

Penilaian terhadap kepuasan siswa menggunakan peta konsep dalam pembelajaran bahasa pemrograman = Assessment of student satisfaction using concept map in learning programming language

Muhammad Ridha, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20468281&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Proses pembelajaran menjadi sangat mendasar dalam kehidupan kita. Melalui pembelajaran akan terbentuk karakter dan kualitas seseorang. Proses pembelajaran yang baik dan benar merupakan suatu keharusan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan belajar dapat terpenuhi dengan baik ketika siswa merasa puas dengan proses belajar yang ada saat ini. Proses pembelajaran dapat mencakup metode, model, dan strategi pembelajaran. Perkembangan teknologi telah menyebar ke seluruh industri. Pengembangan teknologi membuat ketertarikan masyarakat untuk belajar bahasa pemrograman menjadi lebih tinggi, namun nyatanya, banyak siswa yang belajar tentang komputer, kurang memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dan berpikir logis yang menjadi dasar pembelajaran bahasa pemrograman. Masalah ini mungkin terjadi karena proses pembelajaran yang tidak semestinya, seperti penggunaan metode atau model atau strategi pembelajaran yang salah. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat memenuhi kepuasan siswa dalam mempelajari bahasa pemrograman. Penelitian ini ingin menguji kepuasan siswa dengan menggunakan peta konsep dalam mempelajari bahasa pemrograman. Peserta dipilih dengan mendistribusikan formulir pendaftaran melalui beberapa media sosial menggunakan formulir Google. Peserta diminta mengisi formulir yang menyatakan kemauan untuk mengikuti penelitian sampai penelitian berakhir. Empat puluh sembilan orang mendaftar, tapi hanya 35 yang dinyatakan valid. Penulis menggunakan analisis korelasi dan analisis Pearson dalam menganalisa data. Hasil yang diperoleh bahwa faktor keandalan dalam peta konsep adalah faktor yang memiliki pengaruh paling tinggi terhadap kepuasan siswa. Sedangkan unsur berwujud adalah pengaruh terendah terhadap kepuasan siswa. Sementara itu, kegunaan dan kualitas informasi merupakan faktor yang memiliki dampak tinggi pada kepuasan siswa setelah keandalan. Selanjutnya diikuti oleh kredibilitas, empati, dan kepastian. Secara keseluruhan, semua faktor memiliki efek positif pada kepuasan siswa. Dapat disimpulkan bahwa siswa merasa puas dengan penggunaan peta konsep dalam mempelajari bahasa pemrograman.

<hr>

ABSTRACT

The learning process is fundamental in our life. Through learning, it will form the character and quality of a person. An excellent and correct learning process is a must in achieving the learning objectives. Learning goals can be met well when students are satisfied with the current learning process. The learning process can include methods, models, and learning strategies. Technological developments that have spread throughout the industry. Development of technology makes the community interest in learning programming language becomes higher, but in fact, many students who learn about computers have less ability in problem solving and logical thinking which is the basis of learning programming languages. This problem may occur due to the improper learning process, the use of methods or models or learning strategies are wrong. Therefore, it takes a learning method that can meet the student`s satisfaction in learning the programming language. This

study wants to examine student's satisfaction using the concept map in learning programming languages. Participants were chosen by distributing the registration form through some social media using Google form. Participants are requested to fill the willingness to follow the research until the study ends. Forty nine people were registering, but only 35 were declared valid. The author uses Pearson correlation and regression analysis in analyzing the data. The results obtained that the reliability factor in the concept map is the factor that has the highest influence on student satisfaction. While the tangible element is the lowest influence on student satisfaction. Meanwhile, Usability and information quality are factors that have a high impact on student satisfaction after reliability. Furthermore, followed by credibility, empathy, and assurance. Overall, all factors have a positive effect on student satisfaction. It can be concluded that students are satisfied with the use of the concept map in learning programming languages.