**LAPORAN AKHIR**

**PENELITIAN MANDIRI**

**PEMBELAJARAN INFORMATIKA DENGAN**

**PENDEKATAN TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME**

****

**OLEH**

**AHMAD FATHONI**

**NIDN 0805038704**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (FMIPA)**

**UNIVERWITAS HAMZANWADI**

**DESEMBER 2004**

**HALAMAN PENGESAHAN**

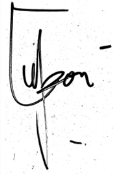
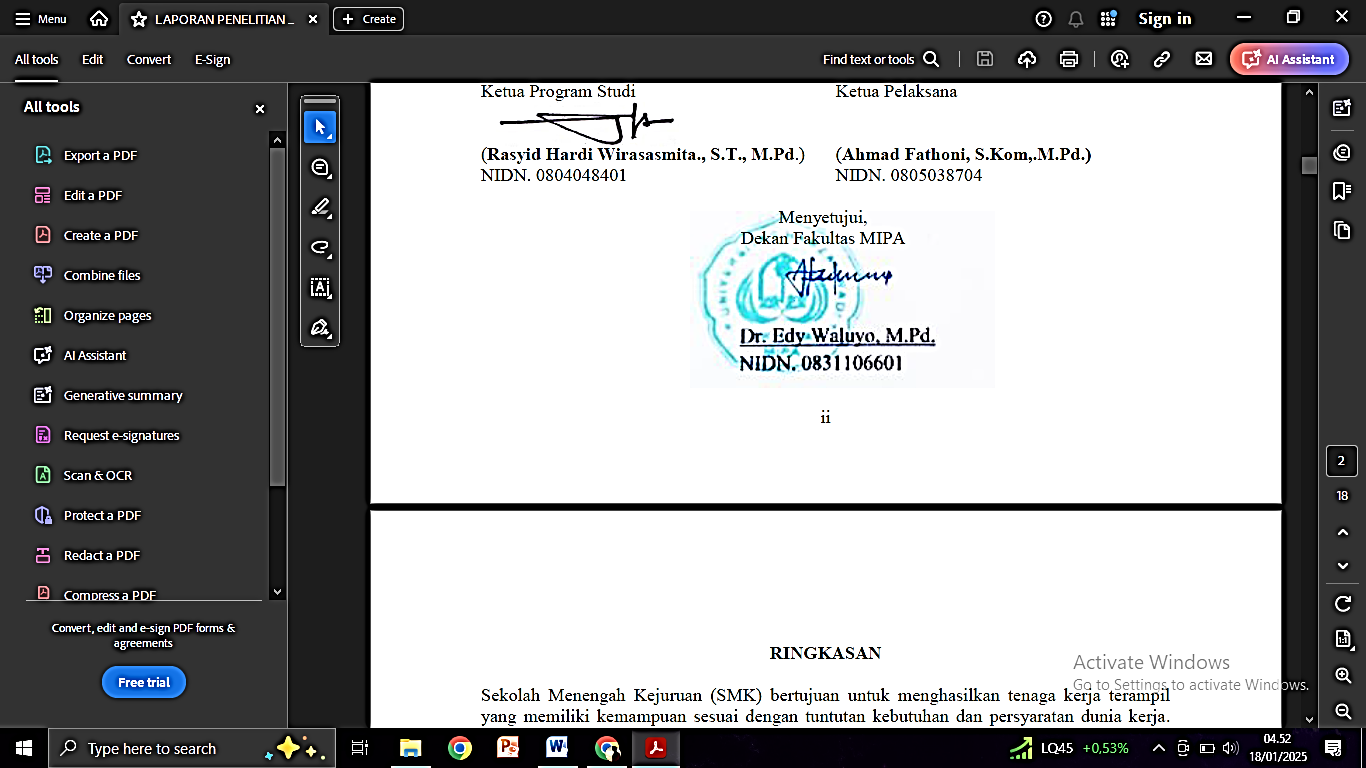
1. Judul : Pembelajaran Informatika dengan pendekatan teori belajar kontruktivisme
2. Bidang ilmu : Teknologi informasi dan Komunikasi
3. Ketua Pelaksana : Ahmad Fathoni, S. Kom,. M.Pd
   1. Nama : Ahmad Fathoni, S.Kom,. M.Pd
   2. Jenis Kelamin : Laki-laki
   3. NIP/NIDN : 0805038704
   4. Disiplin Ilmu : Pendidikan Informatika
   5. Pangkat Golongan : III c
   6. Jabatan Fungsional : Lektor
   7. Program Studi : Pendidikan Informatika
   8. Fakultas :Fakultas Matimatika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA)
   9. Perguruan Tinggi : Universitas Hamzanwadi
   10. Alamat Kanto : Jalan TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid

Pancor Lombok Timur

* 1. Telepon/Faximilie : Telp.(0376) 21394, Fax. (0376) 22954
  2. Alamat Rumah : Pancor Bermi, Kel. Pancor, Selong, Lombok Timur
  3. Telepon/HP : 087859740881
  4. Email : [ahmad.fathonis2ptk@gmail.com](mailto:ahmad.fathonis2ptk@gmail.com)

1. Jumlah Anggota : 0
2. Lokasi Kegiatan : SMP NWDI Pancor
3. Jumlah Belanja :
   1. Biaya dari Lembaga : Rp.0
   2. Biaya dari Luar : -

**Pancor, 23 Desember 2024**



**RINGKASAN**

Sebagai sarana pemebelajaran yang baru, Informatika memegang peranan penting dalam kehidupan baik di kehidupan sehari-hari maupun di Sekolah. Namun dalam kegiatan kelas, siswa sering merasa sulit untuk memahami teks, karena topik baru yang dibawa oleh guru tidak memiliki keterkaitan dengan pengetahuan mereka sebelumnya. Konstruktivisme

adalah pendekatan yang menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif dan bermakna ketika siswa mampu berinteraksi dengan masalah atau konsep. Contoh pembelajaran dengan menggunakan prinsip teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tugas dan permainan tebak gambar.

**PRAKARTA**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya telah memperkenankan penulis untuk menyelesaikan laporan kemajuan penelitian berjudul “Pembelajaran Informatika Dengan Pendekatan Teori Belajara Kontruktivisme”.

Tujuan penelitian ini mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran Informatika dengan menggunakan teori belajar, kontruktivisme. Tujuan penelitian secara umum telah sudah terjawab. Dan memberikan pembelajaran yang bisa memberikan siswa kebebasan dalam mengeluarkan argumen sesuai yang dilihat atau dirasakan. Selain itu, hasil temuan ini kami publikasi di jurnal terakreditasi Sinta 3 pada jurnal EDUMATIC

**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

RINGKASAN iii

PRAKARTA iv

DAFTAR ISI v

BAB I PENDAHULUAN 1

Latar Belakang 1

Target Luaran Penelitian 2

Rencana Target Capaian Tahunan 2

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 3

Pendidikan 3

Informatika 3

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN 4

Tujuan penelitian 4

Manfaat Penelitian 4

BAB IV METODE PENELITIAN 4

Metode 4

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 4

Pembahasan 4

BAB VI LUARAN YANG DICAPAI 5

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN 5

DAFTAR PUSTAKA

**BAB 1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas (Tirtarahardja, 2018). Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, Bangsa maupun Negara. Tujuan pendidikan tersebut sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 di Indonesia yang berbunyi mencerdasakan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualtias sumberdaya manusia (SDM).

Undang–undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlakmulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20 Tahun 2003, pasal 1). Paparan undang-undang pendidikan yang diatur oleh pemerintah Indonesia melibatkan berbagai sudut pandang dalam pemrosesannya. Sudut pandang pendidikan melibatkan berbagai aspek diantaranya tujuan pendidikan yang diharapkan, metodologi pengajaran, peran guru dan siswa, kurikulum yang digunakan, peran teknologi, serta tantangan dan peluang dalam dunia pendidikan.

