

ABSTRAK

Rizki Hidayatulloh “Pengembangan Media Pembelajaran *Easy Physics* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik pada Materi GLB dan GLBB”

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website* untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional peserta didik pada materi GLB dan GLBB. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui (1) kelayakan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website*, (2) keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website*, (3) peningkatan kemampuan berpikir komputasional peserta didik, dan (4) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 33 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website* layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase rata-rata hasil uji validitas sebesar 93% dan uji coba skala kecil sebesar 84,88%, (2) keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website* sebanyak tiga kali pertemuan termasuk pada kategori efektif dengan persentase rata-rata sebesar 84%, (3) terdapat peningkatan kemampuan berpikir komputasional berdasarkan analisis nilai *N-Gain* sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir komputasional peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website*, dan (4) respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Easy Physics* berbasis *website* dalam kegiatan pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Easy Physics*, GLB dan GLBB, Kemampuan Berpikir Komputasional, *Website*