

Analisis Minat Siswa Kelas Khusus Olahraga F11 terhadap Pembelajaran Informatika pada Materi App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator di SMA Negeri 4 Surakarta

Anas Wahyuning Widhi¹, Dwi Maryono², Adi Waskito³

^{1,2} Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

³ SMA Negeri 4 Surakarta, Surakarta, Indonesia

E-mail: ¹anaswahyu.student.uns.ac.id^{*}, ²dwimaryono@staff.uns.ac.id, ³hiskiadiwaskito@gmail.com

^{*}Corresponding Author

Article History: Received: Nov 24, 2024; Accepted: Dec 01, 2024; Published: Dec 08, 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat siswa kelas khusus olahraga (KKO) terhadap pembelajaran Informatika, khususnya pada materi APP Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator. Penelitian dilakukan di kelas XI F KKO SMA Negeri 4 Surakarta dengan melibatkan 25 siswa sebagai responden. Metode yang digunakan adalah survei dengan menggunakan kuesioner yang dirancang untuk mengukur aspek-aspek minat belajar seperti kesenangan, ketertarikan, kepuasan, motivasi, keinginan, dan keingintahuan. Selain itu, observasi dan wawancara dengan guru juga dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mayoritas siswa (68%) berada dalam kategori "Cukup Berminat", sementara 20% siswa berada dalam kategori "Berminat" dan 12% siswa berada dalam kategori "Tidak Berminat". Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Sangat Berminat" atau "Sangat Tidak Berminat". Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Informatika di kelas khusus olahraga disebabkan oleh tingginya frekuensi absen siswa yang harus mengikuti latihan olahraga dan kebutuhan akan peran guru yang lebih besar dalam mengajar kelas khusus olahraga. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan minat serta kebutuhan siswa KKO untuk meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran Informatika. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun ada minat yang cukup tinggi terhadap materi APP Inventor, terdapat tantangan yang signifikan dalam menarik minat semua siswa di kelas khusus olahraga, sehingga memerlukan upaya lebih lanjut untuk mengembangkan strategi pengajaran yang efektif.

Kata Kunci: *Minat Siswa, Kelas Khusus Olahraga, Informatika, App Inventor*

ABSTRACT

This research aims to analyze the interest of special sports class (KKO) students in learning Informatics, especially in APP Inventor material in developing calculator application projects. The research was conducted in class XI F KKO SMA Negeri 4 Surakarta involving 25 students as respondents. The method used is a survey using a questionnaire designed to measure aspects of learning interest such as enjoyment, interest, satisfaction, motivation, desire and curiosity. Apart from that, observations and interviews with teachers were also carried out to obtain a deeper understanding. The results of data analysis show that the majority of students (68%) are in the "Quite Interested" category, while 20% of students are in the "Interested" category and 12% of students are in the "Not Interested" category. There were no students who fell into the "Very Interested" or "Not Very Interested" categories. The

low participation of students in Informatics learning in special sports classes is caused by the high frequency of absences of students who have to take part in sports practice and the need for a greater role for teachers in teaching special sports classes. Therefore, teaching strategies are needed that are more interactive and relevant to the interests and needs of KKO students to increase their involvement and interest in learning Informatics. This research concludes that although there is high interest in APP Inventor materials, there are significant challenges in attracting the interest of all students in sports-specific classes, requiring further efforts to develop effective teaching strategies.

Keywords: *Student Interests, Special Classes for Sports, Informatics, App Inventor*



Copyright © 2023 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang unggul di masa depan. Di era digital seperti sekarang, penguasaan teknologi informasi menjadi salah satu kompetensi kunci yang harus dimiliki oleh setiap individu. Hal ini memunculkan kebutuhan akan pembelajaran informatika yang efektif, terutama di kalangan siswa sekolah menengah.

SMA Negeri 4 Surakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswanya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menyediakan kelas khusus olahraga bagi siswa yang memiliki minat dan bakat di bidang tersebut.

