



Analysis of Students' Learning Needs for Teaching Materials in Informatics Subject at Senior High School

Analisis Kebutuhan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di Sekolah Menengah Atas

Rahmi Yuliza Fitri^{1*}, Adlia Alfiriani², Felia Siska³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Vokasi, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia

Education in the digital era requires innovative learning, especially in informatics, which develops critical thinking, problem-solving, and digital literacy. However, many schools, including SMA Negeri 2 Pasaman, struggle to provide relevant teaching materials. This study analyzes students' learning needs through a quantitative survey of 98 tenth-grade students. Results show that lectures (31%) and printed books (80%) dominate learning, while students prefer interactive materials with clear content, exercises, images, videos, and animations. The findings highlight the gap between available materials and students' needs, emphasizing the need for more innovative, engaging, and relevant teaching resources.

Keywords: needs analysis, teaching materials, informatics

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)
ISSN 2089 3833 (print)

Edited by:

Delora Jantung Amalia

Reviewed by:

Deni Adi Putra

Baiq Niswatul Khair

*Correspondence:

Rahmi Yuliza Fitri

liza.ryf@gmail.com

Received: 03 February 2025

Accepted: 12 March 2025

Published: 25 March 2025

Citation:

Rahmi Yuliza Fitri, Adlia Alfiriani, Felia Siska (2025) Analysis of Students' Learning Needs for Teaching Materials in Informatics Subject at Senior High School.

Pedagogia: Jurnal Pendidikan. 14:2. doi: 10.21070/pedagogia.v14i2.1866

Pendidikan di era digital membutuhkan pembelajaran yang inovatif, terutama di bidang informatika, yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan literasi digital. Namun, banyak sekolah, termasuk SMA Negeri 2 Pasaman, kesulitan untuk menyediakan bahan ajar yang relevan. Penelitian ini menganalisis kebutuhan belajar siswa melalui survei kuantitatif terhadap 98 siswa kelas sepuluh. Hasilnya menunjukkan bahwa ceramah (31%) dan buku cetak (80%) mendominasi pembelajaran, sementara siswa lebih memilih materi interaktif dengan konten yang jelas, latihan, gambar, video, dan animasi. Temuan ini menyoroti kesenjangan antara materi yang tersedia dan kebutuhan siswa, sehingga menekankan perlunya sumber daya pengajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan.

Keywords: analisis kebutuhan, bahan ajar, informatika

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut inovasi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik di berbagai bidang, termasuk mata pelajaran informatika (Walukow et al., 2022). Informatika adalah ilmu yang mempelajari tentang pengolahan, pengelolaan, dan pemanfaatan informasi serta data menggunakan teknologi komputer dan sistem informasi untuk mempermudah pekerjaan manusia (Nugrahani & Kholidya, 2023). Sebagai ilmu yang terus berkembang, informatika menjadi salah satu pilar penting dalam membekali peserta didik dengan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, penyelesaian masalah, dan literasi digital. Berpikir kritis merupakan proses pemikiran yang sistematis dan mendukung pengambilan keputusan dalam upaya menyelesaikan masalah (Suparni, 2020).

Agar pembelajaran informatika di SMA berjalan efektif, diperlukan bahan ajar yang relevan dan dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Bahan ajar meliputi berbagai macam materi yang disajikan oleh guru atau fasilitator untuk mendukung pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar di kelas (Syuhada et al., 2024). Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang dimanfaatkan oleh pendidik atau fasilitator untuk mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis (Utaminingsih & Rahayu, 2021). Bahan ajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keefektifan pembelajaran. Kekurangan bahan ajar tentu akan berdampak pada menurunnya kualitas proses pembelajaran (Lubis & Lase, 2022).

