

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
CODING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR DAN
COMPUTATIONAL THINKING SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

I Gusti Agung Ayu Putu Listyana, NIM 2111031015

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancang bangun *flipbook* berbasis *coding*, untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan *flipbook* berbasis *coding* dalam meningkatkan kemampuan kreativitas belajar dan kemampuan *computational thinking* siswa kelas V SD pada materi transformasi energi pada ekosistem. Subjek penelitian ini adalah media *flipbook* berbasis *coding* dan objeknya adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas *flipbook* berbasis *coding*. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner dan tes uraian. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis rancang bangun dilakukan berdasarkan kebutuhan siswa, analisis validitas produk menggunakan rumus mean, analisis kepraktisan menggunakan rumus persentase dan analisis keefektifan menggunakan uji-t berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rancang bangun menghasilkan media *flipbook* berbasis *coding*; (2) validitas produk yang telah dihasilkan memperoleh nilai rata-rata untuk media sebesar 3,8 dan materi 3,9 yang artinya produk mendapat predikat sangat layak; (3) kepraktisan produk memperoleh hasil penilaian sebesar 88% (sangat baik) (4) nilai signifikansi (2-tailed) pada uji-t berkorelasi menunjukkan angka 0,000 atau $p < 0,05$ sehingga media *flipbook* berbasis *coding* materi tranformasi energi pada ekosistem efektif meningkatkan kemampuan kreativitas belajar dan kemampuan *computational thinking* siswa kelas V SD Negeri 1 Banjar Jawa. Berdasarkan hal tersebut, rekomendasi yang diberikan dalam penelitian ini difokuskan pada perbaikan media pembelajaran dengan memperhatikan konten *coding* yang disajikan harus berbasis masalah (*problem-based learning*), memfokuskan desain interaktif yang mudah digunakan oleh siswa, serta pengembangan aktivitas yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar dan memiliki kemampuan *computational thinking*.

Kata kunci: *Flipbook*, *Coding*, Kreativitas Belajar, *Computational Thinking*, Transformasi Energi.

**DEVELOPMENT OF CODING-BASED FLIPBOOK LEARNING MEDIA TO
INCREASE LEARNING CREATIVITY AND COMPUTATIONAL
THINKING OF STUDENTS IN CLASS V IPAS SUBJECTS IN
ELEMENTARY SCHOOLS**

By

I Gusti Agung Ayu Putu Listyana, NIM 2111031015

S1 Study Program of Elementary School Teacher Education

Department of Elementary Education

ABSTRACT

This study aims to develop a coding-based flipbook design, to determine the validity, practicality and effectiveness of coding-based flipbooks in improving learning creativity abilities and computational thinking abilities of fifth grade elementary school students on energy transformation material in ecosystems. The subject of this research is coding-based flipbook media and the object is the validity, practicality, and effectiveness of coding-based flipbooks. The data collection method uses questionnaires and description tests. The research method used is quantitative descriptive analysis. Design analysis was carried out based on student needs, product validity analysis using the mean formula, practicality analysis using the percentage formula and effectiveness analysis using the correlated t-test. The results showed that: (1) the design produced coding-based flipbook media; (2) the validity of the products that have been produced obtained an average value for media of 3.8 and material of 3.9 which means that the product gets a very decent predicate; (3) the practicality of the product obtained an assessment result of 88% (very good) (4) the significance value (2-tailed) in the correlated t-test shows 0.000 or $p < 0.05$ so that the coding-based flipbook media on energy transformations in ecosystems effectively improves the ability to learn creativity and computational thinking skills of fifth grade students of SD Negeri 1 Banjar Jawa. Based on this, the recommendations given in this study are focused on improving learning media by paying attention to the coding content presented must be problem-based learning, focusing on interactive designs that are easy to use by students, and developing activities that can encourage students to increase learning creativity and have computational thinking skills.

Keywords: Flipbook, Coding, Learning Creativity, Computational Thinking, Energy Transformation.