Kelas khusus olahraga adalah kelas yang dirancang khusus untuk mengembangkan bakat dan prestasi olahraga siswa, sambil tetap memperhatikan pendidikan formal mereka (Ardian et al., 2019). Tujuan dari kelas ini adalah untuk mendidik, memfasilitasi, dan mengasah bakat siswa dalam bidang olahraga, sehingga mereka dapat mencapai prestasi tertinggi dalam bidang olahraga sekaligus menyeimbangkan prestasi akademik mereka (Ardian et al., 2019). Dengan demikian, kelas khusus olahraga memberikan kesempatan bagi siswa yang berbakat di bidang olahraga untuk berkembang secara optimal.

Namun di samping itu, kelas khusus olahraga juga harus seimbang dalam memahami dan mengikuti pelajaran umum lainnya, seperti pelajaran informatika. Pada penelitian ini, kelas 11 khusus olahraga SMA Negeri 4 Surakarta tengah berada pada materi pengembangan aplikasi kalkulator menggunakan App Inventor. Berdasarkan observasi pada kelas khusus olahraga ketika mengikuti pelajaran informatika pada materi tersebut, didapati bahwa partisipasi siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang absen ketika pelajaran informatika berlangsung karena beberapa siswa harus mengikuti latihan. Selain itu, hasil wawancara dengan guru pengampu informatika pada kelas tersebut mengungkapkan bahwa kelas khusus olahraga membutuhkan peran yang lebih besar dari guru dibandingkan dengan kelas umum dan juga materi yang diajarkan kepada kelas khusus olahraga tidak bisa secepat kelas umum.

Menurut jurnal berjudul "Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa Kelas 7 Olahraga dengan Siswa Reguler di SMPN 13 Yogyakarta," terdapat perbedaan kecerdasan emosional antara siswa KKO (Kelas Khusus Olahraga) dengan siswa reguler (Faruq, 2020). Minat siswa merupakan faktor kunci yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran. Jika

pendidikan mengalami tantangan rendahnya minat belajar siswa, hal ini dapat menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan belajar mengingat minat belajar berhubungan erat dengan prestasi akademik, guru sebaiknya memberikan perhatian yang lebih kepada minat belajar siswa (Friantini & Winata, 2019). Alasan ini yang mendorong untuk meneliti tentang minat siswa kelas khusus olahraga F11 terhadap pembelajaran informatika pada materi App Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator di SMA Negeri 4 Surakarta. Efektivitas pembelajaran informatika dengan menggunakan materi App Inventor pada siswa kelas khusus olahraga fase F perlu dievaluasi lebih lanjut. Salah satu aspek penting yang perlu dianalisis adalah minat siswa terhadap pembelajaran materi App Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator. Dalam pembelajaran tersebut, siswa perlu melakukan praktek individu untuk menyelesaikan proyek yang diberikan. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti khususnya ketika proyek tersebut diberikan kepada siswa dari kelas khusus olahraga. Oleh karena itu, dilakukanlah analisis minat siswa terhadap pembelajaran informatika dengan materi App Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei. Survei merupakan teknik riset yang menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang dianggap representatif untuk populasi tertentu, sehingga hasilnya dapat memberikan gambaran yang akurat tentang populasi tersebut (Maidiana, 2021).

Instrumen yang digunakan dalam survei ini adalah angket atau kuesioner yang terdiri dari 20 pertanyaan. Kuesioner tersebut dirancang untuk mengukur aspek minat belajar dalam penelitian ini berdasarkan aspek-aspek minat yaitu kesenangan, ketertarikan, kepuasan, motivasi, keinginan, dan keingintahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah ketika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap suatu pelajaran, sehingga ia dengan rajin belajar dan berusaha memahami semua materi yang terkait sedangkan perhatian merupakan kemampuan untuk fokus pada pembelajaran tanpa terganggu oleh hal lain (Maylitha et al., 2023). Motivasi adalah dorongan sadar untuk belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses belajar sedangkan pengetahuan mengacu pada pemahaman yang luas tentang suatu pelajaran serta pemahaman akan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari (Maylitha et al., 2023).

