



Analisis Hambatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 6 Agam

Novia Herlina^{1,*}, Zulfani Sesmiarni², Supratman Zakir³, Darul Ilmi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

Article Informations

Sejarah Artikel :

Dikirim : 02 Mei 2023

Perbaikan : 25 Mei 2023

Diterima : 13 Juni 2023

Diterbitkan : 30 Juni 2023

Keyword

Hambatan Belajar, *Learning Obstacle*,
Informatika

Correspondence

E-mail: noviaherlinaa@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Siswa mengalami hambatan belajar (*learning obstacle*) pada materi internet dan jaringan komputer. Siswa tidak melakukan praktek langsung terkait materi dikarenakan fasilitas internet yang kurang memadai dan peraturan sekolah yang melarang siswa mengakses internet. Kurang mendukungnya alokasi waktu yang disediakan untuk mata pelajaran informatika. Siswa gagap akan teknologi padahal sudah bisa menggunakan *handphone* untuk media sosial dan bermain games. Siswa yang tidak dibekali dengan LKPD atau modul dan pembelajaran hanya fokus pada catatan yang diberikan guru. Tidak semua siswa fokus memperhatikan penyampaian materi oleh guru, sehingga berakibat ketidakpahaman siswa yang menyebabkan hasil belajar yang rendah. Beberapa siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran informatika merasa bosan saat belajar dan membuat kegaduhan seperti berbicara dengan teman. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Dengan penelitian ini dapat diketahui hambatan belajar siswa pada mata pelajaran informatika dan bisa ditanggulangi dengan baik, tentu dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena dengan apa adanya. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada responden. Instrumen penelitian yang dipakai adalah angket/kuesioner disusun dengan menggunakan skala likert yang berfungsi untuk memberikan informasi terkait dengan jawaban dari responden guna untuk mengumpulkan data mengenai analisis hambatan belajar siswa pada mata pelajaran informatika di MTsN 6 Agam. Hasil dari penelitian ini berupa analisis deskriptif data menunjukan bahwa N atau jumlah data variabel yang valid berjumlah 65, dengan nilai minium sebesar 14.00 dan nilai maksimum sebesar 46.00, yang diketahui nilai rata-rata sebesar 36.55, serta nilai standar deviasi sebesar 5.534, yang artinya nilai rata-rata lebih besar dari nilai standar sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah.

Abstract

This research is motivated by students experiencing learning obstacles (*learning obstacle*) on internet material and computer networks. Students do not practice directly related to the material due to inadequate internet facilities and school regulations that prohibit students to access the internet. Less support for the allocation of time provided for informatics subjects. Students stuttering technology even though they can already use mobile phones for social media and play games. Students who are not equipped with LKPD or modules and learning only focus on notes given by the teacher. Not all students focus on paying attention to the delivery of material by the teacher, so that it results in the lack of understanding of students which causes low learning outcomes. Some students who are less interested in learning informatics feel bored when learning and make noise like talking to friends. Lack of student confidence in asking questions or expressing opinions. With this research, student learning obstacles can be seen in informatics and can be overcome properly, of course it can improve the quality of student learning. The research method used in this study is a quantitative descriptive method aimed at describing the phenomena as it is. Data collection techniques using questionnaires distributed to respondents. The research instrument used was a questionnaire/questionnaire compiled using a Likert scale that serves to provide information related to the answers from respondents in order to collect data about the analysis of student learning barriers in informatics in MTsN 6 Agam. The results of this

study in the form of descriptive data analysis showed that n or the amount of data valid variable amounted to 65, with a minimum value of 14.00 and the maximum value of 46.00, which was known to the average value of 36.55, and the standard deviation value was 5,534, which means value the average is greater than the standard value so that the data deviation is low.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk mendewasakan generasi muda menjadi manusia yang bertanggung jawab, dan memiliki kemampuan tertentu sebagai penerus budaya sehingga dapat secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia. Seperti halnya tertuang dalam Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 yaitu: “tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Okra & Novera, 2019).

Institusi pendidikan pada dasarnya merupakan tempat untuk memanusiakan manusia. Artinya bahwa ada upaya-upaya nyata, sadar dan sistematis yang dilakukan secara terus menerus untuk merubah pola pikir dan pola sikap seseorang yang sebelumnya tidak baik bahkan jahat menjadi baik, lebih baik dan sangat baik. Konsep dasar pendidikan inilah yang seharusnya menjadi acuan dan pedoman nyata bagi para pendidikan dalam rangka memanusiakan manusia (Sesmiarni, 2017). Pendidikan juga memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan ilmu dan teknologi untuk pembangunan bangsa dan negara.

Pendidikan terus mengalami perkembangan diakibatkan oleh pesatnya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Termasuk pendidikan di Indonesia yang telah memperhatikan dan meningkatkan kualitas pendidikan dari tahun ke tahun dengan mewajibkan setiap warga Negara Indonesia mendapatkan pendidikan sampai tingkat SMA dengan program wajib belajar 12 tahun. Wajib belajar adalah program pendidikan minimal yang harus diikuti oleh warga Negara Indonesia atas tanggung jawab pemerintah dan pemerintah Daerah. Dalam perkembangannya, juga bisa dilihat dengan pergantian kurikulum dari kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang digunakan sejak 2006 menjadi kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Struktur kurikulum 2013 SMP/MTs terdiri dari 2 kelompok mata pelajaran yaitu mata pelajaran umum Kelompok A, dan mata pelajaran umum Kelompok B. Pada awal pemberlakuan kurikulum 2013, mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang dipakai pada kurikulum sebelumnya dihapuskan karena muatan materi ajar yang dianggap terlalu mudah dan dangkal.

Kurikulum 2013 untuk tingkat SMP/MTs pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 35 tahun 2018 mengalami perubahan atas peraturan Nomor 58 tahun 2014. Pasal 10A berbunyi: (1) “Pelaksanaan pembelajaran Informatika sebagai mata pelajaran pilihan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (7) huruf c dilaksanakan mulai tahun ajaran 2019/2020 sesuai dengan kesiapan sekolah”. (2) “Ketentuan mengenai pelaksanaan Mata Pelajaran Informatika sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Menteri” (Pendidikan et al., 2018). Seperti yang tertuang dalam permendikbud di atas maka mata pelajaran TIK kembali diberlakukan di sekolah namun nama mata pelajarannya diganti menjadi informatika.

