Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei 2023, 9(10), 641-650
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.7990809
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Pengaruh *Computer Self Efficacy* (CSE) Terhadap *Computational Thinking* Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Salatiga

Siti Nur Afiah[1] , Angela Atik Setiyanti[2], Krismiyati[3]

[1] Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
[2] Dosen Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
[3]Dosen Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 6 Februari 2023
Revised: 25 Februari 2023
Accepted: *14 Maret 2023*

Abstract

Informatics subjects are subjects that study ICT content extensively or broadly. In informatics subjects students often use computer devices. Computer Self Efficacy (CSE) namely self-confidence in operating a computer. CSE as one of the most important variables in the field of information technology. CSE plays an important role in informatics subjects. A good CSE supports students in informatics learning activities. Computational thinking as a way to solve a complex problem by applying computational methods and concepts in computer science. This research was conducted to determine the effect of computer self-efficacy (CSE) on students' computational thinking in informatics subjects. The research method used in this study was a quantitative inferential method with a sample of 259 respondents. The research was conducted at SMP Negeri 1 Salatiga. Based on the results of the research that has been carried out, it is known that CSE has an influence on students.

Keywords: *Informatics Subjects, Computer Self Efficacy, Computational Thinking*

(*) Corresponding Author: *angela.setiyanti@uksw.edu*

How to Cite: Afiah, S., Setiyanti, A., & Krismiyati, K. (2023). Pengaruh Computer Self Efficacy (CSE) Terhadap Computational Thinking Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(10), 641-650. https://doi.org/10.5281/zenodo.7990809.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang mempelajari muatan TIK secara ekstensif atau secara luas. Dapat dikatakan juga bahwa mata pelajaran informatika memiliki arti yang lebih luas, dan TIK merupakan salah satu bagian yang dipelajari dalam informatika (Wahyono, 2021). Tentunya dalam mata pelajaran informatika peserta didik sering menggunakan perangkat komputer. Sehingga peserta didik yang belum terbiasa menggunakan perangkat komputer akan mengalami kendala dalam proses pembelajarannya. Konsep dari *Computer Self Efficacy* (CSE) dianggap sebagai salah satu faktor terpenting yang digunakan untuk mempelajari perilaku individu di bidang teknologi informasi (Agarwal & Karahanna, 2000). Jika siswa tidak mampu memahami konsep yang cukup, siswa akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran informatika.

Definisi dari Compeau dan Higgins (1995) CSE merupakan keyakinan pada diri sendiri dalam menggunakan komputer. Literasi komputer menggambarkan pemahaman seseorang mengenai kemampuannya dalam menggunakan komputer untuk melakukan berbagai tugas dengan menggunakan program khusus seperti analisis data paket perangkat lunak saat melakukan berbagai tugas (Bunyamin & Sauda, 2019). CSE yang baik akan mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan tugas pada mata pelajaran informatika. CSE akan berguna bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dan

kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya dalam mata pelajaran informatika.

Dalam menyelesaikan tugas, peserta didik juga perlu memahami dan menguasai konsep *computational thinking*. Menguasai dan menerapkan konsep *computational thinking* dalam mata pelajaran informatika membantu peserta didik membuat rancangan penyelesaian (solusi) dan memudahkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas. *Computational thinking* sebagai cara untuk memecahkan suatu permasalahan yang kompleks dengan menerapkan metode dan konsep komputasi dalam ilmu komputer seperti contoh dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritma dianggap oleh banyak ahli sebagai salah satu keterampilan yang mendukung aspek pendidikan abad ke-21 (Ansori, 2020). *Computational thinking* merupakan ide dan konsep yang merujuk pada penerapan berbagai ilmu dalam bidang *computer science* (CS) atau teknik informatika. *Istilah computational thinking* sering digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal ini bertujuan untuk memberikan metode penyelesaian masalah kepada peserta didik. Peserta didik akan belajar bagaimana cara memecahkan masalah serta solusinya dengan sistem algoritma. Kemudian peserta didik akan berpikir secara sistematis dan peserta didik secara otomatis akan menerapkan *computational thinking* dalam memecahkan berbagai permasalahan.

