

Integrasi *Computational Thinking* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV Sekolah Dasar

Hanif Yuda Pratama¹, Magnifikat Iga Tobia², Siti Luluk Saniyati³, Anisa Sifa Yuginanda⁴, Fauziah Mas'ula Soffa⁵

¹Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

^{2,3,4,5}Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

¹hanifyuda8388@gmail.com

²magnifikat.igaa@gmail.com, ³sitiluluksaniyati@gmail.com, ⁴anisasifa69@gmail.com, ⁵fauziahmasula2206@gmail.com

ABSTRAK

Computational thinking merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan kebijakan pemerintah yang mengintegrasikan CT ke dalam kurikulum. Artikel ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan aktivitas peserta didik selama belajar, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik setelah integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun. Metode penelitian adalah kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian peserta didik kelas IV SD Negeri Jatisawit yang berjumlah 30 peserta didik. Hasil dari penelitian ini integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun memunculkan fondasi CT pengenalan pola dan algoritma, kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran terintegrasi CT mencapai skor 91,6% atau dalam kategori “baik”, hasil belajar peserta didik mencapai KKM dengan rata-rata kelas mendapat nilai 87,5 dan sebanyak 93,3% tuntas, respon peserta didik terhadap penerapan pembelajaran bermuatan CT adalah positif dengan skor 90%.

Kata Kunci: *computational thinking, literasi, pantun.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Penulis Korespondensi:

Hanif Yuda Pratama,
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta,
Jl. Affandi, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Hanifyuda8388@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan syarat mutlak untuk mewujudkan manusia Indonesia yang cerdas, unggul, dan memiliki semangat serta motivasi tinggi untuk berkontribusi demi kemajuan bangsa. Pendidikan selalu berkembang selaras dengan perkembangan zaman. Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan harus mempertimbangkan sifat, bentuk, isi, irama. Sifat pendidikan tidak boleh berubah yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan bentuk, isi, dan irama dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Selaras dengan teori ini pendidikan di Indonesia selalu berupaya memperbaiki kualitasnya (Trisharswi et al., 2020). Proses belajar yang bermakna bagi peserta didik adalah harapan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang bermakna adalah proses belajar dimana anak terlibat secara langsung serta dapat menyusun konsep secara mandiri. Pembelajaran bermakna akan mengembangkan nalar, kemampuan berpikir, dan konsep diri peserta didik (Rachmadtullah, 2015).

Rendahnya kemampuan berpikir dan bernalar peserta didik di Indonesia dibuktikan dengan adanya hasil tes yang dilakukan oleh dua studi Internasional, Programme for International Student Assessment (PISA). Salah satu yang membuat rendahnya pendidikan di Indonesia adalah kemampuan literasi (Chyalutfa et al., 2022). Hasil studi PISA kemampuan literasi membaca siswa Indonesia selalu menempati urutan 10 selama lebih dari dua dekade terakhir. Data hasil studi PISA Indonesia yaitu sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Studi PISA Kemampuan Literasi Membaca Indonesia

Tahun	Skor rata-rata Indonesia	Skor rata-rata PISA	Peringkat	Jumlah Negara
2000	371	500	39	41
2003	382	500	39	40
2006	393	500	48	57
2009	402	500	57	65

2012	396	500	62	65
2015	497	500	61	72
2018	371	500	74	79

(Programme for International Student Assesment (PISA), 2018)

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia dari tahun 2000 bisa dikatakan cukup memprihatinkan. Hasil survei PISA menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih sangat rendah. Kemampuan berpikir tingkat tinggi tersebut antara lain menalar, menganalisis, dan mengevaluasi (Zahro, 2022). Salah satu penyebab rendahnya urutan Indonesia dalam PISA adalah rendahnya kesadaran literasi. Secara istilah, literasi bukan hal baru dalam dunia pendidikan. Pada pembelajaran bahasa literasi sudah lama dikembangkan. Literasi yang dikembangkan tersebut seringkali hanya diartikan sebagai kegiatan membaca. Padahal kegiatan literasi mencakup hal yang lebih mendalam dari sekedar membaca. Literasi adalah kegiatan memahami, menggunakan, dan mengkomunikasikan hasil pengetahuan. Kegiatan literasi mempunyai tujuan untuk mendapatkan dan mengaplikasikan informasi yang diperoleh (Chyalutfa et al., 2022).