Mata pelajaran informatika termasuk pada mata pelajaran umum kelompok B yang mana informatika merupakan mata pelajaran yang bersifat terapan, sehingga dalam proses pembelajarannya tidak hanya menggunakan konsep teoritis tetapi juga disertai dengan praktik. Mata pelajaran informatika memiliki visi yaitu siswa bisa mengoperasikan perangkat komputer secara mandiri untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan teknologi baru. Pembelajaran informatika bukan hanya sekedar belajar di sekolah akan tetapi untuk mempersiapkan siswa terhadap perubahan teknologi, agar siswa tidak menjadi gagap teknologi di perkembangan pendidikan masa kini.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 6 Agam adalah sebuah MTsN yang terletak di Kabupaten Agam tepatnya di Kubang Putih, Kecamatan Banuhampu dengan akreditasi sekolah A. Sarana dan prasarana madrasah sudah bisa dikatakan lengkap dengan 24 ruang kelas di lengkapi dengan perputakaan, laboratorium IPA, bahasa, komputer, ruang guru, ruang konseling, ruang organisasi kesiswaan, UKS dan tempat beribadah. Kurikulum yang diterapkan di MTsN 6 Agam adalah kurikulum 2013 dengan jumlah tenaga pendidik sebanyak 58 guru. MTsN 6 Agam menerapkan mata pelajaran informatika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat pada kurikulum sekolah, yangmana mata pelajaran ini diajarkan mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di terapkan sekolah untuk mata pelajaran informatika adalah 75. Bahan ajar yang dipakai sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran berupa modul guru dan LKPD untuk siswa.

Pada umumnya tujuan pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal. Usaha agar tercapainya tujuan tersebut harus melalui suatu proses atau aktivitas yang disebut dengan belajar. Kegiatan belajar tidak sekedar usaha mengingat, jauh lebih dari itu belajar memiliki makna yang lebih luas dan mendalam, yakni mengalami. Menurut Sardiman Arif "belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliatan lahat" (Nurahmi, 2020). Belajar juga sering diartikan sebagai proses latihan yang berkelanjutan sebagai pembentukan kebiasaan menuju perubahan.

Pendidikan dewasa ini sering disebut dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran yang menarik akan memberikan kesan serta pengalaman secara langsung kepada siswa untuk menambah pengetahuan yang lebih luas merupakan proses pembelajaran yang diharapkan (Okra & Novera, 2019). Pembelajaran merupakan salah satu proses belajar mengajar, dimana di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik dengan siswa dan antar sesama siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Gagne, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Arikunto mengemukakan "pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar". Lebih lanjut Arikunto mengemukakan bahwa "pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada siswa agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap" (Firmansyah, 2017).

Pendidik bertugas sebagai penyelenggara proses pembelajaran agar pada diri peserta didik berkembang suasana belajar. Proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik mempunyai dua kandungan pokok yaitu kewibawaan dan kewiyatan. Kewibawaan merupakan unsur-unsur yang menentukan kualitas hubungan antara peserta didik dan pendidik; sedang kewiyatan merupakan unsur-unsur yang menentukan isi hubungan antara pendidik dan peserta didik itu. Keduanya tersingkrosasikan dalam di dalam apa yang disebut proses pembelajaran. Pendidik harus mampu memfasilitasi dan menjadi fasilitator bagi pengembangan peserta didik yang diwarnai secara kental

oleh suasana kehangatan dan penerimaan, keterbukaan, dan ketulusan, penghargaan, kepercayaan, pemahaman empatik, kecintaan dan penuh perhatian (Prihartini et al., 2019).

Suatu proses pendidikan dan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mengalami perubahan menuju kearah yang lebih baik. Baik dalam bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan keterampilan maupun perubahan perilaku. Namun pada prosesnya seringkali siswa mengalami kendala dan hambatan, secara alamiah, siswa sebagai pembelajar mungkin mengalami situasi yang bisa mengakibatkan kegagalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Situasi inilah yang disebut hambatan belajar. Hambatan belajar merupakan gabungan dari dua kata yaitu hambatan dan belajar. Hambatan merupakan keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan terganggu dan tidak terlaksana dengan baik, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian (Tastbita et al., 2020).

Hambatan belajar tidak dapat dihindari karena merupakan bagian dari setiap proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Muslim, Mulyani & Prabawati hambatan belajar adalah hambatan yang dialami seseorang dalam proses pembelajaran sebagai upaya memperoleh pengetahuan (Fajar et al., 2019). Faizin juga menjelaskan hambatan belajar adalah suatu gejala yang nampak pada siswa dengan ditandai pada hasil belajar rendah dibanding dengan prestasi yang dicapai sebelumnya, selain itu siswa akan mengalami hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajarnya (Faizin, 2019). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena, akan memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dan menjadi tolak ukur bagi guru dalam proses pembelajaran selanjutnya. Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa yang dapat diukur dari nilai siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan. Keberhasilan pembelajaran di sekolah akan terwujud dari keberhasilan belajar siswanya.

Cornu membedakan hambatan belajar menjadi empat jenis hambatan (*obstacles*) yaitu: hambatan kognitif, hambatan genetik & psikologis, hambatan didaktis dan hambatan epistemologi (Faizin, 2019). Menurut Cornu, hambatan kognitif terjadi ketika siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar. Hambatan genetik dan psikologis terjadi sebagai akibat dari perkembangan pribadi siswa. Hambatan didaktis terjadi karena sifat pengajaran dari guru, dan hambatan epistemologi terjadi karena sifat konsep mata pelajaran itu sendiri.

Penjelasan hambatan (*obstacles*) menurut Cornu tampaknya memberikan kesan bahwa ada perbedaan yang jelas antar berbagai kendala tersebut. Namun demikian pada dasarnya dalam pembentukan sebuah pengetahuan terjadi sangat kompleks, melalui sistem interaksi. Salah satu subsistem tersebut terdiri dari guru, siswa, dan sistem pengetahuan sebagaimana pendapat Brousseau (Faizin, 2019). Ketika seorang siswa menemukan kendala dalam pengalaman belajarnya dapat dimungkinkan penyebabnya adalah sistem interaksi, proses belajar yang terjadi, sifat pengajaran dari guru, sifat materi pelajaran, faktor genetik dan pengembangan pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa ada tumpang tindih antara berbagai kendala, karena sifat kompleksnya pembangunan pengetahuan tersebut.

Brousseau berpendapat bahwa ada tiga faktor penyebab hambatan belajar (*learning obstacle*) yaitu hambatan ontogeni (*ontogenical obstacle*), didaktis (*didactical obstacle*) dan epistemologi (*epistemological obstacle*) (Faizin, 2019). Hambatan ontogeni terjadi karena proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan kesiapan siswa secara mental. Kesiapan siswa dalam PBM memiliki peranan sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif. Sejalan dengan pendapat Sukirno & Ramadhani yang menyatakan bahwa tanpa adanya kesiapan mental maka pembelajaran yang akan diterima siswa tidak bisa terserap secara maksimal.

