

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN *E-MODULE* INTERAKTIF BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN ExPRession BERBANTUAN *BOOK CREATOR* UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KOMPUTASI

Oleh

ELIEZER PARULIAN PANJAITAN

Tujuan penelitian ini merupakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan *e-module* berbasis model pembelajaran ExPRession untuk melatih kemampuan berpikir komputasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian *design and development research* (DDR). Dasar penilaian dari uji validitas, uji kepraktisan yang terdiri dari uji keterbacaan, uji respon peserta didik, dan uji respon peserta didik, lalu uji keefektifan yang terdiri dari uji normalitas, *n-gain*, dan uji *independent sample t-test*. Hasil uji validitas diperoleh skor sebesar 3,40 dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan diperoleh rata-rata skor untuk uji keterbacaan sebesar 88% dengan kategori sangat terbaca, uji respon peserta didik sebesar 85% dengan kategori sangat baik, dan uji persepsi guru sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Maka uji kepraktisan diperoleh skor rata-rata 88% dengan kategori sangat praktis. Terakhir, hasil uji keefektifan dapat dilihat dari skor hasil *n-gain* dan uji *independent sample t-test*, berdasarkan hasil uji *n-gain* diperoleh skor pada kelas eksperimen sebesar 0,59 dengan kategori sedang. Dan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,003 yang berarti terdapat perbedaan kemampuan berpikir komputasi peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan *e-modul* interaktif berbasis model pembelajaran ExPRession. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-modul* interaktif berbasis model pembelajaran ExPRession berbantuan *book creator* untuk melatih kemampuan berpikir komputasi efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci :** *e-modul*, kemampuan berpikir komputasi, model pembelajaran ExPRession