

PENGARUH IMPLEMENTASI AKUN BELAJAR.ID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMPN 2 CINIRU

Anton Suparto¹, Dodi Ahmad Haerudim²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah
Kuningan

Email¹: antonsuparto@gmail.com

Email² : dodi@upmk.ac.id

ABSTRACK

This research aims to determine the effect of implementing the Belajar.ID account on student learning outcomes in informatics subjects at SMPN 2 Ciniru. The research sample was class IX students at SMPN 2 Ciniru, totaling 36 students. This research uses a quantitative method with a one group pretest and posttest research design. Data is collected through tests before and after using the model being tested, and documentation. The results of this research show that the learning outcomes in Informatics Learning for Class IX Students of SMPN 2 Ciniru before using the Belajar.ID Account were poor with an average score of 33.19, the Learning Outcomes in Informatics Learning for Class IX SMPN 2 Ciniru Students after using the Belajar.ID Account , very good with an average score of 83.33, and there is a significant difference in learning outcomes between students before using the Belajar.ID Account and after using the Belajar.ID Account in Class IX of SMPN 2 Ciniru. This means that there is an influence of the implementation of the Belajar.ID account on student learning outcomes in informatics subjects at SMPN 2 Ciniru.

Keywords: Belajar.ID Account, Informatics Learning, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Implementasi Akun Belajar.ID terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMPN 2 Ciniru. Adapun sampel penelitian adalah siswa kelas IX SMPN 2 Ciniru yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan dengan rancangan penelitian one group pretest and posttest desain. Data dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah menggunakan model yang diujikan, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil Belajar dalam Pembelajaran Informatika Siswa Kelas IX SMPN 2 Ciniru sebelum menggunakan Akun Belajar.ID, kurang dengan nilai rata-rata 33,19, hasil Belajar dalam Pembelajaran Informatika Siswa Kelas IX SMPN 2 Ciniru setelah menggunakan Akun Belajar.ID, baik sekali dengan nilai rata-rata 83,33, dan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa sebelum menggunakan Akun Belajar.ID dengan setelah menggunakan Akun Belajar.ID di Kelas IX SMPN 2 Ciniru. Artinya, terdapat Pengaruh Implementasi Akun Belajar.ID terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMPN 2 Ciniru.

Keyword: Akun Belajar.ID, Pembelajaran Informatika, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang dimaksud dengan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi informasi dan media lainnya.

Ada beberapa faktor penting yang harus diperhatikan, agar sistem pembelajaran Informatika dapat berjalan dengan baik, yaitu perhatian, percaya diri pendidik, pengalaman, mudah menggunakan peralatan, kreatif menggunakan alat, dan menjalin interaksi dengan peserta didik. Pada Pembelajaran Informatika mereka bertanggungjawab pada dirinya masing-masing peserta didik adalah pusat dari pembelajaran Informatika .

Pengertian Informatika – Pada abad 21 seperti sekarang ini, kebutuhan manusia dengan ilmu tentang teknologi begitu penting. Karena berbagai aspek dalam kehidupan manusia pasti berkaitan dengan teknologi. Oleh karena itu diperlukannya materi keilmuan yang mampu masuk kedalam kurikulum pembelajaran sekolah dan juga perguruan tinggi, agar para generasi muda kita yang akan datang tidak buta akan teknologi.

Definisi komputer sendiri adalah alat yang digunakan untuk mengolah data sesuai dengan prosedur yang telah dirumuskan. Komputer merupakan suatu perangkat keras (Hardware) yang sangat erat kaitannya dengan teknologi. Informatika menggunakan kekuatan teknologi digital, dan tujuan utamanya adalah untuk mengubah suatu data dan informasi menjadi sebuah pengetahuan yang dapat digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Secara singkat fungsi informatika adalah untuk bisa mencari kembali, mengolah, mengirim, menangkap, menyimpan, dan juga menghasilkan sebuah data ataupun informasi.

Tugas pendidik memang sangat besar, disamping mengajar juga mendidik, menjadi pendidik bukanlah hal yang mudah, bukan saja harus menguasai materi dan menyampaikan materi kepada peserta didik, tapi mereka harus memiliki berbagai macam keterampilan, kemampuan khusus, mencintai pekerjaannya, menjaga kode etik pendidik dan masih banyak lagi yang harus dikuasai oleh pendidik.

