

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Suatu pembelajaran dapat dikatakan baik dan berkualitas apabila pembelajaran tersebut mampu menempatkan posisi guru dengan tepat dalam memainkan perannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran saat ini bukan hanya tentang proses menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik, namun guru harus mampu memfasilitasi peserta didik agar mereka dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajarnya. Dalam lingkungan belajar, guru dan peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar selama proses pembelajaran berlangsung. (Djamiluddin & Wardana, 2019). Kehadiran guru diharapkan dapat menumbuhkan potensi dan kreativitas peserta didik melalui proses membangun informasi atau mengontruksi pengetahuan baik secara individu maupun kelompok. Tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran bisa dilihat dari ketercapaian hasil belajar. Menurut Djamarah, pada kegiatan proses pembelajaran bahan yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menghadirkan sarana penunjang pembelajaran atau media sebagai perantara (Sundayana, 2013). Salah satu media yang bisa menjadi perantara peserta didik untuk memudahkan peserta didik memahami konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir serta berkolaborasi peserta didik adalah dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), karena dalam penyusunannya LKPD dapat dikembangkan secara mandiri oleh guru sesuai dengan tujuan, materi, metode pembelajaran, dan karakteristik peserta didik (Relia, 2012). Alasan lain, karena LKPD memiliki struktur yang jelas, rinci, dan sistematis yang mampu menuntun peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau tugas yang disajikan guru menjadi lebih terarah dan mudah dipahami (Sundari et al., 2021).

Penggunaan LKPD saat proses pembelajaran mampu meningkatkan aktivitas peserta didik dalam mengembangkan konsep, memahami masalah dan melakukan evaluasi (Widodo, 2017). LKPD berperan sebagai media ajar yang berisikan langkah-langkah kerja untuk menentukan apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, dan mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan ide dan pikiran serta memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam berpartisipasi kegiatan

Tarisa Nurul Ardianti, 2023

*PENGEMBANGAN E-LKPD BERORIENTASI COMPUTATIONAL THINKING PADA MATERI GAYA DAN GERAK DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang diberikan (Celikler & Aksan, 2012). Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa LKPD praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas (Khair et al., 2021). Temuan lainnya menyatakan bahwa peran LKPD dalam pembelajaran di kelas mampu meningkatkan kemampuan berpikir analisis dan berpikir kritis peserta didik (Effendi et al., 2021; Suryanata et al., 2022). Hal ini serupa dengan temuan L. Sari et al. (2020) menemukan fakta bahwa LKPD di Sekolah Dasar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena menunjukkan hasil belajar yang meningkat dan peserta didik memiliki antusias dalam belajar.

Terkait dengan hal itu, hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu menyatakan bahwa LKPD berbasis sains teknologi masyarakat pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar sangat layak digunakan untuk memfasilitasi kemampuan penalaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan peserta didik dianjurkan untuk aktif dalam mencari pengetahuan baru menggunakan pendekatan saintifik (Nurliawaty et al 2017). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Halawa (2017) yang menyatakan bahwa LKS IPA berbantuan pendekatan saintific dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran. LKPD dalam pembelajaran IPA mampu mengembangkan pemahaman peserta didik, melatih keterampilan berpikir analitis melalui pemberian pengalaman secara langsung (Jeppsson et al. 2022). Berdasarkan pandangan diatas, dapat disimpulkan bahwa LKPD memiliki peran penting untuk membantu peserta didik dalam mengeksplorasi berbagai konsep dan ide. Sehingga peserta didik mampu mengembangkan pemikiran logis, keterampilan motorik halus, dan mempelajari berbagai hal secara mandiri.