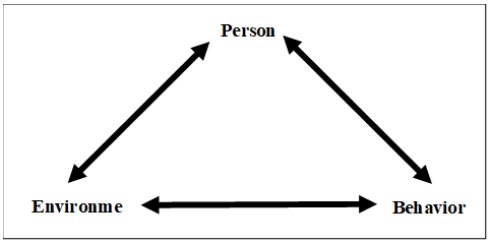
Berdasarkan pra riset yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Salatiga, peneliti menemukan bahwa CSE berperan penting dalam *computational thinking* pada mata pelajaran informatika. CSE yang baik mendukung siswa dalam kegiatan belajar informatika. Hal ini peserta didik akan termotivasi untuk berpartisipasi penuh dalam mata pelajaran informatika. Mata pelajaran informatika peserta didik dituntut memiliki *skill computational thinking*. Dengan *computational thinking* dapat mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah dengan cara yang lebih sistematis. *Computational thinking* yang dimiliki peserta didik akan membantu mereka menyelesaikan tugas informatika dengan lebih mudah. Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk mengetahui *pengaruh computer self efficacy* (CSE) terhadap *computational thinking* siswa pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Salatiga. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah (1) Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memajukan ilmu pengetahuan, meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran informatika dan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar informatika. (2) Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian mata pelajaran informatika.

KAJIAN PUSTAKA

Computer Self Efficacy

Menurut penelitian Compeau dan Higgins (1995) keyakinan akan kemampuan diri sendiri dalam menggunakan komputer (*computer self efficacy*) yang disingkat menjadi CSE. CSE dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer atau teknologi informasi. Teori kognitif sosial yang telah dikembangkan oleh Bandura berdasarkan penelitian beliau, *self-efficacy* merupakan suatu keyakinan diri pada seseorang bahwa orang tersebut

memiliki kemampuan untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Bandura menjelaskan mengenai persepsi diri seseorang menjadi penting karena akan memberikan pengaruh pada motivasi dan perilaku (Igbaria dan Livari., 1995). Hal ini bukan hanya penilaian mengenai penggunaan komputer, akan tetapi penilaian yang dibuat pada masa yang akan datang. Penelitian Compeau dan Higgins (1995) mengemukakan bahwa terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi CSE seseorang, antara lain: (1) dorongan dari pihak lain (2) pihak selain pengguna (3) dukungan [3].



Gambar 1. *Sumber Compeau dan Higgins 1995*

Dorongan dari orang lain yang mengacu kepada kelompok dan dengan menerapkan persuasi verbal. Faktor kedua, mengamati dan meniru pola perilaku dapat meningkatkan CSE. Ini adalah cara yang ampuh untuk menangkap perilaku sebagai model pembelajaran. Sedangkan faktor terakhir, ketersediaan dukungan tidak hanya dalam bentuk *self-efficacy* tetapi juga ketersediaan organisasi untuk membantu individu yang perlu meningkatkan keterampilan.

Compeau dan Higgins mengemukakan bahwa terdapat tiga dimensi pada CSE, antara lain: (1) *magnitude*, (2) *strength*, (3) *generalizability*. Dimensi *magnitude* merupakan tingkat keterampilan individu saat menggunakan komputer. Individu dengan CSE tinggi diharapkan dapat melakukan tugas komputasi yang lebih kompleks daripada individu dengan CSE lebih rendah, karena kurangnya dukungan dan bantuan dari individu lainnya. Hal ini juga menunjukan bahwa skor CSE tinggi seseorang berkaitan dengan tingkat yang dibutuhkan untuk memahami tugas. Orang dengan tingkat CSE tinggi dapat melakukan tugas dengan bantuan yang minimum atau sedikit bantuan dari orang lain apabila dibandingkan dengan orang yang memiliki tingkat CSE rendah. Dimensi yang kedua kedua yaitu, *Strength*, merujuk pada tingkat keyakinan penilaian atau keyakinan seseorang bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Pada dimensi ketiga *generalizability*. kemampuan yang terbatas pada tingkat evaluasi pengguna dengan area aktivitas tertentu. Pada tingkat generalizability CSE yang tinggi, individu dapat dengan mahir menggunakan berbagai perangkat lunak komputer dan sistem komputer. Di sisi lain, rendahnya *generalizability* CSE menunjukkan bahwa kemampuan individu untuk mengakses perangkat lunak komputer dan sistem komputer terbatas.

