

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

SKRIPSI

**Ditujukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
I Gusti Agung Ayu Putu Listyana
NIM. 2111031015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022

Pembimbing II



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd
NIP. 198303022006041001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

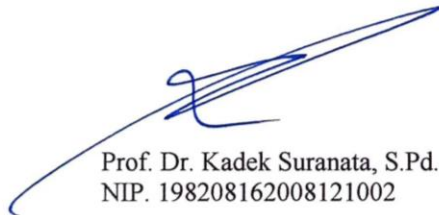
Pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 14 Februari 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


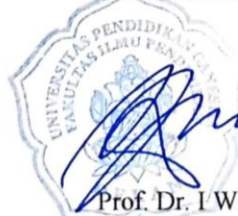


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002



Dr. Putu Nanci Riasitini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

Skripsi oleh I Gusti Agung Ayu Putu Listyana
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 14 Februari 2025

Dewan Penguji,



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

(Ketua)



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198904232024212001

(Anggota)



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

(Anggota)



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

(Anggota)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Coding Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar dan Computational Thinking Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara- cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.

Singaraja, 14 Februari 2025
Yang membuat pernyataan,



I Gusti Agung Ayu Putu Listyana
NIM. 2111031015

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Coding* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar dan *Computational Thinking* Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar ”** dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Drs. I Made Suarjana M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri 1 Banjar Jawa yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Wali kelas V SD Negeri 1 Banjar Jawa yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.

8. Kedua orang tua yang terkasih, I Gusti Agung Kade Suartama dan Kadek Juliartini serta keluarga yang selalu memberikan doa, bantuan finansial serta motivasi dan dukungan yang tiada henti-hentinya.
9. Ketiga adik laki-laki yang tersayang, I Gusti Agung Kade Bagus Fedryana, I Gusti Agung Komang Rangga Detriyana, dan I Gusti Agung Ketut Bagus Denata Nandayana, yang selalu memberikan semangat dan hiburan.
10. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya teman-teman HMJ PENDAS dan Kelas B PGSD Angkatan 2021 atas kebersamaan, kerja sama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan.
11. Teman-teman Asisten Lab 2024 yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama penyusunan skripsi.
12. Teman-teman atau sahabat peneliti yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi mencapai kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 20 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN	iii
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Pengembangan	12
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	14
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	16
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
1.9.1 Asumsi Pengembangan.....	17
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	17
1.10 Definisi Istilah	18

BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
2.1 Kajian Teori.....	21
2.1.1 Kreativitas Belajar	21
2.1.2 <i>Computational Thinking</i>	24
2.1.3 Teori <i>Cone Of Experience</i> Edgar Gale	27
2.1.4 Teori Kognitif Jarome Bruner	29
2.1.5 Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	30
2.1.6 <i>Coding</i>	35
2.1.7 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial	37
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	39
2.3 Kerangka Berpikir	43
2.4 Perumusan Hipotesis	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Model Penelitian Pengembangan	48
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	49
3.2.1 <i>Analyze</i> (Tahap Analisis)	49
3.2.2 <i>Design</i> (Tahap Desain)	50
3.2.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	52
3.2.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi)	53
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	54
3.3 Uji Coba Produk.....	55
3.3.1 Desain Uji Coba.....	55
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba	56
3.3.3 Jenis Data.....	57

3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.4 Metode dan Teknik Analisis Data	65
3.4.1 Validitas Isi Instrumen.....	65
3.4.2 Uji Validitas Produk	71
3.4.3 Uji Kepraktisan Produk	72
3.4.4 Uji Efektivitas Produk Media <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Coding</i> Terhadap Kemampuan Kreativitas Belajar dan <i>Computational Thinking</i> Siswa	73
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 78
4.1 Hasil Penelitian	78
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba.....	78
4.1.2 Analisis Validasi Media <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Coding</i>	102
4.1.3 Analisis Kepraktisan Media (Siswa).....	103
4.1.4 Hasil Uji Efektivitas.....	104
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	108
4.3 Implikasi Penelitian.....	113
 BAB V PENUTUP.....	 114
5.1 Rangkuman.....	114
5.2 Simpulan.....	116
5.3 Saran.....	118
 DAFTAR PUSTAKA	 120
 LAMPIRAN.....	 127