Hambatan didaktis yaitu hambatan yang terjadi akibat dari kekeliruan proses pembelajaran yang berasal dari sistem pembelajaran di sekolah itu sendiri. Pendidik bisa menjadi salah satu penyebab munculnya hambatan belajar. Pendidik dalam mengajar harus menyesuaikan segala aspek

pendukung pembelajaran sesuai dengan mata pelajarannya, baik dari segi pengelolaan kelas, metode pembelajaran, strategi yang dipakai. Sebagaimana menurut Sukirno & Ramadhani bahwa guru memiliki peranan penting dalam penguatan materi yang diajarkan kepada siswa (Meiraini & Retnawati, 2020).

Hambatan epistemologi adalah hambatan yang terjadi karena pemahaman siswa tentang sebuah konteks yang terbatas. Terbatasnya pengetahuan siswa pada konteks tertentu disebabkan karena informasi yang diperoleh juga tidak utuh sehingga berakibat pada kesulitan siswa dalam mencari hubungan dan keterkaitan konsep. Faktor epistemologi dapat terjadi karena siswa kesulitan memahami konsep dari materi ajar yang diberikan dan kesulitan lainnya.

Penulis melakukan wawancara pada hari Rabu, 6 Oktober 2021 di MTsN 6 Agam dengan guru mata pelajaran informatika kelas IX, VIII.7 dan VIII.8 Ibu Neni Novia S.Pd, beliau mengatakan untuk mata pelajaran informatika diberikan fasilitas laboratorium sebagai menunjang pembelajaran. Bu Neni menyampaikan bahwa siswa mengalami hambatan belajar (*learning obstacle*) pada materi internet dan jaringan komputer. Siswa tidak melakukan praktek langsung terkait materi dikarenakan fasilitas untuk internet belum memadai, serta peraturan sekolah yang tidak mengizinkan siswa mengakses internet. Waktu pembelajaran yang terlalu sedikit dan terbatas dalam 1 kali pertemuan yaitu hanya 40-50 menit, menggunakan media pembelajaran komputer & proyektor dan masih mengandalkan metode ceramah saat penyampaian materi, membuat siswa bosan dan berbicara ketika guru sedang menjelaskan sehingga menimbulkan keributan. Bu Neni berpendapat bahwa siswa gagap akan teknologi padahal mereka mampu menggunakan *handphone* untuk bermedia sosial dan bermain games.

Hambatan belajar siswa pada mata pelajaran informatika bisa terjadi karena beberapa kendala dalam penerapannya di sekolah, diantaranya (Akbar & Noviani, 2019): (1) belum adanya satu model ideal yang dapat dijadikan rujukan bagi pelaksana pembelajaran informatika di sekolah terutama guru untuk merealisasikan informatika secara ideal sesuai dengan tuntutan kebutuhan. (2) belum terkuasainya kompetensi mata pelajaran informatika secara penuh, hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang tidak memiliki skill yang diharapkan dari mata pelajaran ini. (3) Keterbatasan waktu pelajaran praktek. Kondisi ini memberikan konsekuensi terbatasnya penguasaan siswa terhadap pelajaran ini. Idealnya kegiatan lebih ditekankan pada praktek (80%) dan teoritis (20%) dengan menggunakan sumber belajar yang tidak hanya ada di sekolah yang pada umumnya terbatas, tetapi juga dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada di luar sekolah dengan sistem pembelajaran individual. (4) Keterbatasan fasilitas praktikum. Dalam hal ini, perangkat *hardware* komputer dan jaringan internet merupakan komponen utama mata pelajaran ini yang dibutuhkan oleh siswa.

Penulis juga melakukan wawancara pada tanggal 10 Oktober 2021 dengan dua orang guru PL dan tiga orang siswa, maka penulis menarik kesimpulan bahwa tidak semua siswa fokus memperhatikan penyampaian materi oleh guru saat pembelajaran berlangsung. Sehingga berakibat ketidakpahaman siswa yang menyebabkan hasil belajar yang di dapat rendah dan bagi siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi pembelajaran akan tertinggal. Ada beberapa siswa yang tidak mau bertanya, padahal belum mengerti terkait materi pelajaran yang dijelaskan guru. Kebanyakan siswa hanya menguasai materi pembelajaran dalam bentuk hafalan namun pada prakteknya mereka masih belum mampu secara keseluruhan. Beberapa siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran informatika akan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan akan membuat kegaduhan atau keributan seperti berbicara dengan teman, mengganggu teman, mencoret-corek buku dan lain sebagainya. Untuk siswa kelas VIII pun pada semester 1 (satu) ini tidak memiliki LKPD sebagai pedoman belajar dan hanya memanfaatkan materi yang dicatat dari bahan ajar guru disetiap pertemuan.

Kemampuan setiap siswa berbeda menyebabkan guru harus menciptakan atau mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dan menyenangkan. Hasil pencapaian siswa pun dapat

meningkat jika pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan hambatan yang mungkin dialami siswa. Dengan diketahuinya hambatan belajar siswa pada mata pelajaran informatika dan ditanggulangi dengan baik, tentu dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkatnya dalam sebuah judul "Analisis Hambatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 6 Agam".

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena dengan apa adanya. Menurut Kriyantono metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode penelitian yang menggambarkan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan dengan sistematis dan terukur. Penelitian secara deskriptif mampu menggambarkan suatu fenomena pada populasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan secara sistematis dan terukur pada keseluruhan objek penelitian mengenai hambatan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran informatika di MTsN 6 Agam.

2.2. Populasi dan Sampel

2.2.1. Populasi

Menurut Sudjarwo dan Basrowi populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian (Sandu Siyoto, 2015). Populasi dapat diartikan sebagai suatu kelompok manusia, binatang, rumah, buah-buahan, dan semacamnya yang paling sedikit memiliki karakteristik atau ciri-ciri tertentu yang sama (Mulyana, 2014). Kriyantono mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti, populasi bisa berupa orang, organisasi dan beberapa media massa termasuk di dalamnya (Santoso, 2016). Oleh karena itu, populasi tersebut harus dideskripsikan dengan jelas dan cermat, sehingga ciri yang dimilikinya dapat diidentifikasi dengan mudah. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII pada mata pelajaran informatika di MTsN 6 Agam.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Jumlah Siswa Kelas VIII.7 & VIII.8 di MTsN 6 Agam

No.	Kelas	Populasi
1.	VIII.1	34
2.	VIII.2	34
3.	VIII.3	35
4.	VIII.4	35
5.	VIII.5	35
6.	VIII.6	35
7.	VIII.7	34
8.	VIII.8	36
Jumlah		278

Sumber: Guru mata pelajaran Informatika

2.2.2. Sampel

Bagian dari unit analisis yang dianggap dapat mewakili populasi disebut sampel. Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling (Hardani et al., 2020). Sampel adalah bagian dari populasi yang dipandang dengan mewakili populasi untuk dijadikan data informasi dalam suatu penelitian lapangan (Anggianita & Rizal, n.d.). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling.