Dunia saat ini telah memasuki masa dimana teknologi dan manusia merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Pertumbuhan teknologi sudah menjadi bahan pokok di dalam kehidupan manusia, seolah menjadi konsumsi tiap hari. Hal ini selaras dengan pendapat Herlambang (2018) bahwa pertumbuhan teknologi, dewasa ini telah jadi bagian dari jalan hidupnya manusia. Pesatnya pertumbuhan teknologi menyebabkan daya komputasi dan komunikasi tanpa batas dalam segala bidang kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, untuk memastikan dunia pendidikan tetap dinamis dan sesuai

perkembangan zaman, munculah istilah pendidikan 4.0 sebagai respon dan penyesuaian dari tuntutan Revolusi Industri 4.0 (Kin & Kareem, 2019). Berkembangnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan ditandai dengan adanya pergeseran penggunaan teknologi. Dahulu teknologi hanya digunakan sebagai materi yang diajarkan, saat ini teknologi digunakan sebagai penunjang atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang disebutkan oleh Fisk (2017) terdapat sembilan tren terkait pendidikan 4.0 yaitu: pertama, belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja; kedua, pembelajaran lebih bersifat individual; ketiga, peserta didik memiliki kebebasan dalam menentukan bagaimana mereka belajar; keempat, peserta didik banyak dihadapkan dengan pembelajaran berbasis proyek; kelima, peserta didik akan dihadapkan pada pembelajaran langsung melalui pengalaman; keenam, peserta didik akan dihadapkan pada interpretasi data; ketujuh, penilaian akan lebih beragam; kedelapan, peserta didik akan dilibatkan dalam merancang dan membuat kurikulum.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rosentbreg menyebutkan bahwa terdapat beberapa bukti adanya pergeseran penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan. seperti perubahan dari pembelajaran yang hanya sebatas ruang kelas menjadi pembelajaran berbasis media *online* yang dapat dilakukan secara fleksibel dimana saja dan kapan saja (dalam Huda, 2020). Teknologi hadir sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, bukan sebagai pengganti fungsi guru (Nurdyansyah & Riananda, 2016). Menurut (Rahayu, 2021) dunia pendidikan harus beradaptasi dan mengikuti perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran. Memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dapat memberi mereka pengalaman langsung sekaligus memberikan kemudahan dalam belajar serta mendorong mereka untuk lebih terlibat aktif selama proses pembelajaran tersebut. (Gora & Sunarto, 2010). Hal tersebut sejalan dengan kebijakan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Pasal 2A ayat 1 tentang integrasi pembelajaran TIK di SD/MI.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat kita ketahui bahwa teknologi digital telah menjadi alat penunjang untuk perkembangan pendidikan (Peeraer & Van Petegem,

2011). Oleh karena itu, bahan ajar atau media yang dikembangkan oleh guru haruslah sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 guru diinstruksikan untuk mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran. Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru mengamanatkan empat kompetensi yang harus dikuasai guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Ada 2 (dua) kompetensi yang berkaitan dengan TIK yakni kompetensi pedagogik, yaitu memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran dan kompetensi profesional, yaitu memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Bahan ajar yang mengalami perkembangan salah satunya adalah LKPD yakni yang awalnya LKPD hanya berbentuk cetak akhir -akhir ini LKPD bisa dibuat dalam bentuk digital yang lebih menarik. LKPD berwujud digital tersebut biasa disebut dengan LKPD Interaktif atau LKPD elektronik yang dimana menurut Prianoto et al. (2017) LKPD Interaktif adalah Lembar Kerja Siswa yang terdiri dari rangkuman materi dan latihan dalam bentuk soal berbasis komputer. Karena hal itu memerlukan penggunaan komputer, siswa diminta untuk mengikuti instruksi secara mandiri.

Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengembangan E-LKPD inovatif sangat penting dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 sebagai bahan ajar antara lain kebutuhan akan materi pembelajaran, praktikum, kebosanan, kemajuan teknologi, dan dampak pandemi. Konsekuensi dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam peningkatan E-LKPD kreatif dalam pengalaman pendidikan sains (Suryaningsih & Nurlita, 2021). E-LKPD dapat mengurangi rasa malas dan bosan peserta didik dalam belajar (L. Sari et al., 2020). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan bahwa LKPD berbasis digital memberikan kesan menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan saat belajar (Yuliani et al., 2018). E-LKPD praktis digunakan karena dapat diakses dimanapun (Suryawati et al., 2020).

