RINGKASAN HASIL PENELITIAN

I. IDENTITAS RISET & INOVATOR

Judul Penelitian	:	Penguatan Computational Thinking Siswa Melalui Modul Matematika berbasis RME Dengan Konteks Digital Marketpalce-Shopee Berorientasi SDGs
Nama Ketua Peneliti	:	Dr. Chika Rahayu, M.Pd
Nama Anggota Peneliti	:	1. **Desrina Hardianti, M.Pd**
		2. **Lintang Fitra Utami, M.Pd**
		3. **Fadil Firdian, M.Pd.T**
		4. **Hanifah Zakiya, M.Pd**
		5. **Nurain Suryadinata, M.Pd**
Kontak WA Peneliti	:	082380134523
Kontak Email Peneliti	:	chikarahayu@fkip.unila.ac.id
Abstrak (Bahasa Indonesia)	:	Transaksi digital yang semakin dekat dengan kehidupan siswa menimbulkan kebutuhan mendesak akan *computational thiking* (CT) yang mampu membantu mereka memahami dan mengambil keputusan finansial berdasarkan informasi yang tersedia sebagai konsumen yang bijak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul matematika berbasis *Realistic Mathematics Education–Computational Thinking* (RME-CT) menggunakan konteks *marketplace* Shopee berorientasi *Sustainable Development Goals* (SDGs) dalam upaya menguatkan kemampuan *computational thiking* siswa yang berfokus pada materi mendalam diskon dan persentase. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap a*nalysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Dengan analisis deskriptif kualitatif dan pengujian instrumen secara terukur serta menggunakan N-gain untuk melihat keefektifan modul. Implementasi penelitian ini difokuskan pada konteks diskon perstentase dalam empat kali pertemuan, melibatkan 32 siswa kelas 7, penelitian ini menghasilakan modul yang valid dan praktis dengan 5 tahapan kegiatan pembelajaran yang membimbing siswa dari konteks nyata hingga mengambil kesimpulan finansial yaitu Identifikasi Informasi Shopee, membuat representasi situasi yang diberikan, membandingkan variasi diskon, menetapkan harga setelah diskon, menentukan pilihan untuk mengambil keputusan bijak. Modul ini juga menguatkan computational thiking siswa dengan peningkatan N-gain dengan kategori sedang (0,31-0,52), namun ditemukan kesulitan siswa dalam penyaringan informasi ke aturan verbal yang ditemukan konsisten *di pretest* dan *posttest.*
Kata kunci	:	*Computational Thinking*, RME, Modul, *Marketplace Shoppe*, SDGs

II. RINGKASAN EKSEKUTIF PENELITIAN

Permasalahan Utama	:	Perkembangan transaksi digital yang semakin dekat dengan kehidupan siswa menimbulkan kebutuhan mendesak akan kemampuan berpikir komputasional (computational thinking/CT) untuk memahami informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan finansial secara rasional. Pembelajaran aritmetika sosial masih cenderung didukung pada modul yang menempatkan siswa sebagai pengguna rumus daripada sebagai pemecah masalah kontekstual, sehingga siswa dapat menghitung persentase diskon dalam soal rutin tetapi belum tentu mampu menentukan harga akhir suatu produk ketika harus mempertimbangkan diskon, voucher, cashback, dan biaya pengiriman secara bersamaan.
Solusi / Produk Hasil Riset	:	Modul Pembelajaran Aritmetika Sosial berbasis *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan konteks *Shopee* untuk menguatkan *Computational Thiking* Siswa dengan masalah orientasi SDGs sebagai konsumen dapat mengambil keputusan dengan bijak.
Nilai Tambah & Keunggulan Inovasi	:	Keunggulan Modul telah didesain dengan konteks yang sesuai pada zaman siswa bertransaksi digital dengan konteks *Marketplace Shopee* dan dapat melihat alur penalaran berpikir *computational thinking* dengan menguraikan informasi yang dibutuhkan, apa yang ingin dicari serta strategi apa yang dilakukan dalam pengambilan keputusan yang sesuai
Analisis Kelayakan Hilirisasi	:	Modul telah melalui validasi ahli yaitu ahli desain pembelajaran RME dan telah diujikan pada grup kecil. Penerapan memerlukan pada pengujian pada kelompok lebih besar.

III. KESIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan	:	Pengembangan modul berbasis RME yang terintegrasikan komponen computational thiking ini untuk menguatkan *computational thiking* siswa dengan konteks Marketplace Shopee yang koheren dengan dampak SDGs 4 pendidikan dan SDGs 12 menjadi konsumen yang bijak. Secara umum, integrasi RME, CT, konteks *marketplace*, dan SDGs dalam satu modul dirancang secara koheren dan memberikan dampak yang besar dan konsisten. Namun, efektivitas pada tingkat komponen bergantung pada sejauh mana modul menyediakan *scaffolding* untuk abstraksi tingkat lanjut, generalisasi pola, templat algoritmik, dan evaluasi.
Rekomendasi	:	Hasil penelitian ini mendukung proses pendidikan yang berorientasi pada tujuan keberlanjutan (SDGs 4 dan SDGs12) sehingga dapat diperkuat untuk menghubungkan pengetahuan informal, penyelidikan interdisipliner misalnya ekonomi atau lainnya dan matematika menjadi pengetahuan formal atau abstrak