Sampling atau biasa disebut dengan teknik sampling merupakan teknik atau cara yang digunakan peneliti untuk mengambil sampel penelitian. Teknik pengambilan sampling adalah suatu teknik atau cara mengambil sampel yang representatif dari populasi, pengambilan sampel ini harus

dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan populasi yang sebenarnya (Perbowo & Anjarwati, 2017).

Untuk menentukan sampling penelitian berikut, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling merupakan teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya (Prasetyo, 2015). Alasan digunakannya teknik purposive sampling karena peneliti hanya bisa menggunakan dua kelas dari delapan kelas VIII yang ada di MTsN 6 Agam. Dua kelas yaitu kelas VIII.7 dan VIII.8 yang dapat digunakan merupakan kelas yang mana mata pelajaran informatika diajarkan oleh ibu Neni Novia, S. Pd yang ditunjuk oleh Kepala Sekolah sebagai pembimbing skripsi peneliti di sekolah tersebut. Sehingga peneliti menggunakan dua kelas tersebut untuk dapat mewakili karakteristik seluruh populasi.

2.3. Data, dan Sumber data

Data merupakan fakta yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek penelitian menurut Bungin. Triyono menyatakan bahwa data adalah semua fakta atau keterangan tentang sesuatu yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data bisa terdapat pada segala sesuatu apa pun yang menjadi bidang dan sasaran penelitian menurut Subroto. Sedangkan sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh peneliti menurut Lofland dan Lofland (Anggina et al., 2021).

Dalam penelitian ini penulis mengambil dua sumber data, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang memuat data utama yakni data yang diperoleh secara langsung di lapangan atau objek penelitian (Muntadhiroh, Mia Devi, 2019). Dalam penelitian ini, data primer diperoleh peneliti langsung dari responden melalui angket/kuesioner.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tambahan yang diambil tidak secara langsung di lapangan, melainkan dari sumber yang sudah dibuat orang lain, misalnya: buku, dokumen, foto, dan statistik (Muntadhiroh, Mia Devi, 2019).

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Arikunto adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukan pada suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya (Firdarini, 2020). Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang digunakan atau ditempuh oleh peneliti untuk memperoleh data dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada sampel atau responden. Kriyantono mengatakan kuesioner adalah kumpulan daftar pertanyaan yang akan dijawab atau diisi responden dimana jawaban sudah disediakan oleh peneliti sendiri. Responden cukup menjawab sangat setuju (ss), setuju (s), cukup setuju (cs), tidak setuju (ts), sangat tidak setuju (sts) dengan memberikan tanda pada setiap butir pertanyaan (Santoso, 2016).

2.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa, dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan memecahkan suatu masalah atau menguji suatu hipotesis (Hardani et al., 2020). Instrumen penelitian juga disebut sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih

mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah.

2.5.1. Angket/Kuesioner

Pada penelitian ini instrumen yang dipakai adalah angket/kuesioner yang mana daftar pertanyaan yang dipergunakan untuk mengukur suatu gejala tertentu atau konsep yang langsung diisi jawabannya oleh responden. Jawaban-jawaban terhadap pertanyaan dapat digolongkan menurut kategori-kategori tertentu secara sistematis sehingga memungkinkan perbandingan secara kuantitatif (Piano et al., 2020). Hasil dari angket/kuesioner dalam penelitian ini berfungsi untuk memberikan informasi terkait dengan jawaban dari responden guna untuk mengumpulkan data mengenai analisis hambatan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran informatika di MTsN 6 Agam.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan ini disusun dengan menggunakan skala likert. Skala ini banyak digunakan karena memberikan peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan atau argument terhadap suatu pernyataan. Tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala Likert ini terdiri dari 5 pilihan skala yang mempunyai gradasi diantaranya adalah sebagai berikut (Budiastuti & Bandur, 2018):

Tabel 2. Alternatif jawaban dan Skor Angket/Kuesioner

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	2
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	5

2.5.2. Analisis Intrumen

2.5.2.1. Uji Validitas

Uji Validitas dalam suatu intrumen peneliti memiliki tujuan untuk melihat jika instrumen kuesioner/angket dikatakan valid sehingga dapat digunakan ataupun diberikan kepada responden atau sampel penelitian, analisis validasi dalam penelitian ini menggunakan rumus (Budiastuti & Bandur, 2018):

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi skor butir soal dan skor total.

N : Banyaknya subjek.

$\sum X$: Banyaknya butir soal.

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum XY$: Jumlah perkalian skor butir dengan skor total

$\sum X_2$: Jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

Jika hasil r_{xy} dikonsultasikan pada tabel, $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid. Begitu juga sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka soal dikatakan tidak valid. Uji validasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

Table 3. Hasil Uji Validitas Kuesioner Analisis Hambatan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika

No Butir Angket	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.799	0.244	Valid
2	0.607	0.244	Valid
3	0.517	0.244	Valid
4	0.683	0.244	Valid
5	0.389	0.244	Valid
6	0.356	0.244	Valid
7	0.721	0.244	Valid
8	0.330	0.244	Valid
9	0.753	0.244	Valid
10	-0.230	0.244	Tidak Valid
11	0.773	0.244	Valid
12	0.760	0.244	Valid
13	0.849	0.244	Valid
14	0.659	0.244	Valid
15	0.897	0.244	Valid

Dari tabel di atas terdapat hasil uji coba kuesioner analisis hambatan belajar siswa pada mata pelajaran informatika, dari 15 butir pernyataan setelah divalidasi diperoleh 14 butir pernyataan yang valid dengan r table 0,244.

2.5.2.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah angket/kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran tersebut dilakukan secara berulang. Menurut Wiratna Sujerweni, jika nilai cronbach alpha > 0,6 maka kuesioenr dapat dikatakan reliabel. Dalam penelitian ini menggunakan rumus (Budiastuti & Bandur, 2018):

$$r \text{ Alpha} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_1^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i : Koefisien reliabilitas instrumen

K : Banyaknya item dalam instrumen

s_1^2 : Jumlah variasi total

\sum : Jumlah varian butir angket

Table 4. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Analisis Hambatan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excludeda	0	.0
	Total	22	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.875	15

Dari hasil uji reliabilitas di atas dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha dari kuesioner >0,6 dengan nilai 0.875 maka dengan demikian desain pernyataan kuesioner analisis hambatan belajar siswa pada mata pelajaran informatika reliabel.