Selain pendidik harus mempunyai motivasi yang tinggi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, meskipun pelaksanaannya harus melalui daring atau luring, peserta didik juga harus tetap mempunyai motivasi belajar yang tinggi pula. Motivasi belajar peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, dengan motivasi yang tinggi, keinginan peserta didik untuk mempelajari sesuatu, yang semula tidak tahu menjadi tahu akan semakin meningkat dan hal ini menunjukkan proses pembelajaran telah berhasil.

Dalam pembelajaran Informatika, selain pendidik, peserta didik, orang tua pun sangat berperan tinggi guna tercapainya tujuan pembelajaran, orang tua bukan pendidik terlatih dan diminta untuk mengambil tugas yang menantang, sementara mereka juga berurusan dengan tugas dan tuntutan lain di rumah. Mereka akan membutuhkan banyak bimbingan dan dorongan dari pendidik.

Salah satu fasilitas dari pemerintah guna meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika adalah adanya pemberian akun belajar.id yang memuat nama akun (user id) dan akses masuk akun (password) yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Akun belajar.id ini dapat digunakan oleh peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan sebagai akun untuk mengakses layanan / aplikasi pembelajaran berbasis elektronik.

Dengan menggunakan akun belajar.id, kita akan mendapatkan fasilitas seperti materi dan informasi dari Kemendikbud. Materi pembelajaran ini akan dikirim ke alamat pos elektronik akun pembelajaran, akun belajar.id juga akan digunakan untuk mengakses aplikasi resmi Kemendikbud, akun belajar.id akan menjadi salah satu jalur resmi Kemendikbud ke peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan.

Segala kemudahan yang dimiliki oleh akun belajar.id, belum semua dimanfaatkan oleh siswa-siswi SMPN 2 Cibiru. Beberapa hal yang menyebabkan permasalahan ini terjadi adalah tidak semua siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi yang disediakan oleh google pada akun belajar.id. Sebagian siswa sudah sering menggunakan akun google, namun terbatas pada akun pribadi, dimana akun pribadi tersebut tidak memiliki fitur-fitur seperti pada akun belajar.id, akibatnya siswa yang sering menggunakan akun google, namun tidak mampu menggunakan dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada akun belajar.id.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Akun Belajar Id.

Akun pembelajaran yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusdatin pada tahun 2020. Akun-akun tersebut dapat digunakan oleh siswa, pendidik, dan tenaga kependidikan untuk mengakses layanan pembelajaran elektronik. Akun pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran belajar dari rumah dan pembelajaran tatap muka selanjutnya.

Akun belajar. id adalah akun pembelajaran bagi siswa, guru, dan tenaga kependidikan yang didirikan oleh Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan (Kemendikbud) (Jdih.kemdikbud.go.id, 2020).

Dalam akun belajar.id terdapat berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran belajar dari rumah seperti panggilan video, rapor pendidikan, aplikasi merdeka mengajar, penyimpanan daring, kelas daring, chromebook, presentasi daring, formulir daring, dokumen daring, SIMPKB, pengolah angka, Tanya BOS, dan rumah belajar.

Akun belajar.id diberikan kepada peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan dari berbagai satuan pendidikan, mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, SLB, dan Kesetaraan. Dengan Akun belajar.id, bisa mengakses berbagai kebutuhan kegiatan belajar mengajar. Mulai dari mengakses platform Kemdikbudristek sampai beragam aplikasi yang akan memudahkan kegiatan belajar mengajar, baik secara tatap muka ataupun jarak jauh.

Dalam rangka menjamin kelancaran proses pembelajaran, memudahkan pendidik dan peserta didik mengakses layanan pembelajaran, dan menindaklanjuti Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan untuk Akun Akses Layanan Pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) menyediakan akun akses layanan pembelajaran bagi peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan, dengan hormat kami sampaikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Akun Akses Layanan Pembelajaran, yang selanjutnya disebut Akun

Pembelajaran merupakan akun yang memuat nama akun (user ID) dan akses masuk akun (password) yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan dapat digunakan oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan sebagai akun untuk mengakses layanan pembelajaran berbasis elektronik.

