengikuti pembelajaran *computational thinking*, hanya terdapat 2 peserta didik yang senang mengikuti pembelajaran *computational thinking*. Berdasarkan hal tersebut respon peserta didik melalui kuisisioner dikatakan berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan *computational thinking* peserta didik kelas III tuntas. Hal tersebut dilihat dari nilai rata rata kelas pada indikator dekomposisi memperoleh nilai 82.85, pada indikator abstraksi memperoleh rata rata nilai 82, pada indikator algoritma memperoleh rata rata nilai 82.25, sehingga ketuntasan peserta didik tercapai. Hal ini didukung dengan penilaian yang dilakukan oleh teman sejawat yang memperoleh skor rata rata 3.8, kategori sangat baik sehingga pembelajaran yang dilakukan dikatakan berhasil. Peserta didik merasa sangat senang ketika mengikuti proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner yang sudah dilakukan, yaitu terdapat 18 peserta didik yang sangat senang dan terdapat 2 peserta didik yang senang, tidak terdapat peserta didik yang tidak senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut respon peserta didik melalui kuisisioner dikatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardellea, F., & Hamdu, G. (2022). Pentingnya Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Soal Tes Literasi dan Numerasi Berbasis Education for Sustainable Development (ESD). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 220–227. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1587>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Hudaidah, & Ananda, A. P. (2021). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Indonesia dari Masa ke Masa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102–108.
- Kemendikbud. (2021). Merdeka Belajar Episode 15 . www.Merdekabelajar.Kemendikbud.Go.Id.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Pendidikan Profesi Guru*.
- Komariah, K. (2011). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Model Polya Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Bagi Siswa Kelas IX J Di SMPN 3 Cimahi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 181–188.

- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah PISA Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.2063>
- Pendidikan, J., & Volume, T. (2023). *MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN UNTUK IMPLEMENTASI COMPUTATIONAL THINKING BAGI GURU MADRASAH Mohammad Salehudin UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda , Indonesia PENDAHULUAN Untuk memperbaiki nilai PISA Indonesia , maka salah satu yang akan di perkuat pe.* 10(2), 407–425.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Suryaman, M. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar.* 13–28.
- Herlina, V., (2019). Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS. *Jakarta:PT Elex Media Komputindo.*
- Wardani, S. S., Susanti, R. D., & Taufik, M. (2022). Implementasi Pendekatan Computational Thinking Melalui Game Jungle Adventure Terhadap Kemampuan Problem Solving. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5430>
- Winarti, D., Jamiah, Y., & Suratman, D. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Gaya Belajar pada Materi Pecahan di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(6), 1–9.
- Yurniawati, F., & Utomo. (2019). Computational Thinking, Mathematical Thinking Berorientasi Gaya Kognitif Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Dinamika Matematika Sekolah Dasar*, 1–18.