Beberapa sudut pandang penting dalam konteks pendidikan dikutip dalam www.kompasiana.com yang menyatakan:

1. Sudut Pandang Sosial: Melihat pendidikan sebagai sarana untuk membangun masyarakat yang lebih baik. Fokus pada bagaimana pendidikan dapat membantu mengurangi kesenjangan sosial, meningkatkan kesetaraan, dan mengajarkan nilai-nilai sosial yang positif.
2. Sudut Pandang Individu: Menekankan pada perkembangan dan pertumbuhan individu. Mengakui bahwa setiap siswa memiliki keunikannya sendiri, dan pendidikan harus memahami dan merespons perbedaan individual dalam gaya belajar, minat, dan kemampuan.
3. Sudut Pandang Kurikulum: Melihat pendidikan dari perspektif isi kurikulum, termasuk pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran. Kurikulum harus relevan, mengikuti perkembangan terkini, dan mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia nyata.
4. Sudut Pandang Guru: Berfokus pada peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru harus mengadaptasi metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, mendorong kreativitas, dan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka.
5. Sudut Pandang Teknologi dalam Pendidikan: Mengakui peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. TIK dapat digunakan untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran.
6. Sudut Pandang Pengukuran dan Penilaian: Menganggap pentingnya penilaian yang adil dan holistik dalam mengukur kemajuan siswa dan efektivitas sistem pendidikan.
7. Sudut Pandang Inklusivitas: Menggarisbawahi pentingnya menyediakan pendidikan yang inklusif, di mana setiap siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, memiliki kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang.
8. Sudut Pandang Sejarah dan Budaya: Membedah pendidikan dari perspektif sejarah dan budaya. Hal ini mencakup penerapan pendekatan pendidikan yang memperhitungkan kearifan lokal, tradisi, dan warisan budaya.
9. Sudut Pandang Ekonomi: Mempertimbangkan dampak ekonomi pendidikan dalam hal anggaran, pengeluaran, dan investasi dalam sistem pendidikan.
10. Sudut Pandang Global: Mengakui tantangan dan peluang dalam menghadapi isu-isu global yang berkaitan dengan pendidikan, seperti persaingan global, migrasi, dan harmonisasi standar pendidikan. Semua sudut pandang ini berkontribusi pada cara kita memahami, mengembangkan, dan meningkatkan sistem pendidikan agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat dan individu. Kombinasi dari berbagai sudut pandang ini memungkinkan kita untuk memahami kompleksitas dan keragaman dunia pendidikan, serta memberikan landasan yang kuat untuk perbaikan dan perubahan yang berarti.

Semua sudut pandang yang dipaprkan di atas berkontribusi dalam memahami, mengembangkan, dan meningkatkan sistem pendidikan agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat dan individu. Kombinasi dari berbagai sudut pandang memungkinkan untuk memahami kompleksitas dan keragaman dunia pendidikan, serta memberikan landasan yang kuat untuk perbaikan dan perubahan yang berarti. Sudut pandang di atas searah dengan teori kontruktivisme. kontruktivisme definiskan sebagai [pembelajaran](https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran) yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Kontruktivisme contohnya seperti yang dilakukan oleh siswa SMP NWDI saat pembelajaran informatika. Target Luaran Penelitian

**Target luaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:**

* + - 1. Menghasilkan informasi penting dalam metode atau penerapan pembelajaran yang akan diberikan siswa,
      2. Hasil penelitian ini akan dipublikasi secara online di jurnal terakreditasi Sinta 3 pada jurnal EDUMATIC

**BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

**Pendidikan**

Pendidikan merupakan sesuatu yang harus dijalankan sesuai dengan visi misi dari sebuah Lembaga Pendidikan yang juga disesuaikan dengan visi Pendidikan nasional. Searah dengan pendapat Rahman (2022) menjelaskan Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Definisi pendidikan yang dipaparkan oleh para ahli bertujuan untuk mengembangkan pontensi peserta didik.

