

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU AKTIVITAS BERBASIS  
*COMPUTATIONAL THINKING* DENGAN TEMA BENDA  
LUAR ANGKASA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh:  
Septia Galuh Purnamasari  
NIM: 181134229

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA  
YOGYAKARTA**

**2024**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA BUKU AKTIVITAS BERBASIS *COMPUTATIONAL THINKING* DENGAN TEMA BENDA LUAR ANGKASA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Septia Galuh Purnamasari  
Universitas Sanata Dharma  
2024

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan media referensi buku aktivitas guru untuk mengajarkan kemampuan *computational thinking* kepada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Mengembangkan media buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema benda luar angkasa untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. 2) Mengetahui kualitas media buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema benda luar angkasa untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini melibatkan 26 Siswa sebagai subjek uji coba produk buku aktivitas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner.

Hasil penelitian ini sebagai berikut, 1) Pengembangan media buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema benda luar angkasa untuk siswa kelas II sekolah dasar menggunakan langkah-langkah ADDIE meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). 2) Kualitas buku aktivitas berbasis *computational thinking* dengan tema benda luar angkasa berdasarkan hasil validasi oleh guru menunjukkan skor 3,82 dan dosen ahli *computational thinking* menunjukkan skor 3,75. Berdasarkan hasil validasi kedua validator diperoleh skor rata-rata 3,785 dengan kategori “sangat baik”. Skor tersebut menunjukkan bahwa media buku aktivitas yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas “sangat baik”. Hasil uji coba produk berdasarkan lembar refleksi menunjukkan bahwa siswa antusias, senang dapat menyelesaikan buku aktivitas dan mampu melatih kemampuan keterampilan *computational thinking*.

**Kata kunci:** penelitian pengembangan, buku aktivitas, berpikir komputasi, benda luar angkasa

**ABSTRACT**

**THE DEVELOPMENT OF COMPUTATIONAL THINKING-BASED  
ACTIVITIES BOOK MEDIA WITH THE THEME OF SPACE OBJECTS  
FOR SECOND-GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Septia Galuh Purnamasari  
Sanata Dharma University  
2024

*The background of this research is the lack of the reference media for teacher's activity books availability to teach the skill of computational thinking for students. Moreover, the aims of the research are to: 1) Develop the computational thinking-based activities book media with the theme of space objects for 2<sup>nd</sup> grade of elementary school students. 2) Find out the quality of the computational thinking-based activities book media with the theme of space objects for 2<sup>nd</sup> grade of elementary school students. This research method uses research and development (R&D). Besides, this research involves 26 students as the activities book product test subjects. Likewise, the data collection for this research uses interview and questionnaire.*

*The results of this research are: 1) The development of computational thinking-based activities book media with the theme of space objects for 2<sup>nd</sup> grade of elementary school students by using ADDIE's steps, they are: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality of the computational thinking-based activities book media with the theme of space objects is based on the validation by the teacher that shows the score of 3.82 and validation by the expert computational thinking lecturer shows the score of 3.75. Therefore, based on the validation by two validators, it is got the score of 3.785 with category of "very good". The score shows that the activities book media that developed by the researcher has a "very good" quality. The results of product trials based on reflection sheets showed that students were enthusiastic, happy to be able to complete the activity book and were able to practice computational thinking.*

**Keyword:** *research and development, book's activity, computational thinking, space objects*