



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PERSEPSI MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *COMPUTATIONAL THINKING* KELAS 4 SD KANISIUS DEMANGAN BARU 1

Nafisah Falcata Devy¹, Florentinus Arief Wijayanto², Purwo Hari Handoko³, Christiyanti Aprinastuti⁴

PPG PGSD, Universitas Sanata Dharma

Email: nafadeveechah@gmail.com¹, ariefwijayanto@gmail.com², purwolhandoko@gmail.com³,
christiyantia@usd.ac.id⁴

Submitted Received 25 Mei 2023. First Received 20 Juni 2023. Accepted 10 Juli 2023

First Available Online 30 Juli 2023. Publication Date 20 Agustus 2023

Abstract

Learning using Computational Thinking is a learning process to train students to think computationally in solving problems. Computational Thinking is one of the thinking skills that supports students to be able to find the root of problems and solve them independently or in groups. This study aims to describe the perceptions of students' interest in learning towards Computational Thinking-based learning. The subjects of this study were 21 students. In research, learning is applied to theme 8, sub-theme 3 in Indonesian and Natural Sciences lessons. This study used a quantitative descriptive method, in which the data was obtained from a questionnaire filled out by students. Student learning interest is measured in several indicators, namely (1) feelings of pleasure, (2) attention, (3) interest, and (4) involvement, these indicators will be further reduced in statement items that refer to interest in learning. The results of this study are that the perception of students' interest in learning is high with indicators of feeling happy by 83%, attention by 74%, interest by 84% and student involvement by 84%. From the data acquisition above, from the data acquisition above, students' interest is included in the "High" category with indicators in the range of 69% - 84%. Through the application of Computational Thinking, it is also found that students want to know the meaning of what they are learning and students are able to relate material to everyday life and provide examples. This study concluded that students have a high interest in participating in learning based on Computational Thinking on Intrinsic Elements and the Effects of Style Changes..

Keywords: Perception, interest in learning, learning based on computational thinking

Abstrak

Pembelajaran menggunakan basis *Computational Thinking* adalah proses pembelajaran untuk melatih peserta didik berpikir secara komputasional dalam memecahkan masalah. *Computational Thinking* menjadi salah satu keterampilan berpikir yang mendukung siswa untuk mampu menemukan akar permasalahan dan menyelesaikannya secara mandiri maupun kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *Computational Thinking*. Subjek penelitian ini adalah 21 peserta didik. Pada penelitian, pembelajaran yang diterapkan pada tema 8 subtema 3 pada pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yang mana data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa. Minat belajar belajar siswa diukur dalam beberapa indikator yaitu (1) perasaan senang, (2) perhatian, (3) ketertarikan, dan (4) keterlibatan, indikator-indikator tersebut akan diturunkan lagi dalam butir-butir pernyataan yang merujuk pada minat belajar. Hasil penelitian ini adalah persepsi minat belajar peserta didik bersifat tinggi dengan indikator perasaan senang sebesar 83%, perhatian sebesar 74%, ketertarikan sebesar 84% dan keterlibatan peserta didik sebesar 84%. Dari perolehan data di atas, Dari perolehan data di atas, minat peserta didik termasuk dalam kategori "Tinggi" dengan indikator pada rentang 69% - 84%. Melalui penerapan *Computational Thinking* didapatkan juga peserta didik yang ingin mengetahui maksud dari apa yang sedang ia pelajari dan peserta didik mampu untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan contoh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Computational Thinking* pada Materi Unsur Intrinsik dan Pengaruh Perubahan Gaya.