Computational Thinking

Computational thinking merupakan ide dan konsep yang merujuk pada implementasi berbagai bidang *computer science* (CS) atau teknik informatika. Istilah computational thinking sering digunakan dalam menyelesaikan suatu

masalah. Menurut artikel Jeanette M. Wing (2006) menjelaskan bahwa *computational thinking* adalah konsep pemecahan masalah, merancang sistem permasalahan, dan memahami perilaku individu dengan menjelaskan konsep dasar dalam komputasi.

Hal ini menjelaskan bahwa definisi dari *computational thinking* adalah jenis pemikiran analitis, pemikiran matematis umum yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, pemikiran yang memungkinkan untuk merancang dan mengevaluasi sistem yang dapat digunakan di dunia nyata, pemikiran ilmiah secara umum dalam memahami suatu masalah komputasi, kecerdasan, pemikiran, dan perilaku individu secara umum (Wing, 2008).

Konsep dan proses berpikir *computational thinking* memiliki daya tarik yang ditujukan untuk memecahkan masalah yang dapat dipecahkan dengan cepat dan efektif. Dalam berpikir *computational thinking* terdapat empat teknik yang harus dilakukan, yaitu *decomposition, pattern recognition, abstraction*, dan *algorithms*. *Decomposition* yang artinya penguraian merupakan kemampuan untuk menguraikan tugas-tugas kompleks (masalah) menjadi tugas-tugas yang lebih kecil dan lebih rinci. *Pattern recognition* yang artinya mencari pola merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi persamaan atau perbedaan umum untuk membantu membuat prediksi. *Abstraction* yang artinya abstraksi merupakan kemampuan untuk menyaring informasi yang tidak perlu dan menggeneralisasi informasi yang diinginkan sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah. *Algorithms* yang artinya algoritma merupakan kemampuan untuk mengatur prosedur dalam pemecahan masalah secara terstruktur, logis, dan kritis.

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bunyamin dan Sauda (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Dimensi *Computer Self Efficacy* (Cse) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa". Melakukan fokus penelitian mengenai bukti empiris pengaruh dimensi *Computer self Efficacy* terhadap prestasi akademik mahasiswa. Dan hasil penelitian menunjukan bahwa dimensi *Computer Self Efficacy* yang mendefinisikan tentang kemampuan dasar penggunaan komputer (*Basic Computer Skills*) memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik mahasiswa. Dimensi *Media Related Skills* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Dan dimensi *Web Based Skills* memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Safi'i dan Bharata (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Matematis terhadap Kemampuan *Computer Self-Efficacy*". Penelitian ini berfokus terhadap hubungan kemampuan pemecahan masalah matematis dan pemahaman akan konsep matematis terhadap *kemampuan Computer Self Efficacy*. Hasil penelitian menunjukan bahwa adanya hubungan antara kemampuan pemahaman konsep matematis dengan kemampuan *Computer Self-Efficacy* pada peserta didik, dan adanya hubungan antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan kemampuan *Computer Self-Efficacy* pada peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh mudrikah, kusmuriyanto dan Widodo (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh *Technostress* Dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Kinerja Guru Selama Pembelajaran Daring". Penelitian ini berfokus mengenai pengaruh *Techno-overload, Techno Complexity, Techno Insecurity, Uncertainty Technology* dan *Computer Self-efficacy* terhadap kinerja mengajar guru selama pembelajaran daring. Hasil penelitian menunjukan bahwa penguasaan komputer yang baik yang dimiliki oleh guru ekonomi SMA di Kabupaten Kebumen memiliki pengaruh terhadap kinerja mengajar guru, pada masa pembelajaran daring. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa *computer self efficacy* memiliki pengaruh terhadap kinerja guru selama pembelajaran daring.

