

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pada era digital ini kemajuan atau kemunduran suatu negara sangat tergantung pada seberapa maju dan bagus pengelolaan sistem pendidikannya. Dengan cepatnya perkembangan teknologi dan perubahan zaman maka pendidikan juga harus terus berkembang. Informatika merupakan bidang studi yang mempelajari cara mengatur informasi dan teknologi yang mendukungnya.<sup>1</sup> Bidang ini sangat terkait dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau ICT dalam bahasa Inggris berbasis digital. Pembelajaran informatika adalah cara belajar tentang ilmu yang berkaitan dengan informasi, yang meliputi studi mendalam tentang bagaimana mengatur, mengolah, dan menggunakan informasi dengan bantuan teknologi komputer. Tujuan belajar informatika adalah memberi siswa kemampuan, pengetahuan, dan sikap yang penting untuk mahir di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).<sup>2</sup>

Proses belajar dilakukan dengan berbagai cara, strategi, metode, dan model yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuannya adalah membuat suasana belajar yang interaktif, asyik, menginspirasi, menantang, dan mendorong siswa aktif terlibat. Secara sederhana, informatika menggabungkan

---

<sup>1</sup> Salsabilah Muslim, Nuramira, Nasir, Penerapan Model Pembelajaran PBL Dalam Mata Pelajaran Informatika Kelas X 5 Untuk Meningkatkan Kreativitas siswa di Sma Negeri 8 Maros, *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, Vol 2 No.1 Februari 2024, hal 113

<sup>2</sup> Putri Juliet Soselisa, Verry Ronny Palilingan, Arje Cerullo Djamen, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Katolik Aquino Amanurang, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol 4 No. 4 Agustus 2025, hal 893

pengetahuan tentang komputer, program-program yang berjalan di dalamnya, dan sistem untuk mengelola informasi guna menyelesaikan masalah sehari-hari atau yang rumit. Dalam pembelajaran ini, siswa atau pelajar diajarkan konsep dasar seperti algoritma (langkah-langkah logis untuk menyelesaikan tugas), pemrograman (menulis kode untuk membuat aplikasi), basis data (tempat menyimpan data yang teratur), jaringan komputer (cara menghubungkan perangkat satu sama lain), dan keamanan informasi (cara melindungi data dari bahaya). Proses pembelajaran ini sering melibatkan latihan langsung, seperti membuat program sederhana atau mengkaji data, sehingga peserta didik tidak hanya paham teori tetapi juga bisa menggunakannya dalam praktik.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran berbasis praktik di sekolah dilakukan sebagai upaya untuk memberi kesempatan bagi siswa dalam menggunakan teknologi pendidikan yang sesuai dengan tujuan dan visi misi mereka. Pembelajaran praktik informatika ini diharapkan bisa memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan siswi dalam menggunakan teknologi pendidikan, serta membantu mereka mendapatkan pemahaman dan pandangan yang lebih luas tentang berbagai hal di bidang teknologi pendidikan.

Berikutnya metode pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk berkreasi dan belajar mandiri sesuai dengan minat, bakat, serta perkembangan tubuh dan pikirannya. Siswa juga didorong untuk mandiri untuk menemukan fakta, membangun ide dan nilai, serta memahami dan menerapkan aturan perilaku sebagai pengguna digital yang bijak. Beberapa cara belajar yang bisa digunakan diantaranya pembelajaran berbasis proyek atau project-based learning, pabrik pembelajaran, pembelajaran berbasis penemuan, pembelajaran

berbasis masalah atau problem-based learning, pembelajaran berbasis penyelidikan, dan model lain yang cocok.

Berbicara mengenai metode pembelajaran guru pada mata Pelajaran informatika tentunya menjadi perhatian utama. Dengan metode pembelajaran yang efektif dengan memberikan pelatihan dan bimbingan yang tepat maka siswa/siswi akan bisa melakukan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran informatika dengan baik. Program latihan dan pengembangan pembelajaran berkelanjutan perlu diadakan secara kontinu agar siswa punya pengetahuan dan keterampilan terbaru tentang teknologi dan literasi digital. Dukungan dari sekolah sangat diperlukan, seperti bahan ajar, peralatan, dan waktu yang memadai, juga penting untuk memotivasi guru saat bekerja agar lebih baik. Terakhir, penilaian dan pengukuran pemahaman siswa tentang informatika dan literasi digital harus dilakukan secara menyeluruh dan terus-menerus agar mendapatkan hasil yang akurat dan maksimal.