2.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Hardani et al., 2020). Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran yang sebenarnya, setelah itu dibandingkan dengan teori. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengolahan data penelitian ini yaitu:

- 1) Mentabulasi data, kemudian menghitung frekuensi masing-masing dari jawaban yang diberikan responden
- 2) Mengklasifikasikan skor ke dalam kategori untuk melihat tingkat pencapaian responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TCR = \frac{\text{total skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor tertinggi ideal}} \times 100\%$$

Tabel 5. Klasifikasi TCR

No	Persentase Pencapaian	Kriteria
1	85% - 100%	Sangat Baik
2	66% - 84%	Baik
3	51% - 65%	Cukup
4	36% - 50%	Sedang
5	0% - 35%	Rendah

- 3) Menghitung hasil persentase dari setiap indikator dengan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Indikator

F : Skor yang diperoleh

n : Jumlah sampel

100% : Angka tetapan untuk persentase

Pengkategorian pencapaian responden mengacu pada skala nilai sebagai berikut (Maiyana, 2018):

Tabel 6. Skala Nilai

Skor Penilaian	Kriteria
76 – 100	Sangat Baik
51 – 75	Baik
50	Cukup
26 – 49	Sedang
1 – 25	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Deskripsi data dari penelitian mengenai Analisis Hambatan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 6 Agam. Data yang diperoleh dideskripsikan berupa distribusi frekuensi masing-masing pernyataan dan tingkat pencapaian responden dari setiap variabel. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi dan angket/kuesioner tentang respon siswa terhadap hambatan belajar pada mata pelajaran informatika. Responden penelitian ini berjumlah 65 siswa, dengan 26 laki-laki dan 39 perempuan yang merupakan siswa kelas VIII.7 dan VIII.8, sehingga dapat dikemukakan frekuensi dan persentase dari masing-masing jawaban kuesioner hasil penelitian seperti berikut:

1. Hambatan belajar dari kesiapan mental belajar siswa (*Ontogenical obstacle*)

Berdasarkan Angket yang di sebar dengan 5 pernyataan di peroleh hasil sebagai berikut :

- Pernyataan saya merasa tidak percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam pembelajaran informatika diperoleh bahwa 13.8% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 9, 32.3% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 21, 38.5% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 25, 15.4% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 10. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian siswa merasa tidak percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam pembelajaran informatika.
- Pernyataan Saya merasa kurang mampu dalam menguasai materi informatika yang diajarkan diperoleh bahwa 1.5% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 1, 33.8% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 22, 52.3% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 34, 12.3% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 8. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian siswa merasa kurang mampu dalam menguasai materi informatika yang diajarkan namun sebagian besar siswa tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.
- Pernyataan saya merasa minat belajar saya kurang terhadap mata pelajaran informatika diperoleh bahwa 36.9% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 24, 23.1% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 15, 35.4% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 23, 4.6% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 3. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa minat belajar saya kurang terhadap mata pelajaran informatika.
- Pernyataan saya tidak memiliki motivasi dalam belajar terutama pada mata pelajaran informatika diperoleh bahwa 9.2% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 6, 32.3% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 21, 43.1% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 28, 15.4% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 10. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian siswa merasa tidak memiliki motivasi dalam belajar terutama pada mata pelajaran informatika namun sebagian besar siswa tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.
- Pernyataan saya mudah bosan dalam menerima materi yang diajarkan guru informatika diperoleh bahwa 6.2% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 4, 23.1% menyatakan setuju

dengan jumlah frekuensi 15, 58.5% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 38, 12.3% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 8. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa beberapa siswa merasa mudah bosan dalam menerima materi yang diajarkan guru informatika namun sebagian siswa tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

2. Hambatan belajar dari cara pengajaran guru menurut sudut pandang siswa (*Didactical obstacle*)

Berdasarkan Angket yang di sebar dengan 4 pernyataan di peroleh hasil sebagai

- a) Pernyataan guru kurang dalam menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada siswa diperoleh bahwa 1.5% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 1, 16.9% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 11, 66.2% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 43, 15.4% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 10. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa tidak setuju dengan pernyataan guru kurang dalam menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada siswa.
- b) Pernyataan guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan tidak disesuaikan dengan materi yang ada diperoleh bahwa 3.1% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 2, 27.7% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 18, 56.9% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 37, 12.3% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 8. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa tidak setuju dengan pernyataan guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan tidak disesuaikan dengan materi yang ada.
- c) Pernyataan guru tidak mengulang kembali materi pelajaran sebelumnya sebelum masuk materi pembelajaran baru diperoleh bahwa 32.3% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 21, 32.3% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 21, 41.5% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 27, 9.2% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 6. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa guru tidak mengulang kembali materi pelajaran sebelumnya sebelum masuk materi pembelajaran baru.
- d) Pernyataan guru kurang mampu mengatur kelas dalam memberikan kesempatan belajar yang sama pada semua peserta didik dengan kemampuan belajar yang berbeda diperoleh bahwa 3.1% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 2, 21.5% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 14, 43.1% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 28, 32.3% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 21. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa tidak setuju dengan pernyataan guru kurang mampu mengatur kelas dalam memberikan kesempatan belajar yang sama pada semua peserta didik dengan kemampuan belajar yang berbeda.

3. Hambatan belajar berdasarkan konteks pemahaman siswa yang terbatas (*Epistemological obstacle*)

Berdasarkan Angket yang di sebar dengan 5 pernyataan di peroleh hasil sebagai berikut :

- a) Pernyataan selama pembelajaran berlangsung, saya cenderung pasif dalam bertanya untuk materi yang kurang saya pahami diperoleh bahwa 15.4% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 10, 50.8% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 33, 30.8% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 20, 3.1% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 2. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dalam bertanya untuk materi yang kurang atau tidak pahami.
- b) Pernyataan saya sering tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang pelajaran yang telah di sampaikan diperoleh bahwa 41.5% menyatakan sangat setuju dengan jumlah

frekuensi 27, 23.1% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 15, 27.7% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 18, 7.7% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 5. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa sering tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang pelajaran yang telah disampaikan.