Computational thinking (CT) menjadi salah satu kemampuan yang penting untuk diasah sejak usia dini untuk meningkatkan dan menarik minat literasi peserta didik. Jenjang sekolah dasar merupakan tahap yang sesuai untuk mulai mengajarkan kemampuan berpikir komputasi peserta didik. Hal ini dikarenakan pada jenjang SD menjadi dasar kemampuan dan keterampilan anak untuk berpikir, bernalar, dan kreatif. Pola pikir yang dibangun pada jenjang sekolah dasar akan dibawa peserta didik menuju jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sehingga pada jenjang selanjutnya anak akan lebih mudah diarahkan dalam kaitannya dengan berpikir komputasi (Putu et al., 2022).

Beberapa ilmuwan percaya bahwa *computational thinking* adalah keterampilan yang harus dimiliki di abad ke-21, bahkan menyebutnya sebagai keterampilan futuristik. CT membantu seseorang membangun keterampilan yang akan menguntungkan di tempat kerja dan berkembang di lingkungan yang tidak dapat diprediksi. Pemikiran komputasional adalah keterampilan pemecahan masalah yang berkaitan dengan komunikasi, literasi, pemikiran kritis, dan kreativitas (Ling-Ling et al., 2022). CT dapat digunakan sebagai modal dasar dalam menghadapi kehidupan dan tantangan masa depan yang penuh persaingan dan semakin kompleks (Rahman, 2022).

Kebanyakan penelitian CT saat ini berkaitan dengan pemrograman. Penelitian tentang integrasi CT dalam mata pelajaran khususnya Bahasa Indonesia jenjang Sekolah dasar masih sangat jarang dibahas. Pemikiran komputasional menjadi keterampilan penting bagi semua orang, CT bukan hanya keterampilan untuk pemrogram atau ilmuwan komputer (Ling-Ling et al., 2022). Oleh karena itu penelitian ini akan membahas “Integrasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV Sekolah Dasar.”

2. PEMBAHASAN

Computational thinking mempunyai empat fondasi utama yaitu 1) Dekomposisi: Dekomposisi adalah pembagian persoalan ke dalam beberapa sub-persoalan yang lebih kecil 2) Pengenalan pola: Pengenalan pola adalah pengamatan atau analisis terhadap berbagai kesamaan yang ada di antara persoalan-persoalan 3) Abstraksi: Abstraksi adalah proses eliminasi bagian-bagian yang tidak relevan dari suatu persoalan 4) Algoritma: Algoritma adalah langkah-langkah terurut untuk menyelesaikan suatu persoalan. Penerapan CT di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai cara. Pada jenjang sekolah dasar CT dapat diterapkan melalui menyelesaikan tantangan Bebras, menggunakan permainan atau aktivitas fisik, melakukan analisis data, Menggunakan modeling dan simulasi, dan enggunakan persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Joohi et al., 2022).

Computational thinking bahkan mempunyai tempat dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang terbaru, yaitu Kurikulum Merdeka. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021 merilis karakteristik kurikulum merdeka di setiap jenjang Pendidikan. Setiap jenjang atau fase memiliki penerapan CT yang berbeda-beda (Karakteristik Kurikulum Merdeka Di Setiap Jenjang Pendidikan, 2021). Pada tahap sekolah dasar CT diintegrasikan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengatahanan Alam dan Sosial (IPAS) (Vania, 2022). Pada materi Bahasa Indonesia tentunya membutuhkan kemampuan literasi yang dapat dikembangkan dengan *computational thinking*.