Kata Kunci: Persepsi, minat belajar, pembelajaran berbasis computational thinking.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur penting dalam pengembangan kemampuan setiap manusia. Melalui pendidikan, seseorang diharapkan mampu berdaya saing untuk membangun peradaban yang maju di era global. Dalam pendidikan melibatkan proses belajar yang dilakukan terus-menerus oleh seseorang sampai mencapai kompetensi yang diharapkan. Maka proses belajar berjalan sepanjang hayat, karena selama manusia masih hidup, dirinya akan terus dipengaruhi oleh keadaan atau menyelesaikan masalah di sekitarnya. Jadi dapat dikatakan bahwa selama manusia menghadapi masalah dan mampu menyelesaikannya dengan kemampuannya sendiri, maka selama itu pula manusia sudah melakukan proses belajar. Sesuai dengan pernyataan Djamaluddin dan Wardhana (2019) yang mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Manusia harus terus belajar di sepanjang hidupnya. Belajar ditandai dengan perubahan atau peningkatan kemampuan di dalam dirinya.

Sejalan dengan Hidayah dan Yuberti (2018) yang menyatakan bahwa Seseorang yang mengalami perubahan baik sikap, pengetahuan, keterampilan dan kompetensi lainnya ke arah yang lebih baik sudah menunjukkan bahwa dirinya telah belajar. Pengembangan potensi manusia dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan individu secara aktif secara mandiri maupun kelompok. Dengan begitu, siswa akan terus mengasah kemampuan kognitifnya melalui perumusan ide-ide atau pendapat, kemampuan bahasa saat menyampaikan secara lisan ide atau pendapat tersebut, kemampuan keuletan saat harus beradu argumen dengan teman, kecerdasan intrapersonal saat harus bersikap toleran kepada yang lain, dan seterusnya.

Pada Abad 21, manusia diwajibkan mampu menguasai teknologi untuk mempermudah pekerjaannya, teknologi merambah ke semua lini kehidupan termasuk pendidikan. Teknologi dihasilkan dari pemrosesan berpikir manusia untuk menyelesaikan permasalahan atau memudahkan suatu pekerjaan yang berbentuk program, kegiatan, dan rancangan. Pemrosesan berpikir tersebut dalam pendidikan perlu dikembangkan lebih lanjut

kepada siswa supaya mampu menemukan akar permasalahan dan menyelesaikannya. Strategi yang luas untuk memecahkan masalah yang kompleks dapat disebut sebagai Peserta didik mampu mengembangkan pemikirannya secara komputasi dapat dikatakan sebagai *Computational Thinking*.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan kompetensi siswa adalah dengan *Computational Thinking* (CT)/ Berpikir Komputasi. *Computational Thinking* sudah banyak dikenal karena menjadi kemampuan dasar di dalam kancah internasional terutama dunia digital. Mukminan (2014) berpendapat bahwa *Computational Thinking* terjadi ketika peserta didik mampu mengembangkan pemikirannya dengan mengupayakan pemecahan masalah. Dapat diartikan bahwa dengan mengembangkan *Computational Thinking* kepada siswa, maka siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mencari sumber dari permasalahan dan menyelesaikannya. Dalam penerapan *Computational Thinking*, terdapat komponen yang saling terhubung dan saling melengkapi yaitu dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma. Melalui komponen tersebut, siswa dapat memecahkan masalah yang kompleks dari permasalahan sehari-hari supaya siswa lebih mudah menyesuaikan dan

lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Adanya minat belajar yang muncul dalam diri peserta didik akan membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya. Minat tidak tumbuh dengan sendirinya. Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan. Minat merupakan adanya rasa ketertarikan dan rasa lebih suka pada suatu aktifitas atau suatu hal tanpa harus ada yang menyuruh dirinya untuk mengikuti. Liang Ge dalam Syahputra (2020) berpendapat bahwa minat memiliki arti adanya kesibukan, ketertarikan, keterlibatan dengan suatu kegiatan yang diikuti karena merasa sadar pentingnya kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Djaali dalam Syahputra (2020) mengartikan bahwa minat merupakan dorongan berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seorang kepada seorang individu untuk menghadapi atau berurusan dengan orang lain, kegiatan, dan pengalaman yang diberikan oleh kegiatan tersebut. Menurut Slameto (2003) seorang anak yang memiliki minat belajar terlihat dari ciri-ciri berikut: 1) Memiliki sikap kecenderungan yang tetap terhadap sesuatu serta memperhatikan dengan baik mengenai sesuatu yang dipelajarinya, 2) Memiliki rasa suka dan senang dengan sesuatu atau dengan kegiatan yang diminatinya, 3) Sesuatu yang menjadi

minatnya akan disukai secara lebih dibandingkan hal lainnya, 4) Mampu menunjukkan partisipasi yang baik yang ia tunjukkan pada aktivitas dan kegiatan.