- 2) Akun Pembelajaran bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran di satuan pendidikan melalui penerapan teknologi informasi dan komunikasi, baik belajar dari rumah maupun pembelajaran secara tatap muka.

Akun Pembelajaran ditujukan bagi:

- 1) peserta didik, meliputi:
 - a) SD dan Program Paket A kelas 5 dan kelas 6;
 - b) SMP dan Program Paket B kelas 7 sampai dengan kelas 9;
 - c) SMA dan Program Paket C kelas 10 sampai dengan kelas 12; 4) SMK kelas 10 sampai dengan kelas 13;
 - d) SLB kelas 5 sampai dengan kelas 12;
- 2) pendidik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah;
- 3) tenaga kependidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, meliputi:
 - a) kepala satuan pendidikan; dan
 - b) operator satuan pendidikan, yang terdata di Data Pokok Pendidikan (Dapodik).
 - c) Akun Pembelajaran dibuat dalam bentuk akun Google dengan domain @belajar.id.

B. Hasil Belajar

Purwanto (dalam Adi Wibawa, 2018: 50) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku akibat belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pencapaian itu atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Slameto (dalam Adi Wibawa, 2018: 50-51) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu: (1) Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang disebut faktor individu (intern), yang meliputi a) faktor biologis, meliputi: kesehatan, gizi, pendengaran dan penglihatan, b) faktor psikologis, meliputi: intelegensi, kemandirian, minat dan motivasi serta perhatian ingatan berfikir, c) faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani. (2) Faktor yang ada pada luar individu yang disebut dengan faktor ekstern, yang meliputi a) faktor keluarga. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan terutama, b) faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan berdisiplin di sekolah, c) faktor masyarakat, meliputi:

bentuk kehidupan masyarakat sekitar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Bloom dalam Rusman (2017: 22) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memunculkan kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Penjelasan mengenai ranah kognitif Bloom dalam Degeng dan Turmuzi dalam Darmawan & Sujoko (2013: 31-32) bahwa terdapat enam kategori yaitu sebagai berikut: (a). Pengetahuan yang menekankan pada mengingat; (b). Pemahaman yang menekankan pada pengubahan bentuk informasi ke bentuk yang lebih mudah dipahami; (c). Aplikasi yang hasil belajarnya menggunakan abstraksi pada situasi tertentu dan konkret; (d). Analisis yang hasil belajarnya diperoleh dari memilah informasi ke dalam satuan yang lebih rinci; (e). Sintesis, hasil belajar dari klasifikasi ini yaitu penyatuan bagian-bagian ke dalam bentuk satuan yang baru dan unik; (f). Evaluasi, hasil yang diperoleh merupakan pertimbangan- pertimbangan tentang nilai dari suatu tujuan tertentu.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Anderson yang merupakan salah satu murid Bloom merevisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif dengan mengubah kata kunci, pada katagori dari benda menjadi kata kerja. Anderson tidak mengubah jumlah dalam kategori kognitif melainkan hanya memasukan kategeori baru yaitu creatting yang sebelumnya tidak ada, sehingga taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dalam Rusman (2017: 133) adalah sebagai berikut: (a). Mengingat; (b). Memahami; (c). Menerapkan; (d). Menganalisis; (e). Mengevaluasi; (f). Berkreasi atau menciptakan.

Ranah afektif meliputi tujuan tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pegembangan apresiasi sampai dengan penyesuaian. Menurut Bloom dalam Thobroni (2016: 21) ranah afektif mencakup receiving (sikap menerima), Responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), dan Characterization (karakterisasi). Krathwol dalam Ahmad

(2014: 17-18) menjelaskan cakupan tersebut dan untuk lebih jelasnya penulis uraikan sebagai berikut: (a). Receiving atau attending siswa memiliki keinginan memperhatikan suatu fenomena atau stimulus; (b). Responding merupakan partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa; (c). Valuing yaitu melibatkan penentuan nilai keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen. Hasil belajar pada tingkat ini berhubungan dengan prilaku yang konsisten dan stabil agar nilai dikenal secara jelas; (d). Organization, nilai satu dengan lain dikaitkan, konflik antar nilai diselesaikan. Hasil belajar pada tingkat ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai; (e). Characterization, siswa memiliki sistem nilai yang mengendalikan prilaku sampai pada waktu tertentu hingga terbentuk gaya hidup. Hasil belajar ini berkaitan dengan pribadi, emosi dan social.