Selain membaca, keterampilan menulis merupakan salah satu bentuk kemampuan literasi. Keterampilan menulis salah satunya dibutuhkan saat akan menulis puisi (Citraroringrum, 2016). Keterampilan menulis puisi perlu ditanamkan kepada peserta didik sehingga mereka mempunyai kemampuan berpikir yang baik (Rapika et al., 2022). Tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah pada materi menulis puisi. Menulis puisi sering membuat siswa merasa kesulitan. Terlebih lagi menulis puisi bersajak atau yang sering disebut pantun (Rahmawati, 2022). Pantun sangat digemari siswa karena dapat digunakan sebagai ungkapan (Nugroho et al., 2019).

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, yaitu dengan cara menafsirkan data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang integrasi *computational thinking* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun SD kelas IV. Menurut Herdianyah, penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti (Herdiansyah, 2010). Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara memberikan tes, angket, dan observasi proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Jatisawit, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Obyek penelitian adalah kelas IV dengan jumlah responden 30 siswa. Waktu penelitian pada awal semester II.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Integrasi *Computational thinking*

Integrasi CT dalam penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan puisi bersajak atau yang lebih dikenal dengan pantun. Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD). Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu meningkatkan kecakapan individu, meningkatkan kecakapan kelompok, meningkatkan komitmen dan percaya diri, mampu membina hubungan yang hangat, serta meningkatkan motivasi belajar dan rasa toleransi serta saling membantu dan mendukung dalam memecahkan masalah (Ari & Astra, 2017). Pembelajaran dilaksanakan satu kali siklus mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Kompetensi Dasar yang dikembangkan yaitu 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. Kemudian setelah penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didapatkan tiga tujuan pembelajaran yaitu 1) Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pantun melalui kegiatan menemukan pola dan bagian pantun dengan tepat, 2) Siswa dapat menganalisis jenis-jenis pantun melalui kegiatan menguraikan makna bait pantun dengan tepat, dan 3) Siswa dapat membuat dan melisankan pantun bertema melalui kegiatan menyusun langkah-langkah pembuatan pantun dengan benar.

Kegiatan diawali dengan pembentukan kelompok yang beranggotakan 4 orang peserta didik. Kemudian guru membagikan berbagai jenis pantun dengan jumlah 15 pantun. Pantun yang dibagikan terdiri dari 5 macam jenis pantun yaitu 1) Pantun Nasihat, 2) Pantun Jenaka, 3) Pantun Agama, 4) Pantun Teka-teki, dan 5) Pantun Perpisahan. Peserta didik yang menerima berbagai macam pantun tersebut kemudian menuliskan dalam tabel yang terdapat pada lembar kerja peserta didik (LKPD). Secara rinci tabel pada LKPD tersebut seperti di bawah ini.

No	Pantun	Jumlah Baris	Jumlah Suku Kata Tiap Baris	Sajak Tiap Baris	
1	Pantun 1				
2	Pantun 2				
3	Pantun 3				
4	Pantun 4				
5	Pantun 5				

Kegiatan ini bertujuan agar anak dapat menemukan pola pantun mulai dari jumlah baris, jumlah suku kata tiap baris, dan pola persajakannya. Sedangkan untuk mengetahui jenis pantun peserta didik harus menganalisis satu persatu isi, maksud, dan tujuan pantun. Kemudian peserta didik mengelompokkan pantun sesuai isi, maksud, dan tujuannya. Berdasarkan pengelompokan tersebut guru akan lebih mudah mengenalkan jenis-jenis pantun.

Kegiatan selanjutnya setelah mengetahui pola yang terdapat pada pantun dan jenis-jenis pantun, peserta didik menentukan strategi membuat pantun yang paling efektif. Berbagai cara dapat dilakukan untuk membuat pantun. Akan tetapi yang paling mudah adalah dengan menentukan tema, membuat baris isi, baris sampiran, kemudian mengecek lagi pola persajakan dan jumlah suku katanya.

Seperi yang sudah disampaikan sebelumnya pada bagian pendahuluan selain proses infuse, CT dapat diterapkan dengan mengkombinasikan permainan. Sebagai upaya membuat pembelajaran semakin menarik dan bermakna peserta didik melakukan permainan sambung pantun. Guru menentukan tema pantun yang harus dibuat, kemudian peserta didik menyusun dalam kelompok. Pada tahap akhir pembelajaran peserta didik membacakan pantun secara berbalasan. Kelompok yang dapat membacakan paling banyak pantun itulah yang akan menjadi juaranya.