Siswa harus belajar pada mata Pelajaran informatika dengan serius. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat penting. Motivasi belajar adalah mesin penggerak dari dalam diri siswa yang membuat mereka terus belajar sampai tujuannya tercapai dengan baik. Informatika bukan pelajaran yang berdiri sendiri. Belajar informatika bukan cuma tentang menguasai pengetahuan dan keterampilan di bidang itu, tetapi siswa juga perlu juga mempelajari sikap, karakter dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah nyata di dunia teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, siswa harus punya

keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkreasi, dan berkolaborasi agar bisa bertahan dan memahami di dunia digital.<sup>3</sup>

Begitu pentingnya pembelajaran informatika yang inovatif dan interaktif ini maka diperlukan system pengelolaan atau manajemen pembelajaran informatika agar pembelajaran informatika berjalan secara efektif dalam mencapai tujuan. Dengan menggunakan manajemen informatika maka pembelajaran mata pelajaran informatika menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih cepat menguasai materi yang diajarkannya. Diantara model pembelajaran informatika dengan system manajemen akan menghasilkan kondisi belajar seperti belajar melalui proyek, kerja sama kelompok, atau belajar di kelas dan online. Alat bantu belajar yang interaktif, dan contoh kasus dalam pembelajaran harus digunakan untuk membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Selain itu, cara belajar harus disesuaikan dengan kemampuan dan cara belajar masing-masing siswa agar semua bisa ikut serta.<sup>4</sup>

Manajemen pembelajaran informatika yang efektif diperlukan untuk mengatasi berbagai persoalan dan tantangan dalam pembelajaran informatika. Umumnya untuk mencari solusi atas tantangan tersebut digunakanlah Teori TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) oleh Mishra dan Koehler sebagai landasan. Teori ini mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten untuk memungkinkan guru dapat menggunakan alat digital seperti coding tools secara efektif, sehingga meningkatkan literasi teknologi. Penelitian ini menganalisis hubungan manajemen berbasis TPACK

---

<sup>3</sup> Hendarjo, Evaluasi Penerapan Metode *Problem-based Learning* Untuk Motivasi Siswa Dalam Mata Pelajaran Informatika Di SMA Kabupaten Klaten, *Journal of Informatics and Vocational Education*, Vol.5, No.3 October 2022, hal 134

<sup>4</sup> Dora Nike Safitri, dkk, Pengenalan Dasar-Dasar Informatika bagi siswa SMP Untuk Meningkatkan Literasi Digital, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 1 No 1 2025, hal 11

dengan peningkatan literasi teknologi di sekolah tersebut, memberikan rekomendasi praktis untuk pendidikan lokal.<sup>5</sup>

SMP Muhammadiyah 2 Kediri merupakan salah satu sekolah yang memberikan pendidikan informatika dengan memberikan siswa pembelajaran berbasis keterampilan menggunakan teknologi dan kemampuan berpikir kritis. Model pembelajaran mata Pelajaran informatika pada SMP Muhammadiyah 2 Kediri cukup berhasil dilakukan dalam pembelajaran dengan praktik maupun pengetahuan terkait informatika. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa dalam pelajaran ini sangat baik berdasarkan nilai rata-rata ujian akhir semester di atas standar nasional serta ujian praktik. Selain itu hal ini terjadi juga karena mata pelajaran ini sangat diminati atau disukai, kemampuan guru yang cukup, dan cara mengajar dengan sangat baik. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Manajemen Pembelajaran Informatika Dalam Meningkatkan Literasi Teknologi Di SMP Muhammadiyah 2 Kediri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara mendalam bagaimana manajemen pembelajaran informatika yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 2 Kediri. Adapun manfaat penelitian ini untuk mengetahui dan memahami lebih dalam tentang keberhasilan manajemen pembelajaran informatika yang telah diterapkan di SMP Muhammadiyah 2 Kediri. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mengungkap faktor-faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran informatika di sekolah tersebut, seperti tingginya minat siswa terhadap mata pelajaran informatika, kompetensi guru yang memadai, dan metode pengajaran yang efektif.