Namun, dalam kenyataannya, masih banyak sekolah yang menghadapi kendala dalam penyediaan bahan ajar yang memadai untuk mata pelajaran informatika. Bahan ajar yang tersedia seringkali belum sepenuhnya dapat menjawab kebutuhan belajar peserta didik atau disesuaikan dengan perkembangan teknologi terkini (Irwanti, 2021). Bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar dapat membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wulandari et al., 2022). Berdasarkan fakta yang diperoleh melalui wawancara dengan guru informatika Fase E di SMA, bahan ajar masih bersumber dari buku cetak dan LKPD saja. Hal ini menunjukkan adanya gap empiris, yaitu kurangnya bahan ajar digital yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung fokus pada pengembangan bahan ajar konvensional, sementara penelitian tentang bahan ajar digital interaktif dalam konteks SMA masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan analisis mendalam terhadap kebutuhan belajar peserta didik untuk mewujudkan bahan ajar yang relevan dengan perkembangan dan kemampuan mereka.

Guru perlu menggabungkan teknologi informasi sebagai alat bantu pembelajaran bersama bahan ajar, metode, dan media pengajaran yang berbasis teknologi (Endaryati et al., 2021). Analisis ini memungkinkan guru untuk mengenali kebutuhan spesifik peserta didik dalam memahami materi dan menyelarasikannya dengan perkembangan teknologi. Guru juga diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran untuk memperkaya bahan ajar, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik

generasi digital saat ini. Dengan pemanfaatan teknologi sebagai media dan metode pengajaran, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri, karena mereka merasa lebih dekat dengan perangkat yang sering mereka gunakan dalam keseharian mereka (Sari & Afriansyah, 2022).

Oleh karena itu, penting untuk menganalisis kebutuhan belajar peserta didik terhadap bahan ajar pada mata pelajaran informatika di SMA, guna menghasilkan bahan ajar yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik mereka (Trinaldi et al., 2022). Analisis kebutuhan belajar peserta didik menjadi langkah penting untuk memahami jenis bahan ajar apa yang benar-benar diperlukan. Bahan ajar biasanya dirancang sangat unik, spesifik, dan sistematis (Mutiarra et al., 2024). Dengan pemahaman ini, guru dapat menyusun bahan ajar yang lebih tepat guna dan kontekstual, sehingga peserta didik dapat belajar lebih efisien dan mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran informatika.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan belajar peserta didik terhadap bahan ajar pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 2 Pasaman. Penelitian ini mengisi celah dalam literatur dengan fokus pada pengembangan bahan ajar digital interaktif, yang masih jarang dilakukan dalam konteks SMA. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan survei deskriptif kuantitatif, yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif atau pengembangan tanpa analisis kebutuhan mendalam. Diharapkan hasil analisis ini dapat dijadikan pedoman dalam merancang bahan ajar yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran informatika di tingkat SMA (PW, 2022) 2022), khususnya di SMA Negeri 2 Pasaman. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan data empiris tentang kebutuhan bahan ajar digital interaktif, yang dapat menjadi dasar bagi pengembangan bahan ajar yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif, yang dilaksanakan pada fase Kelas X di SMA Negeri 2 Pasaman selama tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi peserta didik fase E kelas X dan guru informatika di sekolah tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan kriteria peserta didik yang telah mengikuti mata pelajaran informatika selama satu semester. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 5%.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbasis Google Form yang disebarluaskan secara daring untuk memudahkan responden dalam mengisi secara online. Periode pengisian kuesioner berlangsung selama dua hari, pada tanggal 14–15 November 2024. Responden direkrut melalui pengumuman di kelas dan grup komunikasi sekolah untuk memastikan keterwakilan data yang lebih luas.

Kuesioner ini menggunakan dua jenis skala pengukuran. Untuk pertanyaan yang memerlukan pendapat responden, digunakan skala nominal dengan indikator jenis kelamin, metode pembelajaran yang digunakan, dan sejauh mana bahan ajar membantu peserta didik. Sementara itu, untuk pertanyaan yang melibatkan penilaian responden, digunakan skala Likert dengan indikator yang mencakup pemahaman peserta didik terhadap materi dan tingkat kesulitan materi informatika.

