

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA MATERI PEMBELAJARAN
COMPUTATIONAL THINKING UNTUK MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VII TINGKAT SMP**

Oleh

Anak Agung Ayu Suwandewi, NIM 1915051003

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : suwandewi56@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi atas kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat abstrak (Tidak berwujud) pada materi berpikir komputasional mata pelajaran informatika kelas VII. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah inovasi untuk memvisualisasikan permasalahan tidak berwujud ini. Penelitian ini memiliki tujuan agar mendapatkan alat peraga materi berpikir komputasional mata pelajaran informatika kelas VII yang bisa menopang anak didik saat menyelesaikan persoalan yang bersifat abstrak (Tidak berwujud) dan bisa melaksanakan proses belajar menjadi lebih menarik. Penelitian ini adalah bagian penelitian *Research and Development* (R&D) melalui media pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dampak keabsahan yang didapatkan atas penelitian ini berlandaskan uji ahli isi kemudian uji ahli media mendapatkan nominal rata-rata sejumlah 1,00 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Tinggi” atau “Sangat Valid”. Berdasarkan dari uji respon guru menghasilkan nominal rata-rata 47,5 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” dan hasil uji respon anak didik menghasilkan nominal rata-rata 47,7 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Sehingga pengembangan alat peraga materi berpikir komputasional pada mata pelajaran informatika kelas VII layak agar dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena membantu memvisualisasikan permasalahan yang tidak berwujud, mudah digunakan, dan membuat proses belajar lebih menarik.

Kata Kunci : Alat Peraga, *Computational Thinking*, Informatika

**DEVELOPMENT OF COMPUTATIONAL THINKING LEARNING
MATERIALS FOR THE INFORMATICS SUBJECT CLASS VII JUNIOR
HIGH SCHOOL LEVEL**

Oleh

Anak Agung Ayu Suwandewi, NIM 1915051003

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Technical and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email : suwandewi56@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by students' difficulties in solving abstract (intangible) problems in computational thinking material in class VII informatics subjects. Therefore, innovation is needed to visualize this intangible problem. This research aims to obtain teaching aids for computational thinking material for grade VII informatics subjects that can support students when solving abstract (intangible) problems and can make the learning process more interesting. This research is part of Research and Development (R&D) research through the development media ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The validity impact obtained from this research was based on the content expert test and then the media expert test which obtained an average nominal of 1.00 which was included in the "Very High" or "Very Valid" category. Based on the teacher's response test, it produces an average nominal of 47.5 which can be categorized as "Very Decent" and the results of the students' response test produces an average nominal of 47.7 which can be categorized as "Very Decent". So the development of computational thinking teaching aids in class VII informatics subjects is worthy of being used as a tool in the learning process, because it helps visualize intangible problems, is easy to use, and makes the learning process more interesting.

Keywords: *Teaching aids, Computational Thinking, Informatics*