Merambahnya teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, tentunya diperlukan juga sebuah perbaikan kurikulum sebagai penyesuaian dengan peningkatan kompetensi peserta didik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah meluncurkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai upaya

meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu kompetensi baru yang akan dicanangkan dalam sistem pembelajaran di Indonesia adalah kemampuan berpikir komputasi atau *computational thinking* (Budiansyah, 2020). *Computational thinking* atau yang sering disebut dengan CT saat ini telah menjadi salah satu kemampuan dan keterampilan yang penting untuk diasah sejak dini. Karena, manusia saat ini hidup di dua dunia yakni kehidupan nyata dan kehidupan digital yang dikelilingi dengan *IoT (Internet of Things)*, *Big Data*, dan *Artificial Intelligence* (Mulyanto et al., 2020). Selaras dengan pendapat Barr dan Stephenson (2011) menyatakan bahwa semua peserta didik saat ini akan menjalani kehidupan yang sangat dipengaruhi oleh komputasi dan banyak peluang kerja di masa depan yang melibatkan atau dipengaruhi oleh komputasi, sehingga mereka harus mulai menerapkan pemikiran CT di K-12.

Istilah CT pertama kali diperkenalkan oleh Seymour Papert pada tahun 1980 dan 1996 dalam konteks pendidikan matematika untuk membantu memecahkan permasalahan yang rumit secara algoritma. Dalam perkembangannya istilah CT mengalami perkembangan dan mulai menjadi perbincangan di kalangan akademisi dunia. CT dipopulerkan kembali oleh Jeanette Wing yang menyatakan bahwa CT sebagai proses berpikir bukan hanya tentang pemrograman tetapi dapat digunakan dalam perumusan masalah, perancangan suatu sistem, penemuan solusi, menggambarkan konsep dasar ilmu komputer dan harus menjadi salah satu keterampilan yang dimiliki manusia (Wing, 2006). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Hemmendinger mengatakan bahwa keterampilan CT tidak hanya mengacu pada cara berpikir seorang ilmuwan komputer saja, tetapi bisa pula mengacu pada cara berpikir seorang ahli ekonomi, fisikawan, matematika, seniman maupun para ahli di bidang lainnya dan memahami bagaimana menggunakan kemampuan berpikir untuk dapat memecahkan masalah, membuat solusi, dan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru (dalam Mannila et al., 2014). CT adalah salah satu keterampilan berpikir yang mengarahkan peserta didik untuk mampu meningkatkan proses berpikir dan bisa diintegrasikan ke dalam berbagai bidang ilmu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. CT memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam integrasi dalam berbagai mata pelajaran (Yadav et al., 2017).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi dari CT adalah dengan melalui proses *problem solving* atau pemecahan masalah.

Sejumlah negara di Eropa sudah mengintegrasikan kemampuan CT dalam proses pembelajaran. Pada tahun 2014, pemerintah Inggris resmi menetapkan CT masuk ke dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar. Kemudian negara lain seperti Amerika Serikat, Jepang, Cina, Taiwan, Singapura dan Malaysia juga sudah meluncurkan upaya dalam skala besar untuk memperkenalkan dan menerapkan kemampuan CT untuk diintegrasikan ke dalam berbagai bidang studi (Mawati, 2022). Di Indonesia Kemampuan CT sudah mulai diperkenalkan sejak 2016 melalui Tantangan Bebras. Kolaborasi antara Bebras Indonesia dengan komunitas Bebras Internasional mempromosikan kemampuan dan keterampilan CT dan informatika untuk anak berusia 5 hingga 18 tahun. Kemampuan dan keterampilan CT dapat dilatihkan melalui: 1) latihan mengerjakan soal-soal literasi, numerasi, literasi sains, literasi finansial seperti soal PISA/AKM/Tantangan Bebras, 2) menelaah data pada pembelajaran matematika dan sains, 3) melakukan simulasi dan mendemonstrasikan kerangka kerja, 4) programming yang bukan sekadar pengkodean (*coding*), 5) proyek STEM (*Science, Technology, Engineering, dan Mathematics*) (Rozady & Koten, 2021).