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa CSE memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa dan kinerja guru selama pembelajaran daring. Pada penelitian diatas diuraikan dengan hasil adanya hubungan antara CSE dengan kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemampuan pemahaman konsep matematis. Berdasarkan kajian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian guna untuk mengetahui pengaruh CSE terhadap *computational thinking* siswa pada mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Salatiga. Peneliti akan memfokuskan penelitian pada pengaruh CSE terhadap *computational thinking*. Hal ini lah yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang sudah ada.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif inferensia, yaitu penelitian dalam proses penarikan kesimpulan berdasarkan data sampel sehingga kesimpulan yang dihasilkan bersifat umum bagi populasi. Metode ini digunakan dengan tujuan untuk menguji pengaruh CSE terhadap computational thinking siswa pada mata pelajaran informatika. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salatiga yang berlokasi di Jalan Kartini No. 24, Kelurahan Salatiga, Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner akan dibagikan kepada responden dan responden dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Salatiga. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Salatiga dengan jumlah 733 siswa. Perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin dengan margin of error yang ditoleransi sebesar 5% sehingga diperoleh sampel sebanyak 259 Siswa. Dengan demikian kuesioner akan dibagikan kepada 259 peserta didik SMP Negeri 1 Salatiga.

Dalam Penelitian ini, peneliti akan memfokuskan penelitian mengenai pengaruh CSE terhadap *computational thinking* siswa. Peneliti akan melakukan analisis pada data yang sudah dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner disusun berdasarkan dimensi dan indikator dari CSE dan *computational thinking*. Kemudian kuesioner akan diuji validitas dan reabilitasnya. Tindakan ini perlu dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang bermanfaat serta dapat dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan pada penelitian. Data yang diperoleh akan diolah dengan SPSS versi

25. Teknik statistik yang dilakukan menggunakan Uji Normalitas, Uji T, Uji Korelasi, ANOVA, dan Uji Regresi.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan pada kuesioner yang telah disusun berdasarkan dimensi dan indikator dari CSE dan *computational thinking* diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0.05, karena nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,05 dan nilai rhitung lebih dari dari rtabel. Maka dapat dikatakan bahwa kuesioner penelitian ini valid. Menurut Wiratna Sujarweni (2014) kuesioner dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha lebih dari 0.6. Berdasarkan uji reliable yang telah dilakukan pada kuesioner penelitian menunjukan nilai Cronbach's alpha 0.887 yang mana lebih besar dari 0.6, maka kuesioner ini dapat dikatakan reliable yang artinya kuesioner dalam penelitian ini dapat dipercaya.

N		259
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.66021946
Most Extreme Differences	Absolute	.037
	Positive	.026
	Negative	-.037
Test Statistic		.037
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]

Tabel 1. *Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

Berdasarkan tabel 1, hasil uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan nilai asymp sig. (2-tailed) sama dengan 0.200. Karena nilai pada asymp sig. (2-tailed) tersebut lebih besar dari 0,05 maka residual berdistribusi normal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data yang dalam penelitian memiliki distribusi yang normal dan distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	CSE - CT	-9.00000	4.94876	.30810	-9.60672	-8.39328	-29.212	259	.000

Tabel 2. *Uji Paired Samples Test*

Berdasarkan tabel 2, hasil uji T ditemukan bahwa nilai t sebesar -29.212 dengan sig (2-tailed) 0.000. Karena nilai asymp sig. (2-tailed) tersebut kurang dari 0,05 ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara CSE

dengan *computational thinking* siswa. Perbedaan tersebut menunjukan bahwa CSE memiliki pengaruh terhadap *computational thinking* siswa.