Sebelum penyebaran, instrumen kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan uji validitas Pearson Product Moment dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha. Data berskala nominal dianalisis dengan menghitung jumlah responden pada setiap opsi jawaban dalam kuesioner, sedangkan data berskala Likert dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata skor sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata Skor} = \frac{\sum \text{Skor Responden}}{\text{Jumlah responden}}$$

[Table 1. about here]

[Table 2. about here]

Skor hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan skor item yang dikalikan dengan total responden untuk setiap kategori.

Aspek pembelajaran informatika di kelas bertujuan untuk memahami metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik serta tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran tersebut. Indikator ini mencakup lima aspek, yaitu metode pembelajaran, bahan ajar yang sering digunakan, apakah bahan ajar yang digunakan membantu pembelajaran, tingkat pemahaman terhadap materi dan kesulitan yang dirasakan terhadap materi, serta kriteria bahan ajar yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui pengisian kuesioner secara daring menggunakan Google Form pada tanggal 14–15 November 2024, dengan total responden sebanyak 98 orang. Pada bagian awal analisis kebutuhan, indikator identitas responden disertakan untuk mengidentifikasi responden secara ringkas. Indikator ini mencakup dua pertanyaan, yaitu nama responden dan jenis kelamin.

Pertanyaan terkait jenis kelamin dalam analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi gender setiap responden.

[Figure 1. about here]

Analisis menunjukkan bahwa responden terdiri dari 58% perempuan dan 42% laki-laki.

Pertanyaan berikutnya adalah tentang metode pembelajaran. Ini bertujuan untuk mengidentifikasi metode yang paling sering diterapkan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun data untuk indikator kedua dapat dilihat pada gambar berikut:

[Figure 2. about here]

Berdasarkan jawaban dari responden didapatkan metode ceramah merupakan metode yang paling sering diterapkan dengan presentasi sebesar 31 %, 25% metode diskusi dan selebnya ada presentasi, latihan, praktik dan tanya jawab.

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan jenis bahan ajar yang paling sering digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Informatika. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengidentifikasi jenis atau sumber bahan ajar yang paling umum digunakan serta menggali preferensi guru dalam menentukan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

[Figure 3. about here]

Hasil analisis menunjukkan bahwa bahan ajar yang paling sering dimanfaatkan adalah buku cetak, dengan persentase mencapai 80%, diikuti oleh LKPD sebesar 24%. Selain itu, beberapa guru juga menggunakan slide PowerPoint, modul, dan handout sebagai pendukung pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, modul interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif solusi. Pendapat ini sejalan dengan penelitian (Novita et al., 2024), yang menekankan bahwa penggunaan modul ajar yang bersifat interaktif dan menarik, serta dilengkapi dengan gambar, grafik, dan multimedia, berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pertanyaan berikutnya adalah persepsi peserta didik tentang apakah bahan ajar yang digunakan membantu mereka dalam kegiatan proses pembelajaran.

[Figure 4. about here]

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa 44% peserta didik menganggap bahan ajar yang digunakan cukup membantu proses belajar mengajar, sementara 5% merasa sangat terbantu. Namun, sebanyak 51% peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang tersedia saat ini kurang mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran informatika.

Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi informatika.. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan masih kurang sesuai dengan harapan, hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh, yaitu 2,3 pada kategori kurang memahami. Di sisi lain, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran informatika, yang terlihat dari skor rata-rata yang diperoleh, yaitu 4,1 dengan kategori sulit dipahami oleh peserta didik, sementara tingkat kesulitan materi pembelajaran pada mata pelajaran informatika itu sulit. Hasil analisis tingkat pemahaman dan kesulitan peserta didik pada mata pelajaran informatika juga terlihat pada tabel berikut ini.

[Table 3. about here]

Berikutnya dari jawaban responden kriteria bahan ajar yang di inginkan peserta didik diantaranya materi yang lengkap dan ringkas, bahasa yang mudah dipahami, terdapat latihan, bergambar, berwarna warni yang didominasi oleh warna tertentu, polos dengan sedikit warna, ada video, ada animasi dan ada kegiatan praktik.