Potensi peserta didik dapat terwujud dari pengalaman yang didapatkan baik disekitar lingkungan keluarga dan sekolah. Pengalaman sama halnya dengan teori belajar konstruktivisme. Bawamenmi dan kawan-kawan (2024) menyatakan teori belajar konstuktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan proses mencipta dan membangun pengetahuan berdasarkan apa yang telah dipelajari. Dengan kata lain peserta didik membentuk pemahaman yang dipelajari dengan bahasa sendirip

**Informatika**

Pembelajaran pendidikan informatika di kurikulum merdeka belajara menggantikan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pendidikan Informatika mengajarakan hala yang lebih mengarah ke pembuatan teknologi tersebut. Sulianta (2024, 6) menjelaskan inforamtika adalah ilmu yang mempelajari tentang pengumpulan, pengelolaan, penyimpanan, dan penyebaran informasi, terutama yang berkaitan dengan teknologi computer. Seirama dengan pendapat Ramdani (2024) yang menyebutkan inforamatika adalah tahap awal dalam memahami disiplin ilmu yang berkaitan dengan penggunaan dan pengelolaan informasi menggunakan teknologi komputer. Pendidikan informatika bias diibaratkan sebagai pembelajaran yang berkaitan dengan TIK,

**BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Tujuan penelitian

Tujuan dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik lebih baik dan mudah untuk dipahami.

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sesuai dengan paparan tujuan di atas adalah untuk menginformasikan para guru dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

**BAB 4. METODE PENELITIAN**

Metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan kajian kepustakaan. Sholeh (2005:63) mengemukakan penelitian kepustakaan adalah penelitian yang menggunakan cara untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada di perpustakaan seperti buku, majalah, dokumen, dan catatan kisah-kisah sejarah. Dalam kajian kepustakaan ini, peneliti mempelajari teori yang berhubungan dengan materi. Kemudian hasil kajian didiskusikan dengan rekan sejawat yang berkompeten di bidangnya.

**BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Mengajar Informatika di kelas adalah pekerjaan yang menantang bagi seorang guru. Masalah terjadi karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurangnya pendekatan atau pengajaran yang monoton. Metode pengajaran tradisional menekankan pendalaman yang tidak proporsional, pengulangan atau hafalan pembelajaran bahasa yang tidak mewakili aspek komunikasi. Karena guru masih dianggap sebagai sumber utama pengetahuan, para siswa, yang dilihat sebagai lembaran kosong yang menunggu untuk diisi, menjadi pendengar yang pasif. Mereka tidak diundang untuk berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa dan karena itu menderita karena tidak adanya pembelajaran yang bermakna.

Pembahasan akan beberapa pendekatan pengajaran didasarkan pada prinsip-prinsip dasar konstruktivisme. Memberikan penjelasan singkat tentang gagasan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis tugas dan permainan tebak gambar, bersama dengan kelebihan mereka dalam pengajaran Informatika.

**BAB VI LUARAN YANG DICAPAI**

Hasil luaran yang telah dicapai pada penelitian adalah menghasilkan informasi penting dimana pembelajaran informatika yang diberikan di smp nwdi pancor dengan pendekatan konstruktivisme sangat baik dalam proses pembelajaran. Publikasi hasil penelitian ini akan dipublikasi secara online di jurnal terakreditasi sinta 3 pada jurnal edumatic.

**BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN**

Teori belajar konstruktivisme telah menunjukkan perubahan signifikan dari paradigma pemusatan guru ke pandangan bahwa siswa adalah pembelajar aktif. Selain membahas konsep-konsep dasar konstruktivis, baik dalam bentuk kognitif dan sosialnya, Penelitian ini memberikan penjelasan tentang bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan di kelas. Penggunaan bahan ajar yang otentik dianggap menguntungkan untuk pembelajaran Informatika. Dengan menggunakan strategi berdasarkan konsep konstruktivis, siswa meningkatkan penguasaan pengetahuan individu mengenai Informatika dan juga sikap sosial mereka.

**Daftar Pustaka**

Bawamenewi,Eliastuti., dkk. 2024. STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. Bali. CV. Intelektual Manifes Media

Sukardi.2015. *Model Konstruktivistik Membangun Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 4 Siantan.*Pontianak: Universitas Tanjungpura.

*Sholeh*, A.R.2005. *Pendidikan Agama dan Pengembangan Untuk Bangsa*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada

*Sulianta*. F.2024. *Metafisika Informatika*. Seleman. Zahir Publising

Hafsah. H.2024. *Bahasa Inggris Informatika*. NTB. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia

Ramdani. A. 2024. *Informatika Terapan*. CV. Intake Pustaka

Tirtarahardja. U. 2018. *Pengantar Pendidikan*. Indonesia. Rineka Cipta