Indikator minat menurut Safari dalam Ricardo & Meilani (2017) menerangkan terdapat empat indikator minat belajar anak, yaitu : 1) Perasaan Senang. Perasaan senang yang muncul pada diri seorang anak akan terlihat ketika dihadapkan sesuatu atau suatu mata pelajaran, ia akan terus menerus mempelajarinya. Ia merasa suka rela dan tidak ada rasa terpaksa pada dirinya untuk mempelajari mata pelajaran yang ia minati, 2) Ketertarikan Siswa. Perasaan tertarik yang muncul karena adanya dorongan pada orang, benda atau pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan yang ia ikuti. Ia merasa antusias dan muncul keinginan yang besar juga, 3) Perhatian Siswa. Sikap memperhatikan dengan konsentrasi yang baik terhadap suatu objek. Serta mengamati dan mengesampingkan hal-hal lainnya yang tidak ia sukai. Adanya minat pada dirinya akan membuat seorang anak terus memperhatikan objek tersebut, 4) Keterlibatan Siswa. Keterlibatan siswa terlihat dari bagaimana seorang siswa terus mengikuti arahan dan melakukan kegiatan serta tidak meninggalkan kegiatan.

Dalam penelitian studi literatur sebelumnya yang dilakukan oleh Marifah,

Mu'iz, dan Wahid (2022) mengenai bahwa *Computational Thinking* diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar pada bentuk yang berbeda-beda seperti aktivitas permainan, tantangan dan soal-soal dan secara langsung diterapkan soal AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) pada kelas V SD. Diterangkan oleh Marifah, dkk (2022) bahwa keterampilan *Computational Thinking* merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk era revolusi industri dan salah satu tuntutan abad 21. Marifah, dkk juga menemukan bahwa pembelajaran *Computational Thinking* yang dominan dikembangkan pada mata pelajaran Matematika. Hal tersebut membuka peluang untuk penelitian ini mengintegrasikan *Computational Thinking* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

Sejalan dengan peneliti Marifah dkk, Anggrasari (2022) yang melakukan penelitian *Computational Thinking* di sekolah dasar pasca pandemi Covid-19, juga menegaskan bahwa perlunya peserta didik melatih keterampilan pemecahan masalah supaya mempunyai kesiapan dalam perubahan global. Anggrasari (2022) menjelaskan bahwa melalui *Computational Thinking* guru dapat menggeser fokus belajar siswa dari 'apa' yang dihasilkan siswa menjadi 'bagaimana' merumuskan pemikiran dan mengekspresikan diri untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Pembelajaran yang diintegrasikan *Computational Thinking* menggunakan *platform* digital dalam game edukasi seperti *scrath*, dan *weintrop* ke dalam sains dan matematika. Meninjau penelitian di atas, peneliti juga memiliki gambaran bahwa *Computational Thinking* memiliki peranan penting dalam kebutuhan zaman era 4.0, namun fokus penelitian ini pada minat belajar siswa yang pembelajaran mendukung literasi dan analisis.

Penelitian mengenai *Computational Thinking* juga dilakukan oleh Veronica, Siswono, dan Wiryanto (2022) yang mengintegrasikan berpikir komputasi pada pelajaran matematika. Veronica, dkk (2022) menemukan keterhubungan antara proses pemecahan masalah dengan *Computational Thinking*, yaitu komponen-komponen pembentuk *Computational Thinking*. Pada proses pembelajaran, pengintegrasian *Computational Thinking* terhadap mata pelajaran matematika dilakukan dengan menyajikan ilustrasi untuk dianalisis kemudian menyelesaikan masalahnya. Melihat penelitian yang dilakukan Veronica, dkk (2022) peneliti tertarik untuk melakukan penelitian juga mengenai *Computational Thinking* dalam jenjang sekolah dasar namun bahasan lebih merujuk pada minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Dengan demikian dapat diketahui bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan, mengkaji dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu. Penelitian deskriptif ini meliputi penyajian kesimpulan melalui pemaparan statistik.

Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan pengisian angket dan evaluasi soal untuk mengetahui persepsi minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *Computational Thinking* pada siswa kelas 4 SD

Kanisius Demangan Baru 1. Tahap penelitian diawali dengan perancangan angket minat belajar. Alat yang digunakan adalah kuesioner minat belajar berdasarkan indikator minat belajar (Ricardo & Meilani, 2017) yaitu; 1)Perasaan senang, 2)Perhatian, 3)Ketertarikan dan 4)Keterlibatan peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4B SD Kanisius Demangan Baru 1. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan skala likert. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dengan mengambil seluruh populasi menjadi sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan angket kuesioner dengan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Penghitungan yang digunakan pada analisis ini sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah tanggapan dari responden

N = Jumlah responden

Kriteria penilaian tingkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis *Computational Thinking* selanjutnya akan dianalisis hasilnya menggunakan tabel berikut:

Tabel 1. (Kriteria Penilaian Minat Belajar pada Pembelajaran Berbasis *Computational Thinking*)

No	Kriteria	Interval
1.	Sangat Tinggi	85% - 100%
2.	Tinggi	69% - 84%
3.	Rendah	53% - 68%
4.	Sangat Rendah	36% - 52%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan di SD 178 Gegerkalong KPAD ini dengan jumlah 27 peserta didik, terdiri dari 11 dan 16, Laki-laki serta perempuan. Pada penelitian tindakan kelas ini pembelajaran dilaksanakan secara luring atau secara langsung. Adapun rekapitulasi hasil belajar peserta didik melalui kegiatan pra siklus, siklus I, serta sampai siklus II dipaparkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. (Rekapitulasi Hasil Belajar peserta didik)

No	Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah peserta didik	27	27	27
2	KKM	72	72	72
3	Nilai rata-rata	65,78	72,44	87,96

4	Nilai Tertinggi	87	100	100
5	Nilai Terendah	40	40	62
6	Jumlah Peserta didik Tuntas	8	17	25
7	Jumlah Peserta didik tidak Tuntas	19	10	2
8	Presentase Ketuntasan Belajar	30%	63%	93%

Melalui data tabel 1 diketahui pada kegiatan pra siklus nilai rata-rata dari 27 peserta didik yaitu 65,78. Sehingga dari data itu terlihat hanya 8 peserta didik dengan presentasi 30% yang mendapatkan kriteria tuntas sesuai indikator yang ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan hasil belajar peserta didik pada pra siklus berada pada tingkat rendah. Kemudian berdasarkan hasil pra siklus maka dilakukan perbaikan pada rencana pembelajaran pada peserta didik dengan menerapkan pembelajaran yang menarik dan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* untuk dilaksanakan pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus I untuk mengukur hasil belajar peserta didik maka diberikan test evausi di akhir pembelajaran dengan memberikan 5 butir soal. Setelah dilakukan

perhitungan dapat diketahui nilai rata-rata dari 27 peserta didik yaitu 72,44. Sedangkan presentase ketuntasan belajar mencapai 17 peserta didik yaitu 63%. Pada siklus I maka terlihat presentasi hasil ketuntasan belajar peserta didik berada pada kategori cukup. Maka dapat diketahui berdasarkan hasil belajar dari pra siklus sampai siklus I menunjukkan adanya kenaikan presentase ketuntasan belajar peserta didik, artinya hasil belajar peserta didik terdapat kenaikan. Namun untuk lebih memaksimalkan pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran matematika materi pengukuran waktu maka dilakukan perbaikan kembali pada siklus II, hal ini bertujuan agar dapat mencapai keberhasilan belajar peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika materi pengukuran waktu. Selanjutnya pada siklus II peserta didik diberikan kembali test evaluasi di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik. Berdasarkan hasil analisis pada siklus II diketahui nilai rata-rata dari 27 peserta didik yaitu 87,96 dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 93%. Sehingga berdasarkan presentase pada siklus II tersebut pada kategori tinggi dan dapat dikatakan berhasil karena terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika

matematika materi pengukuran waktu dari kegiatan prasiklus, siklus I, sampai siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. (peningkatan hasil belajar)

Deskripsi	Pra siklus	penin gkatan	Siklus I	penin gkatan	Siklus II
Rata-rata	65,78	6,66	72,44	15,52	87,96
Ketuntasan belajar	30%	33%	63%	30%	93%

Melalui tabel 2 diatas terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik saat pra siklus yaitu 65,78, dengan presentase ketuntasan belajar yaitu 30%, sehingga dapat dikategorikan dalam PAP skala lima berada pada kategori rendah. Maka dari itu melakukan tindakan untuk memperbaiki pada siklus I. Siklus I nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu 72,44, presentase ketuntasan yaitu 63% berada pada kategori cukup. Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada pra siklus sampai siklus I terdapat peningkatan pada nilai rata-rata yaitu 6,66 dan rentang pada presentasi ketuntasan sebesar 33%. Selanjutnya pada pelaksanaan siklus II, pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 87,96 serta presentase ketuntasan peserta didik yaitu 93%, pada skala lima maka

masuk pada kategori tinggi. Hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan dari siklus I sampai siklus II, terlihat pada rentang rata-rata nilai peserta didik yaitu 15,52 serta rentang presentase ketuntasan belajar yaitu 30%. Sehingga penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada siklus II karena sudah mencapai ketuntasan dan indikator keberhasilan tercapai.

1. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan yaitu dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 april serta siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 april. Pada pelaksanaannya terdapat empat tahap yaitu perencanaan pembelajaran, tindakan atau implementasi, observasi, dan refleksi (Rafli, 2019). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini di implementasikan di kelas III A.

Pada siklus I pada tahap satu perencanaan dilakukan beberapa tahapan yang perlu dipersiapkan yaitu dengan membuat rancangan pembelajaran dan menentukan materi, kemudian menyusun dan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), selanjutnya mempersiapkan proses pembelajaran dengan menerapkan *model Problem based learning (PBL)*, kemudian selanjutnya mempersiapkan test soal evaluasi untuk alat pengumpul data sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran

matematika materi pengukuran waktu. Setelah perencanaan selesai dipersiapkan maka selanjutnya tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kelengkapan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai acuan dalam pelaksanaan implementasi pembelajaran. Pada tahap ke dua yaitu pelaksanaan pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* yang mana kegiatan peserta didik diberikan keleluasaan untuk menemukan pengetahuannya dan diharapkan peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Tahapan pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terdiri dari orientasi, pada tahap ini guru menginformasikan tujuan-tujuan dan dengan memberikan arahan untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang akan diselesaikan pada materi ini (Widyastuti & Pujiastuti, 2014). Kemudian tahap dua, mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini guru memberikan arahan tugas pemecahan masalah yang akan dilakukan, serta melakukan pembagian kelompok untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik. Pada tahap tiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Tahap empat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk melaporkan hasil pengumpulan informasi dan hasil dari

pemecahan masalah yang di sajikan dalam laporan tertulis. Kegiatan ini dapat membangun daya kemandirian, tanggung jawab, serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Tahap ke lima yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini peserta didik dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan (Shofiyah & Wulandari, 2018; Yoesoef, 2015).