[Figure 5. about here]

Pertanyaan mengenai kriteria bahan ajar yang diinginkan oleh peserta didik memberi mereka kebebasan untuk memilih lebih dari satu jawaban. Dengan demikian, diperoleh persentase kriteria bahan ajar seperti yang ditampilkan pada diagram di atas.

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh menunjukkan bahwa metode ceramah masih menjadi metode pembelajaran yang paling sering digunakan oleh pendidik (31%), diikuti oleh metode diskusi (25%), serta metode lainnya seperti presentasi, latihan, praktik, dan tanya jawab. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Dafid Fajar Hidayat, 2022) yang menyatakan bahwa metode ceramah menjadi pilihan utama bagi banyak guru karena dinilai sebagai cara yang paling sederhana untuk mengelola dan mengatur jalannya kelas. Namun, penggunaan metode ini kurang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengurangi efektivitas pemahaman mereka.. Hal ini didukung oleh data tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi informatika yang tergolong rendah, dengan skor rata-rata 2,3 pada kategori "kurang memahami," menunjukkan perlunya diversifikasi metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain itu, bahan ajar yang dipakai oleh pendidik cenderung terbatas pada buku cetak dengan persentase 80%, sedangkan bahan ajar lain seperti modul, slide PowerPoint, dan handout digunakan dalam porsi lebih kecil. pemanfaatan bahan ajar digital dan interaktif seperti video dan animasi masih rendah di sekolah menengah. Padahal, peserta didik dalam penelitian ini menunjukkan preferensi terhadap bahan ajar yang lebih variatif, dengan kriteria seperti materi yang lengkap dan ringkas, penggunaan bahasa sederhana, adanya latihan, gambar, warna menarik, video, animasi, serta kegiatan praktik. Berdasarkan hasil pembahasan, terdapat kebutuhan akan bahan ajar interaktif seperti e-modul dan media interaktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurani et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar interaktif untuk lebih memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan E-Modul, peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan (Rohmaniyah, 2023). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Adip, 2022), sebagaimana juga disarankan oleh penelitian lainnya dalam bidang pendidikan.

KESIMPULAN

Analisis kebutuhan bahan ajar menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran informatika masih

terbatas, dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan bahan ajar konvensional seperti buku cetak. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi informatika serta kurangnya keterlibatan mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif seperti e-modul dan media pembelajaran digital berbasis animasi menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam bahan ajar, khususnya berbasis digital, berpotensi meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk lebih eksploratif, serta memperdalam pemahaman konsep informatika melalui pendekatan yang lebih visual dan praktis. Kontribusi teoritis penelitian ini terletak pada penguatan literatur terkait pengembangan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Meskipun penelitian ini memberikan wawasan berharga, cakupannya masih terbatas pada satu sekolah dan satu tingkat kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan populasi yang lebih luas dengan mempertimbangkan variasi lokasi, jenjang pendidikan, dan jumlah responden agar hasil yang diperoleh dapat lebih representatif dan memberikan dasar yang lebih kuat bagi pengembangan bahan ajar di berbagai konteks pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kami ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga artikel yang berjudul "*Analisis Kebutuhan Belajar Peserta Didik terhadap Bahan Ajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 2 Pasaman*" dapat diselesaikan dengan baik. Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 2 Pasaman yang telah memberikan izin dan dukungan, para guru mata pelajaran Informatika yang telah berbagi wawasan serta data yang berguna, serta peserta didik yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Tak lupa, kami juga berterima kasih kepada rekan-rekan peneliti dan akademisi atas saran serta masukan yang berharga, serta keluarga dan sahabat yang selalu memberikan dukungan moral selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Semoga artikel ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kami menyadari bahwa artikel ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan ke depan.

REFERENSI

- Adip, W. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran pkn. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Dafid Fajar Hidayat. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan* (Vol. 8, Issue 2, pp. 141–156).

