

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan menjadi suatu kewajiban dari negara yang tertulis di dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu negara berkewajiban untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Pendidikan menjadi suatu proses atau tahap dimana seseorang belajar mengenai sesuatu hal yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak bisa menjadi bisa, maka pendidikan memiliki suatu peranan yang sangat penting untuk kemajuan bangsa Indonesia.

Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi yang memiliki berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan dibangku sekolah. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa Sekolah Menengah Pertama di era *modern* seperti ini adalah Informatika. Informatika merupakan ilmu yang mempelajari terkait dengan penggunaan computer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. Istilah informatika sendiri dalam bahasa Indonesia merupakan padanan kata yang diadaptasi dari *Computer Science* atau *Computing* dalam bahasa Inggris.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran Informatika adalah untuk mengantarkan peserta didik menjadi “*computationally literate creators*” yang menguasai konsep dan praktik Informatika, yaitu:

1. Berpikir komputasional, dalam menciptakan solusi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan secara sistematis, kritis, analitis, dan kreatif.
2. Memahami ilmu pengetahuan yang mendasari informatika, yaitu system computer, jaringan computer, analisis data, algoritma pemrograman serta menyadari dampak informatika terhadap kehidupan masyarakat.
3. Terampil berkarya dalam menghasilkan artefak komputasional sederhana, dengan memanfaatkan teknologi dan menerapkan proses rekayasa, serta mengintegrasikan pengetahuan bidang-bidang lain yang membentuk solusi sistematis.

4. Terampil dalam mengakses, mengelola, menginterpretasi, mengintegrasikan, mengevaluasi informasi, serta menciptakan informasi baru dari himpunan data dan informasi yang dikelolanya, dengan memanfaatkan TIK yang sesuai; dan
5. Menunjukkan karakter baik sebagai anggota masyarakat digital, sehingga mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi, dan menggunakan perangkat teknologi informasi disertai kepedulian terhadap dampaknya dalam kehidupan bermasyarakat.

Diera *modern* seperti sekarang ini kemajuan dan perkembangan teknologi semakin terlihat perkembangannya, sehingga penggunaan media pembelajaran seperti alat-alat *audio*, *visual*, maupun *audio-visual*, serta perlengkapan media sekolah yang lain pun akan mengikuti perkembangan diera *modern* seperti sekarang ini. Dan juga harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka sesuai dengan materi, metode, dan bagaimana tingkat kemampuan belajar siswa agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan acuan yang tertera di kurikulum baru saat ini. Untuk itu para pengajar (guru) harus membiasakan diri untuk menggunakan peralatan-peralatan seperti computer atau laptop, LCD proyektor, dan internet dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar mempermudah proses pembelajaran selama di sekolah.

Berdasarkan pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2022 di SMP Negeri 2 Sidoharjo bahwa pembelajaran Informatika pada kelas VII untuk pembelajaran coding para siswa masih perlu adanya bimbingan dari guru karena banyak dari siswa-siswa yang belum paham apa itu coding dan pembelajaran coding ini berkaitan dengan materi yang diajarkan yaitu bagaimana cara berpikir komputasi pada pembelajaran informatika ini.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan ditemukan media baru dalam mengenalkan materi berpikir komputasi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran ekspositori dibandingkan dengan menggunakan aplikasi code.org.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Ketika menyampaikan materi media yang digunakan oleh guru kurang menarik.
2. Media dengan menggunakan video merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk melihat hasil belajar Informatika.
3. Belum ditemukannya media untuk mengenalkan coding secara efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pada penelitian ini dibatasi pada

1. Materi yang dimuat pada pembelajaran ini adalah materi berpikir secara komputasi kelas VII informatika
2. Media pembelajaran ini difokuskan untuk siswa kelas VII informatika
3. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran Informatika

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media aplikasi code.org terhadap hasil belajar Informatika di SMPN 2 Sidoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi code.org terhadap hasil belajar Informatika di SMPN 2 Sidoharjo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam pengembangan kemampuan dalam memahami materi Informatika
 - b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian lain terutama dibidang pendidikan.
2. Manfaat Praktis

- a. Untuk membantu agar siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi berpikir secara komputasi
- b. Untuk membantu pendidik untuk mengevaluasi proses belajar peserta didik lebih mudah.

Memotivasi siswa agar lebih tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.