Angket ini dikembangkan dengan menggunakan Skala Likert dengan 4 rentang pilihan jawaban dan skor untuk setiap pertanyaan dalam kuesioner: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI F khusus olahraga. Berikut kisi-kisi angket yang disajikan pada table berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Kuisoner Minat Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Butir Angket
Kesenangan	Kesenangan dalam mempelajari materi App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator	6, 14, 16
Ketertarikan	Ketertarikan siswa terhadap media dan materi pembelajaran App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator	1, 17, 18, 19, 20
Kepuasan	Kepuasan siswa setelah mengikuti dan mempelajari materi App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator	4, 7, 9, 12, 13
Motivasi	Motivasi belajar saat siswa belajar materi materi App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator	2, 11
Keinginan	Keinginan siswa menyelesaikan tantangan tugas materi App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator	3, 5, 8
Keingintahuan	Rasa ingin tahu siswa untuk mendalami materi App Inventor dalam Pengembangan Proyek Aplikasi Kalkulator	10, 15

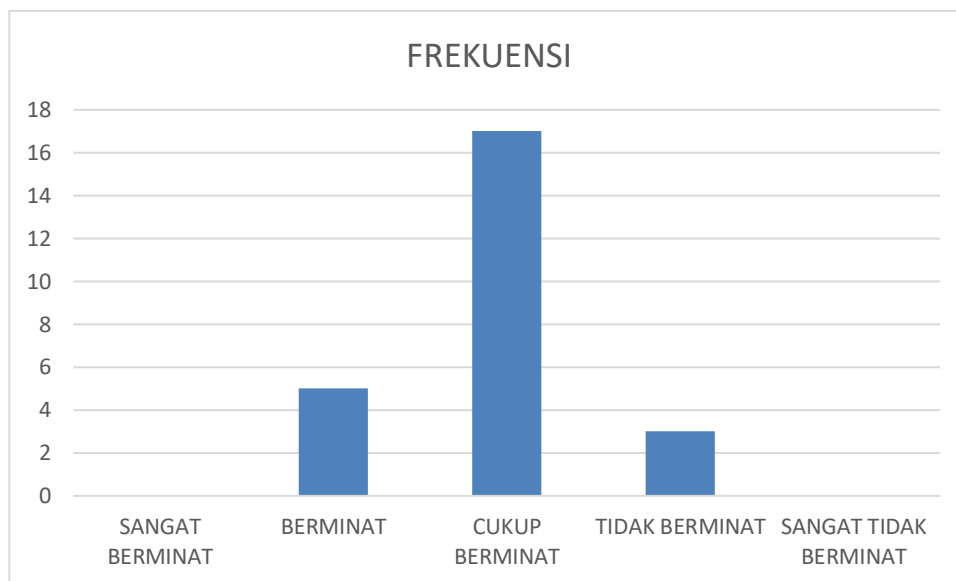
Selain itu, dalam penelitian ini, dilakukan juga observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan serta dilakukan wawancara langsung kepada guru yang mengajar mata pelajaran Informatika. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa terhadap materi App Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator, serta untuk memperoleh pandangan guru mengenai efektivitas metode pengajaran yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan memetakan tingkat minat siswa kelas khusus olahraga (KKO) terhadap pembelajaran Informatika, khususnya pada materi APP Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator. Sampel penelitian terdiri dari 32 siswa kelas F11 KKO di SMA Negeri 4 Surakarta. Setelah menyebarkan angket atau kuisoner kepada seluruh sampel, diperoleh 25 respon yang dapat dianalisis lebih lanjut sebagai data penelitian dan menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Minat Belajar

INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	%
85-100	SANGAT BERMINAT	0	0
69-84	BERMINAT	5	20
53-68	CUKUP BERMINAT	17	68
37-52	TIDAK BERMINAT	3	12
20-36	SANGAT TIDAK BERMINAT	0	0
TOTAL		25	100



Gambar 1. Hasil Frekuensi Terhadap Kategori Minat

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat variasi tingkat minat di antara siswa dalam pembelajaran Informatika pada materi APP Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator. Secara umum, respon menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat pada kategori cukup berminat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran ini. Berdasarkan data hasil kuisioner yang dikumpulkan dari 25 siswa dalam kelas F11 KKO, variasi tingkat minat siswa terhadap pembelajaran Informatika dengan materi APP Inventor menunjukkan hasil sebagai berikut:

- **Kategori Sangat Berminat:** 0 siswa (0%)
- **Kategori Berminat:** 5 siswa (20%)
- **Kategori Cukup Berminat:** 17 siswa (68%)
- **Kategori Tidak Berminat:** 3 siswa (12%)
- **Kategori Sangat Tidak Berminat:** 0 siswa (0%)

Mayoritas siswa (68%) berada dalam kategori "Cukup Berminat", menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang cukup tinggi terhadap materi APP Inventor. Sebanyak 20% siswa menunjukkan minat yang signifikan dengan berada dalam kategori "Berminat", sedangkan 12% siswa tidak menunjukkan minat terhadap materi ini.

Hasil analisis ini memberikan beberapa wawasan penting tentang minat siswa terhadap pembelajaran Informatika dengan materi APP Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator. Berikut adalah beberapa poin pembahasan berdasarkan data yang diperoleh:

1. **Mayoritas Siswa dalam Kategori Cukup Berminat:**
 - Sebagian besar siswa berada dalam kategori "Cukup Berminat" yang mengindikasikan bahwa meskipun mereka tidak sepenuhnya antusias, mereka tetap menunjukkan ketertarikan yang signifikan terhadap materi ini.
2. **Siswa yang Berminat:**

- Sebanyak 20% siswa yang berada dalam kategori "Berminat" menunjukkan bahwa materi APP Inventor telah berhasil menarik minat mereka secara lebih mendalam. Ini menunjukkan potensi untuk lebih mengembangkan pendekatan pembelajaran yang bisa meningkatkan keterlibatan lebih banyak siswa ke dalam kategori ini.
3. **Siswa yang Tidak Berminat:**
- Sebanyak 12% siswa berada dalam kategori "Tidak Berminat", menunjukkan bahwa ada tantangan dalam menarik minat seluruh siswa terhadap materi ini. Penting untuk memahami lebih lanjut alasan di balik kurangnya minat dari siswa-siswa ini, apakah disebabkan oleh faktor eksternal seperti metode pengajaran, atau faktor internal seperti minat pribadi terhadap teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat siswa kelas khusus olahraga (KKO) terhadap pembelajaran Informatika, khususnya pada materi APP Inventor dalam pengembangan proyek aplikasi kalkulator. Berdasarkan observasi, wawancara, dan analisis kuesioner yang melibatkan 25 siswa dari kelas XI F KKO di SMA Negeri 4 Surakarta, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. **Tingkat Minat Siswa:**

- Mayoritas siswa (68%) menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran materi APP Inventor, meskipun tidak sampai pada tingkat sangat berminat. Sebanyak 20% siswa berada dalam kategori "Berminat", sementara 12% siswa berada dalam kategori "Tidak Berminat". Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Sangat Berminat" atau "Sangat Tidak Berminat".

2. **Tantangan dalam Pembelajaran:**

- Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Informatika di kelas khusus olahraga menjadi salah satu tantangan utama. Hal ini disebabkan oleh tingginya frekuensi absen siswa yang harus mengikuti latihan olahraga, serta kebutuhan akan peran guru yang lebih besar dalam mengajar kelas khusus olahraga dibandingkan dengan kelas umum.

Ini menunjukkan bahwa meskipun ada minat yang cukup tinggi terhadap materi APP Inventor, terdapat tantangan yang signifikan dalam menarik minat semua siswa di kelas khusus olahraga. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dan mengembangkan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran Informatika.

REFERENCES

- Ardian, A., Purwanto, S., & Alfarisi, D. S. (2019). Hubungan prestasi belajar siswa kelas khusus olahraga dengan kecerdasan emosional. *Jurnal Keolahragaan*, 7(2), 126–134. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.28103>
- Faruq, S. F. A. \. (2020). *Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Khusus Olahraga Dengan Siswa Reguler Di Smp N 13 Yogyakarta*. 20, 1–11.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Kamus besar bahasa Indonesia / Departemen pendidikan

Anas Wahyuning Widhi et al.

nasional. *Gramedia Pustaka Utama*, 4, 70–75.

Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY : Journal of Education*, 1(2), 20–29.

<https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>

Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>