- <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Endaryati, S. A., Atmojo, I. R. W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56190>
- Irwanti, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Model Problem-Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Siak Hulu. *Perpustakaan Universitas Islam Riau*, 6.
- Lubis, F., & Lase, H. S. Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Puisi Berbasis Aplikasi Anchor Siswa Kelas X SMA Swasta Raksana Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Kode: Jurnal Bahasa*, 11(2), 48–58. <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i2.36128>
- Mutiara, A., Alfiriani, A., Novita, R., & Informatika, P. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Materi Analisis Data Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Smkn 1 Solok Selatan*. 8(5), 10558–10565.
- Novita, R., Alfiriani, A., Irsyadunas, & Nurdin, B. (2024). Pelatihan Meningkatkan Kualitas Modul Ajar Dengan Aplikasi Canva Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat. *Ika Bina En Pabolo: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 25–34.
- Nugrahani, I. Y., & Kholidya, C. F. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Tik Mata Pelajaran Informatika Kelas X Manajemen Perkantoran 2 Di Smkn 4 Surabaya*.
- Nurani, F., Hidayati, N., Biologi, S. P., Riau, U. I., Artikel, I., Mapping, M., Pencernaan, S., Response, S., Based, S., Mapping, M., & Digestive, H. (2023). *Vol 3 No. 2 Tahun 2023 Hal 76 – 85 Respon Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 34 Pekanbaru Terhadap Pengembangan Modul Berbasis Saintifik 5M Dilengkapi Mind Mapping pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*. 3(2), 76–85.
- PW, P. W. (2022). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 174–184. <https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.692>
- Rohmaniyah. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Materi Virus. *Program Studi Tadris Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 1–238.
- Sari, R. F., & Afriansyah, E. A. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Belief Siswa pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 275–288. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1104>
- Suparni, S. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Integrasi Interkoneksi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 40–58. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v3i2.716>
- Syuhada, Mawar, Saputra, R., & Mudasir. (2024). Peran Administrasi Pelaksanaan Kurikulum dan pendidikan. *Pendidikanislames*, 8, 2722–2732. <https://pendidikanislames.wordpress.com/2014/10/17/p-eran-kurikulum-dalam-pendidikan/>
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>
- Utaminingsih, R., & Rahayu, A. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran Ipa Sd. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2), 1088–1093. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i2.9168>
- Walukow, M. R., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika di Sekolah. *Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika Di Sekolah*, 4(5), 5411–5420. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7517/5650>
- Wulandari, P., Materials, T., Education, I., & Skills, S. (2022). *Keywords: Abstrak: Kata Kunci: 20(01), 26–34.*

Copyright © 2025 Rahmi Yuliza Fitri, Adlia Alfiriani, Felia Siska. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

LIST OF TABLE

1. Pemahaman Materi	90
2. Kesulitan terhadap Materi	90
3. Tingkat Pemahaman dan Kesulitan Materi	91

Table 1 / Pemahaman Materi

Kriteria	Skor
Sangat Memahami	5
Memahami	4
Cukup Memahami	3
Kurang Memahami	2
Tidak Memahami	1

Table 2 / Kesulitan terhadap Materi

Kriteria	Skor
Sangat Sulit	5
Sulit	4
Cukup Sulit	3
Mudah	2
Sangat Mudah	1

Table 3 / Tingkat Pemahaman dan Kesulitan Materi

No.	Pertanyaan	Rata Rata Skor	Keterangan
1	Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi informatika	2,3	Kurang memahami
2	Kesulitan yang dihadapi pada materi informatika	4,1	Sulit

LIST OF FIGURE

1. Analisa Jenis Kelamin	90
2. Analisis Metode Belajar	90
3. Analisis Bahan Ajar Yang Sering Dimanfaatkan	90
4. Analisis Bahan Ajar Membantu PBM	90
5. Tingkat Pemahaman dan Kesulitan Materi	91