Dalam menerapkan CT di kelas, haruslah disesuaikan dengan kapasitas kognitif peserta didik tergantung pada usianya, metode, materi, dan strategi pembelajarannya (Hsu, Chang, & Hung, 2018). Keterampilan CT dapat dikembangkan dengan atau tanpa menggunakan alat pemrograman atau komputer secara langsung (Zhang & Nouri, 2019). Sehubungan dengan hal tersebut, Brackmann et al. (2017) menunjukkan bahwa kemampuan dan keterampilan CT saat ini sedang diadopsi dan diteliti dengan menggunakan dua pendekatan utama di sekolah yakni pendekatan CT dengan menggunakan komputer atau yang disebut dengan CT *plugged in* dan pendekatan CT tanpa menggunakan pemrograman komputer atau disebut dengan CT *unplugged*. CT *unplugged* biasanya diterapkan di tingkat pendidikan dasar sebagai alternatif dalam mengurangi kesenjangan akibat keterbatasan infrastruktur komputer (Microsoft Youth Spark, 2017). Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa kemampuan CT sangat penting diajarkan saat ini

untuk membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari.

E-LKPD yang diintegrasikan dengan kemampuan CT sangat mungkin digunakan dalam membantu proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA sebagai salah satu bidang studi yang ada di jenjang Sekolah Dasar berperan besar dalam mengembangkan potensi peserta didik di abad 21. Dalam pembelajaran IPA peserta didik diarahkan untuk menelusuri konsep-konsep, keterkaitan antar materi, dan memecahkan masalah yang dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satu materi yang dalam penerapannya secara tidak langsung berkaitan dengan kehidupan sehari – hari adalah gaya dan gerak. Melalui penerapan konsep gaya, kita dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, dengan memahami gaya gesek akan membantu kita untuk dapat berjalan tanpa tergelincir, atau dengan memahami gaya otot dapat membantu kita melakukan aktivitas dengan benar seperti mendorong, menekan, dan mengangkat benda. Serta masih banyak lagi manfaat pada jenis gaya yang lainnya. Namun pada kenyataannya, tingkat keberhasilan rata-rata kemampuan belajar sains Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya. Dilihat dari hasil studi PISA (dalam Tohir, 2019) kemampuan sains di Indonesia pada tahun 2018 menempati peringkat ke-71 dari 79 negara. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan sains di Indonesia masih jauh jika dibandingkan dengan negara lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nasution et al., 2021) menyatakan bahwa terjadi miskonsepsi cukup tinggi pada materi gaya di Sekolah Dasar yang dimana hal tersebut terjadi berasal dari diri peserta didik sendiri, konteks, dan juga berasal dari metode yang dipakai oleh guru. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2020) menyatakan bahwa sebagian peserta didik kelas IV SD Negeri masih memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran IPA materi gaya yang diakibatkan karena guru masih menggunakan metode belajar konvensional. Temuan lain diungkapkan oleh Dwi Puspitasari (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik kelas IV SD Swasta mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari materi gaya, tidak hanya itu sebagian peserta didik masih kurang memahami bahasa yang terdapat dalam buku pelajaran dan sulit memahami soal yang disajikan guru.