Sementara itu, untuk ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa yang telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Menurut Dave dalam Suyono & Hariyono (2019: 173) memaparkan bahwa pada ranah psikomotorik ini mencakup beberapa kategori, untuk lebih jelasnya penulis uraikan sebagai berikut: (a). Peniruan (imitation) yaitu berperilaku menjiplak, mengamati, dan kemudian menirukan; (b). Manipulasi yaitu berupa memproduksi kegiatan dari intruksi atau ingatan; (c). Ketepatan (precision) yaitu dengan menjalankan keterampilan yang handal, mandiri tanpa bantuan; (d). Penekanan (articulation) yaitu beradaptasi dan memadukan keahlian untuk memenuhi tujuan yang tidak baku; (e). Naturalisasi yaitu secara otomatis, dibawah sadar menguasai aktivitas dan keterampilan terkait pada level yang strategis.

Bloom dalam Nana Sudjana (2012: 31-32) menjelaskan bahwa hasil belajar psikomotoris ditunjukan dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak seseorang. Enam keterampilannya yaitu sebahgai berikut: (a). Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar); (b). Keterampilan pada gerak-gerakan dasar; (c). Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual,

mebedaan auditif, motoris, dan lain-lain; (d). Kemampuan di bidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan; (e). Gerakan- gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks; (f). Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dengan demikian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variable, (a) metode atau strategi pembelajaran yang diterapkan, (b) kondisi pembelajaran yang ada, dan (c) interaksi antara metode dan kondisi pembelajaran (Dwi Yulianti, 2016: 3).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diberikan dalam bentuk evaluasi proses belajar setelah materi diberikan yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu terhadap KI dan KD yang telah ditentukan

C. Teori Informatika

Informatika (Inggris: Informatics) merupakan ilmu yang baik mempelajari terkait penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi. Disiplin ilmu ini mencakup beberapa macam bidang, termasuk di dalamnya: sistem informasi, ilmu komputer, ilmu informasi, teknik komputer dan aplikasi informasi dalam sistem informasi manajemen. Secara umum informatika mempelajari struktur, sifat, dan interaksi dari beberapa sistem yang dipakai untuk mengumpulkan data, memproses dan menyimpan hasil pemrosesan data, serta menampilkannya dalam bentuk informasi. Aspek dari informatika lebih luas dari sekadar sistem informasi berbasis komputer saja, tetapi masih banyak informasi tidak dan belum diproses dengan komputer.

Informatika mempunyai konsep dasar, teori, dan perkembangan aplikasi tersendiri. Informatika dapat mendukung dan berkaitan dengan aspek kognitif dan sosial, termasuk tentang pengaruh serta akibat sosial dari teknologi informasi pada umumnya. Penggunaan informasi dalam beberapa macam bidang, seperti

bioinformatika, informatika medis, dan informasi yang mendukung ilmu perpustakaan, merupakan beberapa contoh yang lain dari bidang informatika.

Ilmu informasi adalah ilmu yang mempelajari data dan informasi, dan mencakup cara bagaimana menginterpretasi, menganalisis, menyimpan, dan mengambil kembali data dan informasi tersebut. Ilmu informasi merupakan dasar dari analisis komunikasi dan basis data. Selain ilmu informasi, ada pula Ilmu data. Namun, walaupun keduanya mirip, ilmu data dianggap cabang ilmu tersendiri, dimana di dalamnya lebih berfokus pada pengolahan data secara menyeluruh.

Secara lebih luas, ilmu informasi merupakan bidang interdisipliner yang berkaitan dengan beberapa aspek ilmu komputer, ilmu perpustakaan, dengan bidang kognitif, dan ilmu sosial.

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information technology (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan perangkat genggam modern (misalnya ponsel).

Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks dan numeric oleh mikroelektronika berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi. Istilah dalam pengertian modern pertama kali muncul dalam sebuah artikel 1958 yang diterbitkan dalam Harvard Business Review, di mana penulis Leavitt dan Whisler berkomentar bahwa "teknologi baru belum memiliki nama tunggal yang didirikan. Kita akan menyebutnya teknologi informasi (TI)". Beberapa bidang modern yang muncul dari teknologi informasi adalah generasi berikutnya teknologi web, bioinformatika, komputasi awan, sistem informasi global, Skala besar basis pengetahuan dan lain-lain.

UNESCO mengeluarkan jurnal pada tahun 1996 yang menjelaskan terkait bagaimana proses pendidikan dapat berjalan secara berkelanjutan yang harus diterapkan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan, belajar untuk menguasai banyak keterampilan, belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal, dan belajar untuk kehidupan sosial. Perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan dengan adanya bantuan teknologi adalah saling terhubungnya antar negara dalam dunia ilmu pengetahuan, sehingga hubungan di antaranya menjadi semakin mudah dan cepat. Dengan adanya teknologi, maka manusia dapat menghilangkan faktor ruang dan waktu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran dalam dunia pendidikan semakin berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada. Salah satu bentuk kemajuan dalam dunia Pendidikan dengan bantuan teknologi adalah kegiatan pembelajaran telah menggunakan metode e-learning yang dapat disampaikan melalui semua media elektronik seperti audio, video, TV interaktif, compact disc (CD), komputer, dan internet. Peran teknologi dalam dunia pendidikan sangat besar karena dapat membantu tenaga dan peserta didik mendapatkan materi pembelajaran berupa jurnal, buku, majalah, dan modul dengan menggunakan perpustakaan elektronik dengan media komputer dan internet. Kemunculan internet dapat mengubah pembelajaran di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh dengan kondisi dan situasi apapun.

Teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu proses administrasi seperti menjadi alat untuk membantu memperbaiki data organisasi pada lembaga pendidikan. Dengan bantuan teknologi berbasis sistem komputer, data terkait siswa, guru, dan data sekolah akan lebih aman dan lebih mudah untuk diakses pada saat diperlukan. Teknologi juga dapat membantu dari sektor tenaga pendidik untuk menyediakan materi pembelajaran untuk peserta didik agar lebih mudah dipahami dan dipelajari. Tenaga pendidik juga dapat memanfaatkan teknologi untuk

menyusun jadwal dan metode pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik agar lebih nyaman dalam melakukan proses belajar mengajar.

Dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terdapat 3 prinsip dasar yang harus dicapai, yaitu pendekatan sistem yang lebih mudah dan efisien, berorientasi hasil pada peserta didik, dan pemanfaatan teknologi pada sumber belajar. Dengan adanya teknologi, proses belajar mengajar mengalami perubahan yang drastis seperti dari sekedar pelatihan saja menjadi penampilan peserta didik, dari sekolah menjadi dimana dan kapan saja tenaga pendidik dan peserta didik lakukan, dari menggunakan kertas dan buku menjadi menggunakan komputer dan laptop.

Motivasi tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh teknologi berbasis informasi. Hal tersebut dapat terjadi karena teknologi dapat menjadikan pembuatan materi dan tugas lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas saat proses belajar mengajar, meningkatkan efektifitas belajar, dan mengembangkan potensi dalam berpikir tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Teknologi yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu tenaga pendidik dalam menyalurkan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah atau diluar sekolah. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Informatika adalah sebuah disiplin ilmu yang mencari pemahaman dan mengeksplorasi dunia di sekitar kita, baik yang natural maupun artifisial yang secara khusus walau tidak eksklusif berkaitan dengan studi, perancangan, dan implementasi dari sistem komputer, dan pemahaman terhadap prinsip-prinsip yang mendasari perancangan tersebut. Istilah informatika dipakai sebagai padanan istilah

Informatics, Computer Science, dan Computing;

Pada Mata Pelajaran Informatika dalam semester Ganjil ini terdiri atas lima bab, yaitu: Pengenalan Informatika, Berpikir Komputasional, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Sistem Komputer, dan Jaringan Komputer dan Internet. Masing-masing bab diberikan alokasi waktu yang berbeda sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Namun, kesemuanya ditentukan dengan jumlah total selama satu semester sejumlah 36 jam pelajaran. Berikut rincian jumlah jam pelajaran masing-masing bab pada mata pelajaran Informatika.

3. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Pre-Experimental Designs (nondesigns). Menurut pendapat Sugiyono (2017:109) dikatakan Pre-Experimental Designs karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Desain penelitian yang dirancang adalah one group pretest-posttest Design, karena peneliti ingin mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap objek. Bentuk perlakuan sebagai variabel bebas dan objek yang mengalami perlakuan sebagai variabel terikat. Artinya bahwa ingin melihat pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap objek (variabel terikat).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik proportional stratified random sampling. Proportional stratified random sampling adalah teknik pengambilan sampel pada populasi yang heterogen dan berstrata dengan mengambil sampel dari tiap-tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing-masing sub populasi secara acak atau serampangan. Sampel dalam penelitian ini adalah Kelas I X A SMPN 2 Ciniru yang berjumlah 36 Siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes. Instrumen diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat analisis (normalitas dan homogenitas) uji hipotesis menggunakan skema uji t dan uji wilcoxon.

4. HASIL PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan pada analisis data dari lapangan dan hasil uji hipotesis.

- 1) Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran Informatika sebelum Menggunakan Akun belajar.id

Berdasarkan hasil analisis, diketahui data kemampuan siswa dalam pembelajaran Informatika sebelum menggunakan Akun belajar.id adalah sebagai berikut.

Tabel 4.15

Frekuensi Hasil Belajar sebelum Menggunakan Akun belajar.id

<i>POSTTEST</i>				
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
	70	1	2,8	2,8
	75	6	16,7	19,4
Valid	80	10	27,8	47,2
	85	6	16,7	63,9
	90	13	36,1	100,0
Total	36	100,0	100,0	

Dari tabel di atas, siswa yang mendapat nilai 25 sebanyak 7 orang, dengan persentasi 19,4%, nilai 30 sebanyak 12 orang (33,3%), nilai 35 sebanyak 7 orang (19,4%), nilai 40 sebanyak 7 orang (19,4%), dan nilai 45 sebanyak 3 orang (8,3%). Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 33,19 berkategori KURANG. Untuk mengetahui faktor penyebabnya dapat diduga dari beberapa hal yaitu faktor Internal yang bersumber dari dalam diri siswa yang menyangkut kemampuan siswa, motivasi belajar, minat, sikap dan kebiasaan belajar. Adapun faktor dari luar diri siswa antara lain adalah keterampilan mengajar guru dalam memilih model pembelajaran, sarana dan prasarana. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran lebih bervariasi, inovatif sehingga para siswa tidak jenuh dan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh Guru. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif diperlukan kejelian memilih model pembelajaran. Kemampuan memilih model pembelajaran adalah salah satu bagian dari kompetensi guru. Model pembelajaran yang diindikasikan dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran adalah Akun belajar.id.

Interaksi edukatif selanjutnya dibangun guru berdasarkan penerapan aktivitas anak didik, yaitu belajar sambil melakukan (*Learning by doing*). Melakukan aktivitas atau bekerja adalah bentuk pernyataan dari anak didik bahwa pada hakekatnya belajar adalah perubahan yang terjadi setelah melakukan aktivitas atau bekerja. Keterlibatan siswa tidak hanya sebatas fisik semata, tetapi lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan ketrampilan (Dimiyati dan Mujiono, 2009:46).

2) Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Informatika setelah Menggunakan Akun belajar.id

Berdasarkan hasil analisis, diketahui data hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika menggunakan Akun belajar.id adalah sebagai berikut.

Tabel 4.16

Frekuensi Hasil Belajar setelah Menggunakan Akun belajar.id

PRETEST				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	7	19,4	19,4
	30	12	33,3	52,8
	35	7	19,4	72,2
	40	7	19,4	91,7
	45	3	8,3	100,0
Total	36	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 1 orang (2,8%), nilai 75 sebanyak 6 orang (16,7%), nilai 80 sebanyak 10 orang (27,8%), nilai 85 sebanyak 6 orang (16,7%), dan nilai 90 sebanyak 13 orang (36,1%). Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 83,33 atau berkategori BAIK SEKALI.