- c) Pernyataan saya memiliki hubungan yang kurang baik dengan guru mata pelajaran diperoleh bahwa 6.2% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 4, 35.4% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 23, 32.3% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 21, 26.2% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 17. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa tidak setuju dengan pernyataan siswa memiliki hubungan yang kurang baik dengan guru mata pelajaran.
- d) Pernyataan saya memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami materi yang disampaikan guru diperoleh bahwa 12.3% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 8, 21.5% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 14, 41.5% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 27, 24.6% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 16. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa merasa tidak setuju dengan pernyataan saya memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami materi yang disampaikan guru.
- e) Pernyataan saya tidak belajar di rumah untuk materi pelajaran berikutnya diperoleh bahwa 7.7% menyatakan sangat setuju dengan jumlah frekuensi 5, 50.8% menyatakan setuju dengan jumlah frekuensi 33, 26.2% menyatakan tidak setuju dengan jumlah frekuensi 17, 15.4% menyatakan sangat tidak setuju dengan frekuensi 10. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan persentase respon siswa diketahui bahwa sebagian besar siswa tidak belajar di rumah untuk materi pelajaran berikutnya.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Hambatan Belajar Dari Kesiapan Mental Belajar Siswa (*Ontogenical obstacle*)

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa faktor hambatan belajar dapat datang dari kesiapan mental belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Selanjutnya peneliti membagi menjadi lima sub indikator dalam bentuk pernyataan pada kuesioner yang diberikan kepada responden sesuai dengan kisi-kisi. Hasil analisis data terhadap angket hambatan belajar siswa diperoleh skor yang menunjukkan keadaan dari kesiapan mental belajar siswa dengan 32.3% menyatakan setuju bahwa siswa merasa tidak percaya diri dengan kemampuan saya dalam pembelajaran informatika. 33.8% menyatakan setuju bahwa siswa merasa kurang mampu dalam menguasai materi informatika yang diajarkan. 36.9% menyatakan sangat setuju dan 23.1% menyatakan setuju bahwa siswa merasa minat belajar yang kurang terhadap mata pelajaran informatika 32.3% menyatakan setuju bahwa siswa merasa tidak memiliki motivasi dalam belajar terutama pada mata pelajaran informatika. 23.1% menyatakan setuju bahwa siswa merasa mudah bosan dalam menerima materi yang diajarkan guru informatika. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran informatika dalam kategori menghambat atau menjadi hambatan siswa dalam proses belajar, disertai dengan rasa percaya diri dan motivasi belajar terhadap mata pelajaran informatika juga menjadi perhatian.

Kesiapan siswa memiliki peranan sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukirno & Ramadhani yang menyatakan bahwa tanpa adanya kesiapan mental maka pembelajaran yang akan diterima siswa tidak bisa terserap secara maksimal (Yanti et al., 2020). Sebelum memulai proses pembelajaran, kesiapan mental siswa dalam menerima materi pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar. Siswa dengan kesiapan mental yang rendah berpengaruh pada hasil belajar yang rendah pula. Dalam melakukan manajemen kelas,

guru akan mengarahkan siswa ke dalam beberapa proses pembelajaran, seperti berdiskusi, kuis, presentasi, dll. Dengan kesiapan mental yang baik, maka kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal. Tanpa adanya kesiapan mental yang baik, materi pembelajaran tidak bisa terserap secara maksimal (Haqq et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan dimulai dari observasi awal sampai dengan penelitian kesiapan mental belajar siswa kelas VIII.7 dan VIII.8 di MTsN 6 Agam masih sangat rendah. Di mana saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa lebih memilih untuk berbicara dengan teman dan memilih diam atau berpura-pura menulis saat ditanya atau ditegur. Suasana kelas akan kondusif jika yang mengajar adalah guru sedangkan saat kelas di pegang oleh guru PL siswa akan gaduh dan ribut sehingga suasana kelas tidak kondusif. Hal-hal yang menghambat kesiapan belajar siswa antara lain siswa merasa tidak percaya diri dengan kemampuan, siswa merasa kurang mampu dalam menguasai materi yang di ajarkan, minat belajar yang kurang, tidak memiliki motivasi dalam belajar, dan mudah bosan dalam menerima materi yang diajarkan guru informatika.

Selain kesiapan mental yang baik, siswa juga perlu memiliki self efficacy (efikasi diri) yang tinggi dalam proses pembelajaran. Self efficacy dapat pula diartikan sebagai kepercayaan diri siswa dalam menghadapi pembelajaran. Ketika siswa memiliki keyakinan bahwa dirinya bisa menghadapi materi pembelajaran yang diberikan, maka akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Tingkat self efficacy siswa adalah pondasi awal dari ketercapaian tujuan pembelajaran (Adiwinata et al., 2018). Responden mengungkapkan bahwa guru telah berusaha mempersiapkan kondisi psikis siswa. Misalnya dengan memimpin berdoa sebelum menerima pelajaran, dan terkadang guru akan melakukan pengulangan materi. Namun fakta lain mengungkapkan beberapa masalah yang sering mengenai kesiapan mental belajar siswa adalah materi yang seharusnya dipraktikkan di laboratorium hanya dipelajari secara teori saja. Kondisi tersebut mengakibatkan kebingungan pada diri peserta didik sehingga masalah mengenai kepercayaan diri bertambah rumit saat diberikan tugas atau kuis. Beberapa siswa lebih memilih mencontek atau Sebagian membuat tugas hanya dengan browsing tanpa memahami materi pembelajarannya.

Hambatan belajar dalam pembelajaran informatika dari beberapa siswa yang tidak berminat terhadap mata pelajaran informatika ditunjukkan dengan rasa bosan siswa saat pembelajaran berlangsung. Minat siswa dalam mempelajari materi menurun. Minat siswa dalam mempelajari materi informatika sangat dibutuhkan untuk menunjang hasil belajar yang optimal. Pentingnya minat siswa adalah salah satu faktor keberhasilan siswa dan jika siswa tidak memiliki minat maka akan adanya hambatan dalam belajar hal ini sesuai dengan teori yang dicantumkan oleh Mudzakir & Sutrisno tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar (Tastbita et al., 2020). Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu.

Pada saat diawal pembelajaran ketika guru berikan pertanyaan siswa menjawab dengan tegas dan lantang secara bersamaan namun selang beberapa lama pelajaran berlangsung siswa terlihat tidak semangat dan bosan sehingga banyak siswa yang mengantuk. Kurangnya motivasi akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar akan rendah dan jika motivasi siswa rendah maka harus diciptakan kembali suasana untuk menumbuhkan semangat yang ada dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dicantumkan oleh Dimiyati & Mudjiono motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar (Adiwinata et al., 2018). Motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi, atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya, mutu hasil belajar akan menjadi rendah.