Kemudian pada tahap ke tiga Penelitian tindakan kelas yaitu observasi dan refleksi. Pada siklus I ini hasil yang diperoleh mengenai pembelajaran matematika pada materi pengukuran waktu menggunakan model *problem based learning (PBL)* secara umum peserta didik mendapatkan nilai rata-rata yaitu 72,44, kemudian peserta didik yang di atas KKM sebanyak 17 orang dan yang belum tuntas sebanyak 10 orang. Sehingga presentase ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 63%, hal ini mengalami kenaikan hasil pembelajaran dilihat dari pra siklus yang telah dilaksanakan sebelumnya, namun hal ini belum terlalu meningkat sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Dari tahap siklus I berdasarkan refleksi terlihat peserta didik terdapat yang belum memahami materi pengukuran waktu, hal ini disebabkan oleh soal yang diberikan berupa soal cerita yang harus diselesaikan dari sebuah permasalahan. Pada siklus I belum terbiasa dan masih

menyesuaikan apalagi menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*.

Pada siklus II pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan seperti pada tahapan siklus I yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus II terlihat peserta didik sudah dapat menyesuaikan pembelajaran dan aktif dalam memecahkan soal dalam pembelajaran matematika materi pengukuran waktu. Hal ini didukung dengan menggunakan media jam yang dapat digunakan sebagai gambaran dalam menghitung waktu. Kemudian pelaksanaan siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I, hal yang diperbaiki yaitu rancangan pembelajaran, kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih ditingkatkan sehingga pembelajaran terlaksana dengan baik dan menyenangkan. Pada siklus II ini terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari 27 peserta didik, nilai rata-rata yaitu 87,96. Kemudian capaian ketuntasan 25 peserta didik atau 93%. Hal ini capaian hasil belajar berada pada tingkatan tinggi. Sehingga pelaksanaan siklus pembelajaran dihentikan sampai pada siklus II. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat dibuktikan hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan. Hal ini didukung

dengan penelitian yang menggunakan model belajar *problem based learning (PBL)* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik mengalami kenaikan hasil belajar dari siklus I sampai pada siklus II (Astuti,PHM;Bayu GWR, 2021). Kemudian dengan menggunakan model *problem based learning (PBL)* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan sebuah pemecahan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, dan pembelajaran menjadi bermakna, peserta didik akan mengingat pembelajaran karena pembelajaran *problem based learning (PBL)* ini mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran dan berpusat kepada peserta didik dalam proses pembelajarannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, survei persepsi minat belajar terhadap pembelajaran berbasis *computational thinking* pada materi unsur *intrinsic* dan pengaruh perubahan gaya menunjukkan seluruh indikator berada pada kategori tinggi dengan nilai perasaan senang sebesar 83%, perhatian 74%, ketertarikan 84% dan keterlibatan 84%. Dengan demikian disimpulkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Computational Thinking*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, Ahdar, & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. KAFFAH LEARNING CENTER.
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *J-PIMat* Vol. 1 No. 1, 39.
- Hidayah, A., & Yuberti. (2018). Pengaruh Pembelajaran POE Terhadap Keterampilan Proses Belajar Fisika Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Indonesian Journal and Science and Mathematics Education*, 1.1 .
- Mukminan. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendayagunaan Teknologi Pendidikan. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 190-191.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM pada Materi Vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 9, No. 2, 65-66.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahputra, E. (2020). Snowball Throwing Tingkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar. Sukabumi: Haura Publishing.
- Veronica, A.R, Siswono, T.Y.E, & Wiryanto (2022) Hubungan Berpikir Komputasi dan Pemecahan Masalah Polya pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar ANARGYA: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol.5 No.1 April 2022.
- Marifah, S.N, Mu'iz L, D.A, & Wahid M., M.R. (2022) Systematic Literatur Review : Integrasi Computational Thinking Dalam Kurikulum Sekolah Dasar Di Indonesia. *COLLASE: Journal of Elementary Education*. Volume 5 Number 5, September 2022.
- Anggrasari, L.A. (2021) Model Pembelajaran Computational Thinking Sebagai Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar

Pascapandemi Covid-19. Prosiding
Seminar Nasional Sensaseda. Volume
1, 2021