		CSE	CT
CSE	Pearson Correlation	1	.685**
	Sig. (2-tailed)		.000
	Sum of Squares and Cross-products	9384.961	6798.961
	Covariance	36.517	26.455
	N	259	259
CT	Pearson Correlation	.685**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	6798.961	10506.961
	Covariance	26.455	40.883
	N	259	259

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3. *Uji Correlations*

Berdasarkan tabel 3, pada hasil uji korelasi menunjukan hasil analisis korelasi, ukuran hasil statistik dan juga yang lainnya seperti penjumlahan kuadrat (*sum of square*), produk silang (*cross product*) dan hasil varians kovariansnya. Untuk membaca hasil uji korelasi adalah dengan melihat berapa besarnya koefisien yang ada pada korelasi. Hal ini bisa diverifikasi dengan menggabungkan kolom dan baris pada variabel, kemudian subbaris korelasi Pearson. Dengan begitu dapat terlihat dimana angka dari koefisien korelasi antara CSE dengan *computational thinking* siswa yaitu 0,685 dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Karena nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka Ho ditolak sehingga dapat dikatakan terdapat hubungan atau korelasi antara CSE dengan *computational thinking*.

Pada uji korelasi juga menunjukan bahwa antara CSE dengan *computational thinking* memiliki hubungan yang positif. Jika koefisien korelasi memberikan hasil positif, maka hubungan tersebut dikatakan positif. Dalam hal ini, CSE dan computational thinking memiliki hubungan satu arah. Artinya ketika CSE siswa tinggi, maka *computational thinking* siswa akan tinggi pula.

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4925.526	1	4925.526	225.916	.000[b]
	Residual	5581.435	256	21.802		
	Total	10506.961	259			

a. Dependent Variable: CT
b. Predictors: (Constant), CSE

Tabel 4. *Uji ANOVA*

Berdasarkan tabel 4, pada uji anova menunjukan hasil uji koefisien determinasi. Pada hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 225.916 dengan nilai sig. = 0,000. Oleh karena nilai pada sig. kurang dari 0.05

maka Ho (ρ = 0) ditolak dimana yang artinya CSE memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *computational thinking*.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	21.430	2.194		9.769	.000
	CSE	.724	.048	.685	15.030	.000

a. Dependent Variable: CT

Tabel 4. *Uji Coefficients*

Berdasarkan table 5, pada uji regresi menunjukan antara persamaan garis regresi dan pengujiannya. Dimana persamaan garis regresi ini dapat diperoleh dari kolom *Unstandardized Coefficients* (B). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa persamaan garis regresinya adalah: Y' = 21.430 + 0,724 X Untuk menguji koefisien garis dapat dilihat ni pada kolom t dan sig. Pada hasil pengujian ini didapatkan nilai t hitung sebesar 15,030 dengan nilai sig. sama dengan 0,000. Karena nilai pada sig. kurang dari 0,05 maka nilai dari Ho (β = 0) akan ditolak dimana yang artinya CSE memiliki pengaruh yang positif terhadap *computational thinking*.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini merupakan konfirmasi dari pustaka mengenai hasil penelitian yang telah dibahas. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk melihat apakah data yang diperoleh memenuhi atau tidak asumsi dari normalitas, sehingga dapat dilakukan analisis data yang lebih lanjut. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan peneliti menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai asymp sig. (2-tailed) sama dengan 0.200. Hal ini menunjukan bahwa data berdistribusi normal karena nilai asymp sig. (2-tailed) lebih dari 0.05. Karena data berdistribusi normal maka dapat dilakukan analisis berikutnya, yaitu uji t.

Hasil uji t yang telah dilakukan peneliti dalam uji paired sample t-test diperoleh nilai sig (2-tailed) 0.000. Jika nilai asymp sig. (2-tailed) kurang dari 0.05, maka terdapat perbedaan yang nyata antara CSE dengan *computational thinking*. Sehingga pada uji t ini menunjukan bahwa CSE memiliki pengaruh terhadap *computational thinking* siswa. Setelah melakukan analisis uji t selanjutnya adalah uji korelasi, dimana uji korelasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah CSE dengan *computational thinking* memiliki hubungan atau tidak.

Pada uji korelasi diperoleh nilai koefisien korelasi antara CSE dengan computational thinking siswa adalah 0.685 dengan hasil nilai sig. (2-tailed) 0.000. Hal ini menunjukan bahwasanya terdapat hubungan atau korelasi antara CSE dengan *computational thinking* karena nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0.05. Jika uji korelasi telah dilakukan dengan hasil CSE dan *computational thinking* saling berhubungan maka perlu dilakukan uji anova. Uji anova ini dilakukan untuk mengetahui apakah CSE memiliki pengaruh terhadap *computational thinking*.