Tabel 3
Deskripsi Kegiatan Peserta Didik

Fase STAD	Deskripsi Kegiatan Peserta didik	Muatan CT
-----------	----------------------------------	-----------

Menyampaikan tujuan dan motivasi	1. Peserta didik melihat video orang berbalas pantun	-
Menyajikan atau menyampaikan informasi	2. Peserta didik bertanya jawab bersama guru mengenai pantun	-
Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar	3. Peserta didik dibagi dalam kelompok belajar 4. Peserta didik mengidentifikasi pola-pola pada pantun 5. Peserta didik mengelompokkan pantun berdasarkan jenisnya	Pengenalan Pola
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	6. Peserta didik menyusun langkah-langkah membuat pantun 7. Peserta didik membuat pantun berdasarkan tema yang ditentukan 8. Peserta didik saling berbalas pantun dengan kelompok lain	Berfikir algoritma
Evaluasi	9. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran materi pantun 10. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi	-
Memberikan penghargaan	11. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling aktif	-

Berdasarkan uraian kegiatan di atas, peserta didik berlatih keterampilan dasar atau fondasi CT pengenalan pola dan algoritma. Pengenalan pola terjadi ketika peserta didik mencoba mengenali pola yang terdapat pada beberapa pantun yang disajikan oleh guru. Guru memberi beberapa pantun agar peserta didik dapat mengenali pola yang ada dalam setiap pantun. Selain itu peserta didik dapat mengenali pola pantun berdasarkan jenis-jenisnya. Melalui telaah isi, maksud, dan tujuan pantun peserta didik mengelompokkan pantun yang dianggap sejenis.

Fondasi CT lain yang muncul yaitu algoritma. Fondasi algoritma juga dilatih ketika peserta didik diminta menyusun langkah-langkah membuat dan membaca pantun. Guru menyediakan opsi-opsi cara membuat pantun kemudian peserta didik mengurutkannya. Mengingat pantun dapat dibuat dan dibaca dengan berbagai cara, akan tetapi peserta didik mencoba menemukan sendiri langkah-langkah pembuatan pantun yang paling efektif dan cara membaca yang paling tepat.

Aktivitas CT lain yang muncul adalah permainan berbalas atau sambung pantun dilakukan sebagai upaya agar pembelajaran lebih menarik. Tujuannya agar peserta didik semakin termotivasi dan memiliki semangat bekerjasama di dalam kelompok. Ditambah lagi terdapat kompetisi antar kelompok diharap dapat membawa semangat belajar yang tinggi. Melalui upaya tersebut integrasi dalam proses pembelajaran *computational thinking* dapat diterapkan melalui permainan yang menarik. Melalui aktivitas permain ini juga mendukung fondasi CT berupa algoritma dimana peserta didik harus membuat dan membacakan pantun sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setelah pembelajaran inti selesai, guru kemudian melakukan penarikan kesimpulan bersama peserta didik. Hal ini bertujuan agar terjadi apersepsi konsep pantun yang telah dipelajari.

4.2 Observasi Pengelolaan Pembelajaran

Data observasi pengelolaan pembelajaran diperoleh dari penilai terhadap peneliti yang menjalankan peran sebagai pengelola pembelajaran atau guru. Data observasi berupa skor dan deskripsi pengamatan saat peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan CT. Terdapat beberapa indikator yang harus dinilai pada setiap langkah-langkah pembelajaran yang guru telah susun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. Berikut secara lengkap observasi pengelolaan pembelajaran terintegrasi CT.

Tabel 4
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

No	Indikator yang diamati	Skor	Deskripsi
I	Pendahuluan		
	Guru Membuka Pembelajaran	4	Kegiatan berlangsung kondusif.
	Guru mengapersepsi pembelajaran dengan materi sebelumnya	3	Beberapa peserta didik kebingungan
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
II	Kegiatan Inti		
	Guru memutar video saling berbalas pantun	3	LCD yang digunakan untuk memutar video masih belum menyala
	2. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok	4	Guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang beranggotakan 4 orang siswa
	3. Guru membagikan LKPD dan pantun yang akan dianalisis peserta didik	3	Situasi kelompok yang lain kurang kondusif.

