

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU AKTIVITAS BERBASIS BERPIKIR
KOMPUTASIONAL DENGAN TOPIK PELAJAR PANCASILA
PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Valerius Riko Hernawan
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya referensi guru yang berupa buku aktivitas untuk melatih berpikir komputasional pada anak. Tujuan penelitian ini untuk 1) mengembangkan buku aktivitas berbasis berpikir komputasional dengan topik Pelajar Pancasila pada anak usia 9-12 tahun, 2) mengetahui rancangan aktivitas menurut indikator berpikir komputasional, dan 3) mengetahui kualitas buku aktivitas berbasis berpikir komputasional dengan topik Pelajar Pancasila pada anak usia 9-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*R&D*). Subjek penelitian ini adalah 31 anak yang dilibatkan untuk uji coba produk buku aktivitas.

Hasil penelitian ini sebagai berikut, 1) Pengembangan buku aktivitas berbasis berpikir komputasional dengan topik Pelajar Pancasila usia 9-12 tahun menggunakan langkah-langkah *ADDIE*, meliputi *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. 2) Kualitas rancangan aktivitas memenuhi empat pilar berpikir komputasional yaitu dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma. 3) Kualitas buku aktivitas berbasis berpikir komputasional dengan topik Pelajar Pancasila berdasarkan validasi oleh 2 ahli berpikir komputasional dan 1 guru dengan skala 1-4, secara keseluruhan “sangat baik” dengan skor 3.277 dengan rekomendasi “perlu revisi kecil”. Hasil uji coba terbatas berdasarkan lembar refleksi siswa menyatakan 63% anak merasa senang, aktivitas pentas seni dianggap paling mudah oleh 32% anak, sedangkan 38% anak menganggap aktivitas paling sukar adalah menghias panggung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas memiliki kualitas sangat baik.

Kata kunci: berpikir komputasional, Pelajar Pancasila, buku aktivitas

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF AN ACTIVITY BOOK BASED ON
COMPUTATIONAL THINKING WITH PELAJAR PANCASILA TOPIC
FOR CHILDREN AGED 9-12 YEARS**

Valerius Riko Hernawan

Sanata Dharma University

2022

This research is motivated by lack of teacher's references which consist the computational thinking practice activity book for children. The aims of the study was to discover 1) development an activity book based computational thinking to Pelajar Pancasila topic for children aged 9-12 years, 2) recognized the plan design quality according to computational thinking indicator and 3) recognized the quality of an activity book based on computational thinking to Pelajar Pancasila topic for children aged 9-12 years. The research methodology used for this study is Research and Development (R&D). Subject of this research is thirty one students were involved in the activity book product trial.

The result of the study are as follows, 1) development an activity book based on computational thinking to Pelajar Pancasila topic for children aged 9-12 years using ADDIE steps, including Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality plan activities design is fulfill the four cornerstone of computational thinking which is decomposing, pattern recognition, abstraction, and algorithms. 3) The quality of an activity book based on computational thinking to Pelajar Pancasila topic based on the result of validation by 2 computational thinking expert and 1 teacher with a scale of 1-4 the overall is "very good" with a score of 3.277 with a recommendation "need a tiny revision". The result of the limited trial based on the reflection sheet showed that 63% children felt happy, art festival activity consider as the most easiest by 32% children, although 38% of children consider the most hardest activity is decorating stage. Thus, it can be concluded that the activity book has very good quality.

Keywords: *computational thinking, Pelajar Pancasila, activity books*