Hasil uji anova diperoleh nilai F hitung sebesar 225.916 dengan nilai sig. = 0.000. Diketahui bahwa jika nilai sig. yang kurang dari 0.05 maka Ho ($\rho = 0$) akan ditolak yang dimana artinya CSE memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *computational thinking*. Kemudian pada hasil uji regresi diperoleh nilai t hitung sebesar 15.030 dengan sig. sama dengan 0.000. Dalam uji regresi jika nilai dari sig. kurang dari 0.05 maka Ho ($\beta = 0$) akan ditolak. Dapat dikatakan bahwa hasil uji regresi menunjukan adanya pengaruh positif CSE terhadap *computational thinking*. Yang artinya jika CSE peserta didik tinggi maka *computational thinking* peserta didik akan tinggi juga. Dan sebaliknya jika CSE peserta didik rendah maka *computational thinking* peserta didik juga akan rendah.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian mengenai pengaruh CSE terhadap *computational thinking*, dapat ditarik kesimpulan bahwa CSE memiliki pengaruh terhadap *computational thinking*. Dari hasil uji korelasi diketahui bahwa CSE memiliki hubungan dengan *computational thinking*. Hal ini selaras dengan hasil uji anova yang menunjukan nilai sig. kurang dari 0,05 sehingga Ho akan ditolak yang dimana artinya CSE memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *computational thinking*. Pada hasil uji regresi diperoleh nilai sig. kurang dari 0,05 artinya CSE berpengaruh positif terhadap *computational thinking*.

Dengan hasil penelitian yang menunjukan bahwa, CSE memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *computational thinking* guru pengampu mata pelajaran informatika di SMP Negeri 1 Salatiga dapat meningkatkan CSE pada peserta didik. Hal ini dilakukan agar kemampuan *computational thinking* peserta didik meningkat. Dalam meningkatkan CSE peserta didik guru pengampu mata pelajaran informatika perlu memperhatikan efikasi diri dan kemampuan menggunakan komputer pada peserta didik.

REFERENSI

Wahyono, dkk. (2021). Buku Panduan Guru. In 118.98.166.64. http://118.98.166.64/bukuteks/assets/uploads/pdf/INFORMATIKA-BG-KLS_X_rev.pdf

Agarwal, R., & Karahanna, E. (2000). Time Flies When You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage. MIS Quarterly, 24(4), 665–694. https://doi.org/10.2307/3250951

Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test. MIS Quarterly, 19(2), 189–211. https://doi.org/10.2307/249688

Bunyamin, M., & Sauda, S. (2019). Pengaruh Dimensi Computer Self Efficacy (Cse) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. Jurnal Bina Komputer, 1(2), 133–139. https://doi.org/10.33557/binakomputer.v1i2.453

Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah. Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam, 3(1), 111–126. https://doi.org/10.29062/dirasah.v3i1.83

Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W H Freeman/Times Books/ Henry Holt & Co.

Igbaria, M & Iivari, J. (1995). The effects of self-efficacy on computer usage. Omega, 23(6), 587-605. https://doi.org/10.1016/0305-0483(95)00035-6

Wing, J. M. (2006). Computational Thinking - The beginning. Communications of the ACM, 24(3), 33. https://doi.org/10.1145/1118178.1118215

Wing, J. M. (2008). Computational thinking and thinking about computing. Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences, 366(1881), 3717–3725. https://doi.org/10.1098/rsta.2008.0118

Safi'i, A., & Bharata, H. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Matematis terhadap Kemampuan Computer Self-Efficacy. JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika), 6(2), 215. https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.9826

Saringatun Mudrikah, K Kusmuriyanto, W Widodo. (2022). Pengaruh Technostress Dan Computer Self Efficacy Terhadap Kinerja Guru Selama Pembelajaran Daring. Equilibrium, 10(2), 96–105.

Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi Penelitian Lengkap Praktis Dan Mudah Dipahami. Pustaka Baru Press.