4.	Peserta didik menemukan pola yang ada pada pantun.	4	Peserta didik secara berkelompok dapat menemukan pola pantun dengan sendirinya
5.	Peserta didik mengelompokkan pantun berdasarkan jenisnya.	3	Beberapa kelompok dapat mengelompokkan dengan benar namun tidak tepat menamai jenis-jenis pantun.
6.	Peserta didik menyusun cara membuat pantun yang paling efektif.	4	Peserta didik dapat menyusun langkah-langkah membuat pantun yang paling efektif.
7.	Peserta didik membuat pantun sesuai tema yang ditentukan guru	3	Waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk membuat pantun terlalu lama
8.	Guru memandu jalannya permainan balas pantun antar peserta didik.	4	Peserta didik secara percaya diri saling berbalas pantun.
III	Penutup		Peserta didik mampu menyelesaikan tes sesuai waktu.
1.	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi	4	
2.	Peserta didik dan guru berdoa untuk mengakhiri pelajaran.	4	Peserta didik berdoa bersama-sama dengan kondusif
IV	Pengelolaan alokasi waktu	4	Semua kegiatan dapat dilaksanakan sesuai alokasi waktu
V	Suasana Kelas	4	Peserta didik kondusif dan antusias
Jumlah skor seluruh indikator		55	
Presentase		$55 / 60 \times 100\% = 91,6\%$	
Kategori		Baik	

(diadaptasi dari Rahman, 2022)

Berdasarkan tabel di atas pengelolaan pembelajaran yang mengintegrasikan CT pada saat menemukan pola pantun dan jenis-jenisnya, serta menyusun langkah-langkah pembuatan dan membuat pantun masing-masing mendapat skor 4. Sementara itu secara keseluruhan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mendapat presentase sebesar 91,6% atau dapat dikategorikan baik. Hal ini mencerminkan proses belajar mengajar dengan integrasi CT berlangsung dengan baik.

4.3 Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh saat siswa mengerjakan soal evaluasi. Peserta didik mengerjakan selama 15 menit setelah proses integrasi CT dilaksanakan pada proses pembelajaran. Soal evaluasi dibagi menjadi dua bagian yaitu untuk menilai kemampuan algoritma dan pengenalan pola. Skor evaluasi yang dikerjakan peserta didik tersebut sudah dikonversi menjadi nilai dimana siswa dianggap tuntas ketika mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yaitu 75. Data hasil belajar siswa setelah proses integrasi CT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Data Nilai Evaluasi hasil Belajar Peserta Didik

No. Absen	Nilai	Keterangan	No. Absen	Nilai	Keterangan
1.	75	Tuntas	16.	87,5	Tuntas
2.	100	Tuntas	17.	75	Tuntas
3.	100	Tuntas	18.	87,5	Tuntas
4.	100	Tuntas	19.	75	Tuntas
5.	100	Tuntas	20.	87,5	Tuntas
6.	62,5	Tidak Tuntas	21.	100	Tuntas
7.	75	Tuntas	22.	100	Tuntas
8.	75	Tuntas	23.	100	Tuntas
9.	87,5	Tuntas	24.	100	Tuntas
10.	75	Tuntas	25.	100	Tuntas
11.	87,5	Tuntas	26.	100	Tuntas
12.	100	Tuntas	27.	87,5	Tuntas
13.	87,5	Tuntas	28.	87,5	Tuntas
14.	87,5	Tuntas	29.	75	Tuntas
15.	87,5	Tuntas	30.	62,5	Tidak Tuntas
Rata-rata			87,5		
Kategori			Baik		

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat hasil belajar peserta didik setelah integrasi CT dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebanyak 28 peserta didik mampu menuntaskan hasil belajar mereka, sementara hanya 2 orang yang masih dibawah KKM. Apabila dipresentasikan tingkat ketuntasan peserta didik yaitu 93,3% tuntas. Rata-rata kelas mendapat 87,5 dengan kategori baik.