---

<sup>5</sup> Koehler & Mishra, p, "What Is Technological Pedagogical" Contemporary issues in Technology and Teacher Education, 9(1) 2009

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Informatika yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 2 Kediri dalam upaya meningkatkan literasi teknologi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Informatika di SMP Muhammadiyah 2 Kediri dalam meningkatkan literasi teknologi?
3. Bagaimana dampak manajemen pembelajaran Informatika terhadap peningkatan literasi teknologi di SMP Muhammadiyah 2 Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran Informatika yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 2 Kediri dalam upaya meningkatkan literasi teknologi.
2. Untuk Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Informatika di SMP Muhammadiyah 2 Kediri dalam meningkatkan literasi teknologi.
3. Untuk Mengetahui dampak manajemen pembelajaran Informatika terhadap peningkatan literasi teknologi di SMP Muhammadiyah 2 Kediri.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diperlukan kedepanya karena dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

## 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi, literature tambahan serta pengetahuan di bidang pendidikan. Khususnya berguna bagi Studi Manajemen Pendidikan Islam. Penelitian ini bisa membantu agar lebih paham cara mengelola pembelajaran informatika yang efektif untuk meningkatkan literasi teknologi di SMP Muhammadiyah 2 Kediri.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi bagi SMP Muhammadiyah 2 Kediri mengenai pelaksanaan pembelajaran informatika yang telah dilaksanakan. Di harapkan juga bisa memotivasi sekolah lain dalam mengelola pelajaran informatika, sehingga bisa meningkatkan minat dan literasi teknologi dalam pembelajaran informatika.

### b. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian kualitatif mengenai pembelajaran informatika di SMP Muhammadiyah 2 Kediri.

### c. Manfaat bagi peneliti lain

Hasil dari adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian rujukan yang juga meneliti tentang pembelajaran Informatika dalam meningkatkan literasi teknologi.

## E. Penelitian Terdahulu

1. Dewi Sartika dan Ahmad Fauzi pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul "Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP" menghasilkan temuan bahwa penerapan manajemen pembelajaran yang sistematis dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan hingga 25 persen. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus manajemen pembelajaran informatika di tingkat SMP dan dampaknya terhadap prestasi akademik, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Sartika dilakukan di sekolah negeri dengan konteks heterogen, sementara penelitian ini secara spesifik mengkaji implementasinya di lingkungan sekolah Muhammadiyah yang memiliki karakteristik nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran.
2. Rizki Pratama dan Siti Nurhaliza tahun 2022 berjudul "Strategi Guru dalam Mengelola Pembelajaran Informatika di Era Digital" menghasilkan temuan bahwa strategi pengelolaan pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran informatika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas pengelolaan pembelajaran informatika dan pengaruhnya terhadap prestasi siswa di jenjang SMP. Perbedaannya terletak pada ruang lingkup kajian, dimana penelitian Pratama lebih menekankan pada strategi guru secara individual, sedangkan penelitian ini mengkaji manajemen pembelajaran secara kelembagaan yang mencakup perencanaan,

pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah.

3. Fitri Rahmawati dan Budi Santoso pada tahun 2023 dengan judul "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama" menghasilkan temuan bahwa implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran informatika efektif meningkatkan kompetensi digital dan literasi teknologi siswa. Kesamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti pembelajaran informatika di jenjang SMP dalam konteks kurikulum terkini, namun perbedaannya adalah penelitian Rahmawati fokus pada aspek kurikulum dan kompetensi digital, sedangkan penelitian ini mengkaji aspek manajemen pembelajaran secara komprehensif yang tidak hanya terbatas pada kurikulum tetapi juga meliputi seluruh aspek pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa secara holistik.
4. Muhammad Iqbal dan Nur Azizah tahun 2023 berjudul "Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika" menghasilkan temuan bahwa kepemimpinan instruksional kepala sekolah berpengaruh signifikan terhadap kualitas pembelajaran informatika yang berdampak pada peningkatan prestasi siswa sebesar 30 persen. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas aspek manajerial dalam pembelajaran informatika dan dampaknya terhadap prestasi siswa, sementara perbedaannya terletak pada sudut pandang kajian dimana penelitian Iqbal menekankan pada peran kepemimpinan kepala sekolah, sedangkan penelitian ini mengkaji

manajemen pembelajaran secara menyeluruh yang melibatkan seluruh komponen pengelolaan pembelajaran mulai dari perencanaan hingga evaluasi di SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri.