Menurut penulis terdapat beberapa hal yang melatarbelakangi kenapa kesiapan belajar siswa rendah yaitu sarana dan prasarana siswa yang tidak memadai serta siswa yang dituntut untuk belajar

mandiri dikarenakan pandemi korona dengan kebijakan pemerintah untuk sekolah agar belajar dari rumah. Bagi beberapa siswa pembelajaran daring yang diterapkan membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dengan banyak gangguan yang membuat proses belajar mereka tidak maksimal. Seperti jaringan internet yang tidak mendukung, manajemen waktu yang kurang, dan untuk mata pelajaran informatika siswa tidak melakukan praktik yang membuat siswa hanya menguasai materi secara teori serta belajar pun hanya dari tugas yang diberikan. Dan berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru mata pelajaran informatika, beliau mengakui bahwa banyak dari siswa masih gagap akan teknologi, seperti di awal pandemi yang mengharuskan siswa menggunakan android sebagai media pembelajaran membuat siswa kesusahan karena tidak paham bagaimana membuat akun gmail atau cara login ke classroom dan bagaimana menggunakannya.

3.2.2. Hambatan Belajar Dari Cara Pengajaran Guru Dari Sudut Pandang Siswa (*Didactical obstacle*)

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan 16.9% siswa menyatakan setuju bahwa guru kurang dalam menumbuhkan semangat dan belajar siswa, 27.7% siswa menyatakan setuju dengan pernyataan bahwa guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton, 32.3% menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa guru tidak mengulang kembali materi pelajaran sebelumnya, serta 21.5% siswa menyatakan setuju bahwa guru kurang mampu mengatur kelas dalam memberikan kesempatan belajar yang sama pada semua peserta didik.

Faktor didaktis (akibat pengajaran guru), di mana guru bisa jadi menjadi salah satu penyebab munculnya hambatan belajar. Misalnya pada awal pembelajaran, guru tidak melakukan apersepsi terlebih dahulu terhadap materi atau guru menggunakan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang berbeda-beda. Pernyataan ini diperkuat oleh Sukirno & Ramadhani bahwa guru memiliki peranan penting dalam penguatan materi yang diajarkan kepada siswa (Meiraini & Retnawati, 2020).

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, sebuah proses pembelajaran dapat mencapai tujuan atau standard kompetensi yang diinginkan. Begitu pula sebaliknya, jika guru menerapkan strategi pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, pembelajaran juga akan berlangsung kurang optimal. Pembelajaran yang kurang optimal dapat mengakibatkan hasil belajar dan tingkat pemahaman siswa juga rendah (Prasetyo, 2015). Oleh karena itu, diperlukan analisis mendalam mengenai sistem pengajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajarkan materi pada mata pelajaran informatika.

Sebelum memulai proses pembelajaran, seorang guru biasanya mendesain kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran melalui penyusunan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). RPP dan LKPD yang disusun oleh guru seharusnya mengacu pada karakteristik dan kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda. Guru harus mengetahui model pembelajaran dan metode yang tepat dalam membelajarkan informatika. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kegiatan pembelajaran disusun ke dalam beberapa tahap, di antaranya pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup (Anggianita & Rizal, n.d.).

Pada bagian pendahuluan, guru umumnya melakukan pembuka proses pembelajaran dan apersepsi. Sebagai pembuka proses pembelajaran, guru biasanya membuka dengan salam, berdoa, absensi peserta didik, serta memberikan motivasi serta tujuan mempelajari materi yang akan diajarkan. Pada bagian apersepsi, guru berperan dalam mengingatkan kembali materi yang sebelumnya telah dikuasai oleh siswa dan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (Muntadhiroh, Mia Devi, 2019). Beberapa responden mengungkapkan bahwa guru telah melakukan kegiatan pendahuluan dengan baik, namun beberapa guru masih memiliki kekeliruan pada saat memberikan apersepsi kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi penulis kinerja guru masih sedikit kurang dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran informatika. Di mana persiapan guru atau guru PL saat sebelum pembelajaran masih kurang dari yang di harapkan, terkadang guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum memulai proses belajar mengajar dan rendahnya aktivitas guru dalam memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran sangat penting, dan guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran agar tercapainya hasil belajar siswa yang maksimal. Sebagai bahan ajar guru menggunakan modul atau LKPD untuk siswa tetapi tidak setiap semester siswa membelinya. Seperti di semester 1 kelas VIII siswa tidak dibekali modul atau LKPD dan di semester 2 siswa di bekal LKPD. Berdasarkan wawancara penulis dengan siswa, paktek di laboratorium hanya pada materi Microsoft Word dan Microsoft Excel. Jadi menurut penulis, guru harus lebih kreatif lagi saat proses pembelajaran baik dari segi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

Guru yang hanya sekedar menyampaikan bahan pelajaran, maka tampak sekali bahwa perilaku mengajar guru seolah-olah menganggap siswanya bejana kosong yang harus diisi ilmu pengetahuan. Aktivitas belajar mengajar didominasi oleh guru. Siswa hanya duduk, diam, mendengarkan menerima saja apa saja yang diberikan oleh guru, tidak bertanya dan tidak mengemukakan masalah. Semua bahan pelajaran yang diberikan guru ditelan mentah-mentah, tanpa diolah didalam jiwanya, dan tanpa diragukan kebenarannya. Padahal sikap belajar mempengaruhi intensitas siswa dalam belajar. Bila sikap belajar positif, maka kegiatan intensitas belajar yang lebih tinggi. Bila sikap belajar negatif, maka akan terjadi hal yang sebaliknya. Sikap belajar yang positif dapat disamakan dengan minat, minat akan memperlancar proses belajar siswa. Karena belajar akan terjadi secara optimal dalam diri siswa apabila ia memiliki minat untuk mempelajari sesuatu.

3.2.3. Hambatan Belajar Berdasarkan Konteks Pemahaman Siswa Yang Terbatas (*Epistemological obstacle*)

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak 15,4% memilih jawaban sangat setuju dan 50,8% menyatakan setuju bahwa siswa merasa selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dalam bertanya untuk materi yang kurang dipahami. 41,5% menyatakan sangat setuju bahwa siswa merasa sering tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait pelajaran yang telah dijelaskan. 12,3% menyatakan sangat setuju dan 21,5% menyatakan setuju bahwa siswa merasa memerlukan waktu yang lebih lama untuk memahami materi yang di sampaikan guru. 50,8% menyatakan setuju bahwa siswa tidak belajar di rumah untuk materi pelajaran berikutnya.

Faktor epistemologi, dimana pengetahuan siswa memiliki konteks aplikasi yang terbatas. Faktor epistemologi ini dapat terjadi misalkan karena siswa kesulitan memahami konsep geometri, siswa kesulitan belajar terkait prosedur pemecahan masalah geometri, dll. Artinya, jika siswa dihadapkan pada suatu konteks yang berbeda maka mereka tidak mampu pengetahuan yang dimilikinya atau mengalami kesulitan memecahkan permasalahan tersebut.