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kemampuan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V di Empat SD Perkotaan di Kecamatan Buleleng Tahun 2024.....	5
Tabel 1.2 Kemampuan Computational Thinking Siswa Kelas V di Empat SD Perkotaan di Kecamatan Buleleng Tahun 2024.....	5
Tabel 2.1 Aspek-Aspek Kreativitas Belajar.....	23
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Computational Thinking.....	26
Tabel 2.3 Fitur-Fitur Flipbook.....	33
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	59
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi (Ahli Materi).....	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	61
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Respon Siswa).....	62
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kreativitas Belajar Siswa.....	63
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner/Angket Computational Thinking.....	65
Tabel 3.7 Tabulasi Silang Menurut Gregory.....	66
Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Validitas Isi.....	67
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Tes.....	69
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes.....	70
Tabel 3.11 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda.....	71
Tabel 3.12 Pedoman Konversi PAP Skala Empat.....	72
Tabel 3.13 Kriteria Penggolongan Angket Siswa.....	73
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	80
Tabel 4.2 Storyboard Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Coding.....	81
Tabel 4.3 Rancang Bangun Media Flipbook Berbasis Coding.....	89
Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli.....	97
Tabel 4. 5 Revisi Produk.....	98
Tabel 4. 6 Revisi Produk.....	100
Tabel 4.7 Perhitungan Kelayakan Media dan Materi.....	103
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Kreativitas Belajar.....	104
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Computational Thinking.....	105
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Kreativitas Belajar.....	106

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Computational Thinking.....	106
Tabel 4.12 Hasil Uji-T Kreativitas Belajar	107
Tabel 4.13 Hasil Uji-T Computational Thinking.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Gale	27
Gambar 2. 2 Karangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Tahapan pada Model ADDIE.....	48
Gambar 3. 2 Desain Penelitian One Grup Pre-Test dan Post-Test	54
Gambar 3. 3 Desain Uji Coba Produk.....	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Melaksanakan Observasi	128
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi	129
Lampiran 3. Surat Pengantar Penelitian	130
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	131
Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Judges.....	132
Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Ahli	133
Lampiran 7. Surat Keterangan Uji Judges I dan II.....	134
Lampiran 8. Surat Keterangan Uji Ahli Materi I dan II.....	136
Lampiran 9. Surat Keterangan Uji Ahli Media I dan II	138
Lampiran 10. Hasil Wawancara Wali Kelas V SD	140
Lampiran 11. Soal Uji Efektivitas Kuesioner Kreativitas Belajar	142
Lampiran 12. Soal Uji Efektivitas Test Computational Thinking	144
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Judges I.....	147
Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Madia Judges I	149
Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Judges II.....	151
Lampiran 16. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Judges II.....	153
Lampiran 17. Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan Judges I	155
Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan Judges II.....	157
Lampiran 19. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas Belajar Judges I.....	159
Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Instrumen Kreativitas Belajar Judges II	162
Lampiran 21. Hasil Uji Validitas Instrumen Computational Thinking Judges I	165
Lampiran 22. Hasil Uji Validitas Instrumen Computational Thinking Judges II	166
Lampiran 23. Lembar Hasil Uji Ahli Media I	167
Lampiran 24. Lembar Hasil Uji Ahli Media II	170
Lampiran 25. Lembar Hasil Uji Ahli Materi I	173
Lampiran 26. Lembar Hasil Uji Ahli Materi II.....	176
Lampiran 27. Hasil Uji Kepraktisan	179
Lampiran 28. Hasil Tes ke Kelas Tinggi VIA	183
Lampiran 29. Hasil Kuesioner Kreativitas Belajar Pre-Test Kelas VA.....	185
Lampiran 30. Hasil Kuesioner Kreativitas Belajar Post-Test Kelas VA	187

Lampiran 31. Hasil Kuesioner Computational Thinking Pre-Test Kelas VA	189
Lampiran 32. Hasil Kuesioner Computational Thinking Post-Test Kelas VA...	191
Lampiran 33. Hasil Validitas Media	195
Lampiran 34. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen	198
Lampiran 35. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Computational Thinking.....	200
Lampiran 36. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen	201
Lampiran 37. Hasil Uji Daya Beda Instrumen.....	202
Lampiran 38. Perhitungan Uji Kepraktisan	203
Lampiran 39. Hasil Hasil Pre tes dan Post Test Kreativitas Belajar	204
Lampiran 40. Hasil Pre tes dan Post Test Computational Thinking	205
Lampiran 41. Hasil Analisis Data Menggunakan SPSS	206
Lampiran 42. Modul Ajar	208
Lampiran 43. Gambar Produk Flipbook Berbasis Coding.....	237
Lampiran 44. Dokumentasi Penelitian.....	238