Dari data tersebut, keberhasilan siswa dalam pembelajaran merupakan tujuan utama yang bisa diupayakan. Dalam pencapaian proses hasil belajar-mengajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan perubahan sikap dan perilaku. Siswa dalam proses belajar mengajar merupakan objek utama dalam proses belajar mengajar. Siswa didik oleh pengalaman belajar dan kualitas pendidikan tergantung kepada pengalaman-

pengalaman, sikap-sikap termasuk sikap-sikapnya pada pendidikan.

Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini memperlihatkan bahwa yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah hasil perubahan seperti yang telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar acuan penelitian.

Hal tersebut sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Albiya Kinayung Maulid tahun 2017, dengan judul Penerapan Akun belajar.id untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Di SMA Negeri I garut, pada penelitian tersebut Akun belajar.id ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional

3) Pengaruh Penerapan Akun belajar.id terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran INFORMATIKA di Kelas Kelas IX SMPN 2 Ciniru

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh Akun belajar.id terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Informatika di Kelas IX SMPN 2 Ciniru Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa sebelum menggunakan Akun belajar.id dengan setelah menggunakan Akun belajar.id di Kelas IX SMPN 2 Ciniru Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penggunaan model Akun belajar.id ini dimaksudkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika dibandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan Akun belajar.id dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan Akun belajar.id maka hasilnya lebih besar setelah menggunakan model Akun belajar.id daripada sebelum menggunakan Akun belajar.id. Hal ini didukung dengan rata-rata gain antara hasil

belajar setelah menggunakan Akun belajar.id dengan hasil belajar sebelum menggunakan Akun belajar.id.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Penerapan Akun belajar.id terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Informatika Siswa Kelas IX SMPN 2 Ciniru, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil Belajar dalam Pembelajaran Informatika Siswa Kelas IX SMPN 2 Ciniru sebelum menggunakan Akun belajar.id, kurang dengan nilai rata-rata 33,19.
- 2) Hasil Belajar dalam Pembelajaran Informatika Siswa Kelas IX SMPN 2 Ciniru setelah menggunakan Akun belajar.id, baik sekali dengan nilai rata-rata 83,33.
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa sebelum menggunakan Akun belajar.id dengan setelah menggunakan Akun belajar.id di Kelas IX SMPN 2 Ciniru. Artinya, terdapat pengaruh Akun belajar.id terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Informatika di kelas Kelas IX SMPN 2 Ciniru Tahun Pelajaran 2023/2024..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto.2014.Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Predan Media Group
- Azis, T. N.2019. Strategi Pembelajaran Era Digital. Annual Conference on. Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019) 1, 2, 308–318.
- Darmawan, I. P. A dan Sujoko, E. 2013. Revisi Taksonomi Pembelajaran. Benyamin S. Bloom. Journal Satya Widya Vol. 29 No. 1 hal 30-39
- Dewi, Putu Tita Inggriani Cintya, Kadek Rahayu Puspawati, dan Kadek Adi Wibawa. “Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kuta Selatan.” MAHASENDIKA 4, no. 46 (2020): 77-86.
- Haryono. 2019. Pendidikan IPA Abad 21. Yogyakarta: Kepel Press.
- Komariah, Aan & Satori, D'jam'an. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi. 2015. Implementasi Organisasi. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Rusman. 2017. Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA CV.
- Syahida, Agung, B. (2014). Implementasi Perda Nomor 14 Tahun 2009 Tentang Pengelolaan Sampah Di Kota Tanjungpinang (Study Kasus di Kelurahan Tanjung Unggat, Program Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Thobroni. 2016. Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek. Jakarta : AR-RUZZ. MEDIA
- Yulianti, Dwi.2016. Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak. Jakarta: PT Indeks.
- Jdih.kemdikbud.go.id. 2020. Salinan Peraturan Sekretaris Jenderal No.18 Tahun 2020 Tentang Petunjuk Teknis Pemanfaatan Data Pokok Pendidikan Untuk Akun Akses Layanan Pembelajaran Dengan. In Orphanet Journal of Rare Diseases (Vol. 21, Issue 1).