Tarisa Nurul Ardianti, 2023

*PENGEMBANGAN E-LKPD BERORIENTASI COMPUTATIONAL THINKING PADA MATERI GAYA DAN GERAK DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guna mengatasi permasalahan dan miskonsepsi yang terjadi adalah dengan mengembangkan sebuah E-LKPD yang berorientasi *computational thinking*. Namun, hingga saat ini masih jarang penelitian secara utuh meneliti mengenai E-LKPD berorientasi *computational thinking* pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Maka dari itu, sebagai bentuk kebaruan, peneliti akan mengembangkan produk E-LKPD berorientasi *computational thinking* pada mata pelajaran IPA materi gaya di Sekolah Dasar. Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah membuat produk bahan ajar interaktif yang bisa digunakan secara praktis dan efisien sesuai dengan perkembangan zaman dengan mengintegrasikan tahapan *CT* dalam memahami konsep-konsep IPA. Sehingga, nantinya peserta didik mampu memecahkan masalah yang terkait dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berorientasi *Computational Thinking* pada Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar”.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD yang berorientasi *computational thinking* pada materi gaya dan gerak di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Dalam penelitian ini terdapat beberapa partisipan yang dilibatkan diantaranya adalah guru dan peserta didik Sekolah Dasar. Dengan adanya penelitian pengembangan E-LKPD yang berorientasi *computational thinking* ini, diharapkan guru dan peserta didik dapat memanfaatkannya secara maksimal dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi gaya dan gerak. Sehingga, mampu terbiasa dalam memecahkan masalah dan meningkatkan pemahaman konsep materi gaya dan gerak, serta dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar?



2. Bagaimana hasil uji kelayakan pengembangan E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka kegiatan penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuannya, diharapkan penelitian ini akan mampu mendatangkan manfaat pada penerapannya dalam proses pembelajaran. Berikut manfaat yang didapat:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi untuk penerapan pembelajaran Berorientasi digital, khususnya pada bahan ajar E-LKPD berorientasi *Computational Thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi peneliti**, penelitian ini sebagai proses menambah pengetahuan dan keterampilan belajar bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar interaktif.
- b. **Bagi guru**, penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai bahan ajar inovatif yang bisa digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan mempermudah guru pada proses pengajaran serta membantu pemahaman konsep kepada peserta didik.
- c. **Bagi peserta didik**, penelitian ini berpotensi melatih kemampuan berpikir peserta didik, dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep gaya

dan gerak dan meningkatkan ketertarikan peserta didik mempelajari materi gaya dan gerak.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berperan sebagai pedoman dalam penulisan skripsi ini agar lebih terarah didasarkan pada pedoman penulisan KTI UPI Tahun 2019. Dalam penelitian ini terdiri atas 5 (lima) bab, yakni Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V.

Bab I pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi memuat beberapa komponen penting yang berfungsi untuk memperkenalkan topik penelitian. Adapun komponen yang termuat dalam pendahuluan diantaranya adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II kajian pustaka memuat teori-teori yang relevan dengan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti untuk memperkuat penelitian pengembangan E-LKPD berorientasi *computational thinking* pada materi gaya dan gerak di Sekolah Dasar. Adapun beberapa teori yang dibahas yakni tren penggunaan E-LKPD di era digitalisasi, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, penerapan *Computational Thinking* di Sekolah Dasar, materi gaya dan gerak, materi gaya gesek, E-LKPD berorientasi *computational thinking* pada materi gaya dan gerak, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III metode penelitian memuat metode yang digunakan dalam penelitian ini mulai dari desain D&D (*Design & Development*), prosedur penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV temuan dan pembahasan merupakan bagian terpenting dari skripsi karena memuat hasil temuan dilapangan dan pembahasan terhadap hasil tersebut. Dengan demikian, dalam bab IV harus mampu menjawab rumusan masalah yang telah disusun pada bab I.

Bab V penutup merupakan bagian akhir dari skripsi yang memuat simpulan penelitian yang berisi uraian padat dari hasil penelitian yang dilakukan. Dalam bab ini juga mencakup implikasi, dan rekomendasi yang berguna untuk penelitian selanjutnya.