5. Anisa Putri Wulandari dan Hendra Gunawan pada tahun 2024 dengan judul "Evaluasi Manajemen Pembelajaran Informatika Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa" menghasilkan temuan bahwa manajemen pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa dan berdampak positif terhadap prestasi akademik mereka dengan peningkatan rata-rata nilai sebesar 20 persen. Kesamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji manajemen pembelajaran informatika dan dampaknya terhadap prestasi siswa di jenjang SMP, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Wulandari menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek sebagai fokus utama, sementara penelitian ini secara khusus mengkaji manajemen pembelajaran secara komprehensif dalam konteks sekolah Muhammadiyah yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pembelajaran informatika untuk meningkatkan prestasi siswa.

**Tabel 1.1**  
**Perbandingan dari Penelitian Terdahulu**

No	Identitas	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	“Manajemen Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP”	a. Fokus pada manajemen pembelajaran informatika di Tingkat SMP. b. Mengkaji dampaknya terhadap prestasi akademik atau hasil belajar siswa.	Lokasi penelitian: penelitian sarkita di sekolah negeri dengan konteks heterogen.	Penelitian ini secara spesifik mengkaji implementasinya di lingkungan sekolah Muhammadiyah yang memiliki karakteristik nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran informatika.
2	“Strategi Guru	a. Sama-sama	Ruang lingkup	Penelitian ini mengkaji

	Dalam Mengelola Pembelajaran Informatika Di Era Digital”	membahas pengelolaan pembelajaran informatika. b. Mengkaji pengaruhnya terhadap prestasi siswa di jenjang SMP.	kajian: Penelitian pratama lebih menekankan pada strategi guru secara individual.	manajemen pembelajaran secara kelembagaan yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran di Tingkat sekolah.
3	“Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama”	a. Sama-sama meneliti pembelajaran informatika di jenjang SMP dalam konteks kurikulum terkini.	Fokus kajian: Penelitian fokus pada aspek kurikulum dan kompetensi digital.	Penelitian ini mengkaji aspek manajemen pembelajaran secara komprehensif yang tidak hanya terbatas pada kurikulum tetapi juga meliputi seluruh aspek pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.
4	“Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Informatika”	a. Sama-sama membahas aspek manajerial dalam pembelajaran informatika. b. Mengkaji dampaknya terhadap prestasi siswa.	Sudut pandang kajian: Penelitian menekankan pada peran kepemimpinan kepala sekolah.	Penelitian ini mengkaji manajemen pembelajaran secara menyeluruh yang melibatkan seluruh komponen pengelolaan pembelajaran mulai dari perencanaan hingga evaluasi di Smp Muhammadiyah 2 Kota Kediri.
5	“Evaluasi Manajemen Pembelajaran Informatika Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Siswa”	a. Sama-sama mengkaji manajemen pembelajaran informatika b. Mengkaji dampaknya terhadap prestasi siswa di jenjang Smp.	Fokus Utama: Penelitian menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek sebagai fokus utama.	Penelitian ini mengkaji manajemen pembelajaran secara komprehensif dalam konteks sekolah Muhammadiyah yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pembelajaran informatika untuk meningkatkan prestasi siswa.

## F. Definisi Istilah

1. Manajemen : Menurut Follet (2003), manajemen adalah seni untuk menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain, yang menunjukkan bahwa seorang manajer bertugas untuk mengatur dan membimbing orang dalam mencapai tujuan organisasi. Sementara itu, Griffin (2006) menjelaskan manajemen sebagai proses merencanakan, mengorganisir,

mengoordinasikan, dan mengontrol sumber daya untuk mencapai tujuan dengan cara yang efektif dan efisien.<sup>6</sup>

2. Pembelajaran informatika : informatika memainkan peran penting dalam pengembangan siswa. Dengan pembelajaran Informatika, siswa diajak untuk berkembang menjadi individu yang kritis, otonom, dan kreatif. di samping itu, mata pelajaran ini memberikan siswa kemampuan digital esensial di zaman sekarang, termasuk kemahiran literasi digital serta kolaborasi daring, sekaligus menumbuhkan prinsip etika dan akuntabilitas dalam pemanfaatan teknologi.
3. Literasi teknologi : kemampuan individu untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan teknologi secara efektif, kritis, serta bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini melampaui keterampilan teknis dasar seperti mengoperasikan perangkat digital atau aplikasi, dan mencakup pengetahuan mendalam tentang prinsip kerja teknologi (seperti perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan kecerdasan buatan), keterampilan praktis untuk menyelesaikan tugas, pemikiran kritis dalam mengevaluasi informasi digital.

---

<sup>6</sup> Setyabudi Indartono, *Pengantar Manajemen* (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi,) hal 1