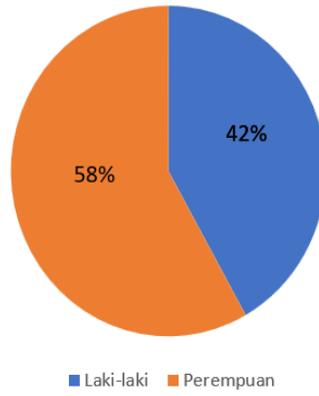


Figure 1 / Analisa Jenis Kelamin

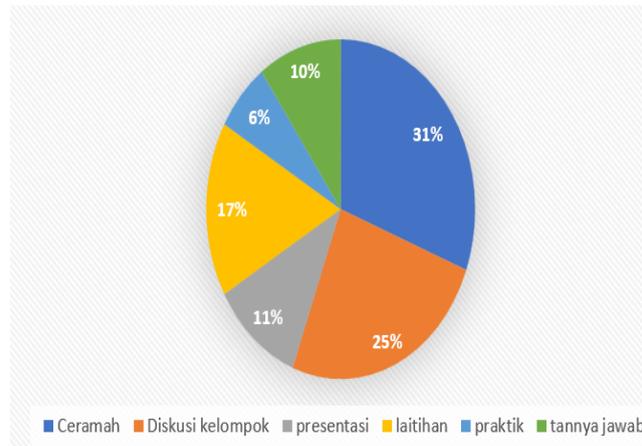


Figure 2 / Analisis Metode Belajar

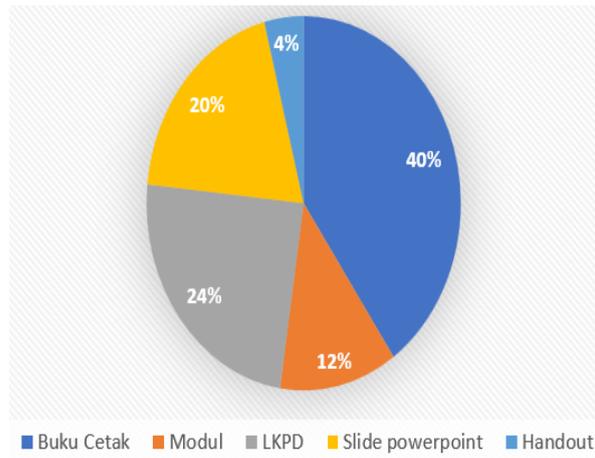


Figure 3 / Analisis Bahan Ajar yang Sering dimanfaatkan

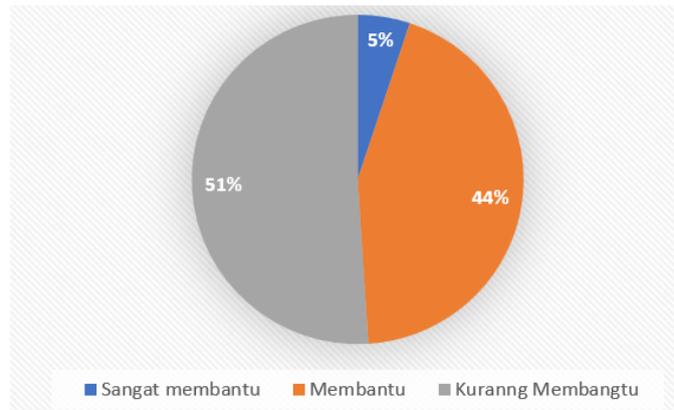


Figure 4 / Analisis Bahan Ajar Membantu PBM

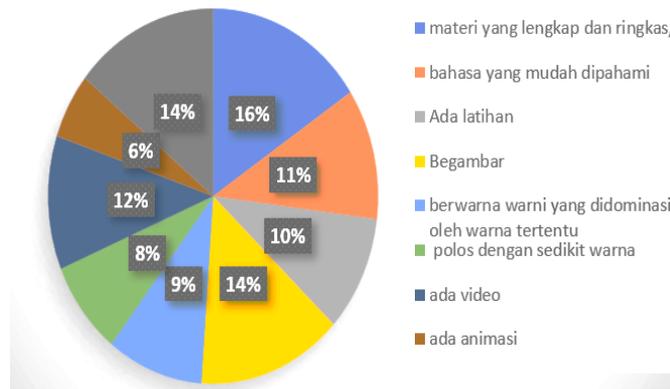


Figure 5 / Analisis Kriteria Bahan Ajar