4.4 Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik setelah pembelajaran dengan integrasi CT selesai dilaksanakan. Tujuan angket ini yaitu untuk mengetahui respon peserta didik setelah mengalami proses belajar yang terintegrasi CT. Berikut tabel respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan pantun.

Tabel 6
Presentase Hasil Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Terintegrasi CT

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya selalu memperhatikan penjelasan yang diberikan guru dan teman saya	83%	17%
2	Saya lebih menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah mengikuti pembelajaran terintegrasi <i>computational thinking</i>	90 %	10%
3	Saya merasa senang setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia setelah mengikuti pembelajaran terintegrasi <i>computational thinking</i>	90%	10%
4	Saya berusaha untuk mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik	93%	7%
5	Saya berminat untuk mengikuti kembali pembelajaran seperti ini	96%	4%
Rata-rata keseluruhan		90%	10%

Secara keseluruhan persente respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun yang terintegrasi CT mencapai 90%. Butir pernyataan dua dan tiga presentase diatas 90%, dimana pernyataan tersebut menyangkut perasaan siswa setelah proses integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Artinya siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun yang terintegrasi CT. Dari data ini maka respon siswa terhadap integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun adalah positif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun memunculkan fondasi CT pengenalan pola dan algoritma. (b) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang terintegrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun mencapai skor 91,6% dengan kategori “baik”. (c) Hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun 93% siswa tuntas dan nilai rata-rata kelas 87,5 diatas KKM yang ditetapkan sekolah. (d) Respon peserta didik terhadap integrasi CT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di kelas IV SD Negeri adalah positif dengan mendapat skor 90%.

Melalui integrasi *computational thinking* pada jenjang sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan penyelesaian masalah peserta didik. Integrasi CT dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Alfaris, S., & W, S. A. (2014). Penerapan Pembelajaran Problem Solving Versi Polya Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran (Learning Problem Solving Application Version Polya Subject Review and Wider Circle). *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 2(1), 87–98.

Ari, S. I. P., & Astra, W. I. G. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5359>

Chyalutfa, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82–86. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1913>

Citrainingrum, D. M. (2016). Menulis Puisi Dengan Teknik Pembelajaran Yang Kreatif. *Jurnal Umum Jember*, Vol.1(No.1), 82–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.32528/bb.v1i1.75>

Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Salemba Humanika.

Joohi, L., Candace, J., & Kathryn, P. (2022). Classroom Play and Activities to Support Computational Thinking Development in Early Childhood. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10643-022-01319-0>

Karakteristik Kurikulum Merdeka di Setiap Jenjang Pendidikan, (2021).

Ling-Ling, U., Jane, L., & Mohamad, F. S. (2022). Computational thinking for teachers: Development of a localised E-learning system. *ScienceDirect*, 177. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104379>

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>

Nugroho, A., Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Lks Menulis Pantun Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas VII Smp Xaverius Tugumulyo. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no1.1-12>

Programme for International Student Assesment (PISA), (2018).

Putu, N., Puspa, N., Pratiwi, P. Y., & Handayani, R. (2022). Pendekatan Computational Thinking Dalam Penyelesaian Masalah Bagi Siswa Sd Laboratorium Undiksha. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 379–388.

Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>

Rahman, A. A. (2022). Integrasi Computational Thinking dalam Model EDP-STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 575-590. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.409>

Rahmawati, L. D. (2022). Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model problem based learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 1-4. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.94>

Rapika, W. T., Eko, K., & Alirmansyah. (2022). *Analisis Kemampuan Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 4(2008), 1707-1715.

Trisharsiwi, Prihatni, Y., & Endang, W. K. (2020). Ketamansiswaan. In *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta* (Vol. 4, Issue 1).

Vania, N. (2022). *Mata Kuliah Computational thinking*. Direktorat Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Hak.

Zahro, N. F. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal PISA. *Didactical Mathematics*, 4(20), 148-155. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/dmj.v2i2.2074>