Rendahnya tingkat intelegensi siswa dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Hambatan belajar siswa pada rendahnya tingkat intelegensi siswa terlihat. Kondisi seperti ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran biologi karena jika siswa memiliki intelegensi yang rendah maka akan ber- pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar hal ini ditunjukkan oleh pemahaman siswa terkait materi minggu lalu masih belum faham secara mendalam. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Syah bahwa tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Hal tersebut bermakna semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk meraih sukses (OBENAY, 2021).

Siswa memiliki potensi atau bakat dalam dirinya hal ini di tunjukkan dengan aktifnya siswa dalam menyampaikan pendapat atau gagasan dan berinisiatif untuk bertanya terkait materi pembelajaran yang di berikan guru. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dicantumkan oleh Slameto bakat adalah kemampuan untu belajar (Faizin, 2019). Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Bakat sangat mempengaruhi belajar jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik.

Berdasarkan observasi penulis, siswa memang jarang untuk bertanya mengenai materi yang belum di pahami dan enggan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi mengapa siswa enggan bertanya atau menjawab pertanyaan yang di berikan guru, seperti takut salah, tidak percaya diri dan malu kepada teman. Kemudian siswa tidak belajar untuk materi pelajaran selanjutnya juga menjadi perhatian bagaimana menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar yang mungkin merupakan kebiasaan belajar atau disebabkan karena menurunnya minat belajar sebab sarana prasarana yang tidak dimiliki. Jadi menurut penulis mungkin guru lebih menciptakan suasa belajar yang nyaman dan menyenangkan seperti membuat diskusi kelompok belajar yang mana dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dan juga jika materi pembelajaran lebih cocok di pelajari di laboratorium alangkah lebih baik jika di praktikan sehingga tidak hanya teori siswa pun mengenal langsung yang apa yang di pelajarnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa menunjukan bahwa N atau jumlah data variabel yang valid berjumlah 65, dengan nilai minium sebesar 14.00 dan nilai maksimum sebesar 46.00, yang diketahui nilai rata-rata sebesar 36.55, serta nilai standar deviasi sebesar 5.534, yang artinya nilai rata-rata lebih besar dari nilai standar sehingga penyimpangan data yang terjadi rendah.

Daftar Pustaka

- Adiwinata, R., Masykur, R., & Putra, R. W. Y. (2018). Learning Obstacle untuk Siswa SMP Materi Tabung dan Kerucut. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1, 507–513.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Anggianita, S., & Rizal, M. S. (n.d.). *Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan*. 1(2), 177–182.
- Anggina, A., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Iswantrir. (2021). ANALISIS PEMBELAJARAN DARING MELALUI SOSIAL MEDIA PADA PRODI PTIK IAIN BUKITTINGGI. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2, 1844–1852.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan reliabilitas penelitian*. Penerbit Mitra Wacana Media.
- Faizin, M. (2019). *Analisis Learning Obstacle Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.
- Fajar, D. S., Wahyuni, I., Pratiwi, D., & Santi, D. (2019). Desain Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Koneksi Matematis. *Jes-Mat*, 5(2), 752–757.
- Firdarini, K. C. (2020). Pengaruh Pengalaman Usaha Dan Penggunaan Informasi Akuntansi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah Terhadap Keberhasilan Usaha. *Jurnal Riset Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Wiwaha Program Magister Manajemen*, 6(1), 25–37. <https://doi.org/10.32477/jrm.v6i1.29>
- Firmansyah, M. A. (2017). ANALISIS HAMBATAN BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH STATISTIKA. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 115–127. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2036>
- Haqq, A. A., Nur'azizah, N., & Toheri, T. (2019). Reduksi Hambatan Belajar melalui Desain Didaktis Konsep Transformasi Geometri. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 3(2), 117–127. <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1901>
- Hardani, H., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (ed.); Cetakan 1, Issue Maret). CV. Pustaka Ilmu Group.

- Maiyana, E. (2018). *PEMANFAATAN ANDROID DALAM PERANCANGAN APLIKASI KUMPULAN DOA*. 1, 54-67.
- Meiraini, F., & Retnawati, H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Hambatan Belajar (Learning Obstacle) Siswa Smp Pada Materi Geometri Dan Pengukuran. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2721), 1-11.
- Mulyana, D. (2014). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 43.
- Muntadhiroh, Mia Devi, Y. (2019). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATERI PENJUMLAHAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 TULUNGAGUNG*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIMMALANG.
- Nurahmi, N. (2020). Penggunaan Media Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix. 3 Pada Materi Kerucut Smp N 3 Rambah Tahun *Indonesian Journal of Basic Education*, 3, 1-6.
- OBENAY, V. Y. (2021). *Kajian learning obstacle siswa pada materi geometri di tingkat SMP*. UNIVERSITAS NUSA CENDANA.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121-134.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2018). *Menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia*.
- Perbowo, K. S., & Anjarwati, R. (2017). ANALYSIS OF STUDENTS' LEARNING OBSTACLES ON LEARNING INVERS FUNCTION MATERIAL. *Infinity Journal*, 6(2), 169. <https://doi.org/10.22460/infinity.v6i2.p169-176>
- Piano, V., Shope, R., Gait, K., Lu, Y., Wang, S., Garrett, A., Morales, A., Hardani, H., Medica, P., Husada, F., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Dan, K., Penelitian, A. P., & Penelitian, B. J. (2020). *Metodologi Penelitian* (Issue April).
- Prasetyo, R. (2015). *ANALISIS HAMBATAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MEKANIK PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK PEMESINAN SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Prihartini, Y., Buska, W., Hasnah, N., & Ds, M. R. (2019). Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 79-88. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.327>
- Sandu Siyoto, M. A. S. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*.
- Santoso, A. (2016). *PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PROGRAM TALKSHOW MATA NAJWA DI METRO TV (Study Deskriptif Kuantitatif Pada Mahasiswa LPM Pabelan UMS Terhadap Mata Najwa Periode 18 November 2015 - 15 Maret 2016)*. November 2015.
- Sesmiarni, Z. (2017). Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning. *Kalam*, 9(2), 233-252. <https://doi.org/10.24042/klm.v9i2.330>
- Tastbita, Z., Nur, E., & Nugraha, A. (2020). Analisis Hambatan Pembelajaran (Learning Obstacle) Siswa Pada Materi Luas Daerah Persegi Panjang. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 138-147.
- Yanti, N., Septiati, E., & Fuadiah, N. F. (2020). Analisis Learning Obstacle Pembelajaran Luas Belah Ketupat untuk kelas VII SMP. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 53-62. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4953>