

UJI PEMINATAN MATA PELAJARAN INFORMATIKA DALAM PENYELENGGARAAN KURIKULUM MERDEKA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS

Fauziyatur Rohmah¹, Wahyu Nur Hidayat¹, Warsono²

¹PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang, No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

²SMAN 6 Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Corresponding author, email: fauziyatur.rohmah.2331537@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i4.2024.3

Kata kunci

Informatika;
Kurikulum Merdeka;
Peminatan Belajar

Abstrak

Secara khusus, penduduk berusia antara enam dan lima belas tahun diharuskan mengikuti kelas pendidikan dasar. Ada yang berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu proses kehidupan yang membantu manusia mencapai potensi maksimalnya dan menjadi manusia yang berharga dan terdidik pada tingkat afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam hal pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing dalam skala global, pendidikan merupakan hal yang krusial. Hal ini mempunyai dampak yang signifikan di dunia yang terus berkembang, dan pendidikan menyediakan sarana untuk menavigasi kemajuan di zaman modern. Pendidikan yang paling efektif bagi siswa akan memberikan mereka alat yang mereka perlukan untuk mencapai potensi penuh mereka dalam hidup. Mata pelajaran informatika awalnya bernama TIK dalam kurikulum 2013, namun kemudian diubah namanya menjadi Informatika dalam kurikulum mandiri. Kecenderungan yang terus-menerus untuk fokus dan mengingat suatu aktivitas disebut minat. Selain itu, pengaruh terkait subjek, yang mencakup minat dan sikap terhadap subjek, juga dapat didefinisikan sebagai minat. Sudut pandang lain menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang konsisten untuk fokus dengan mengingat berbagai pengalaman. Derajat keterlibatan siswa dalam suatu proses pembelajaran terutama ditentukan oleh minatnya, oleh karena itu minat belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang disampaikan oleh guru. Kesadaran yang tinggi dalam mempelajari informatika. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran informatika, sehingga penting untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Maka penerapan mata pelajaran informatika pada kurikulum SMA hendaknya tidak menjadi masalah, melainkan upaya pemerintah untuk mencetak generasi unggul yang berdaya saing global dengan pengetahuan teknologi yang semakin maju dan luas.

1. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Saat ini, pendidikan formal di Indonesia mengamanatkan 10 tahun pendidikan dasar dan tiga tahun pendidikan menengah. Pendidikan dasar adalah wajib bagi warga negara berusia enam sampai 15 tahun. Pendidikan merupakan proses seumur hidup yang membantu individu mengembangkan seluruh potensinya secara afektif, kognitif, dan psikomotorik. Hal ini berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil untuk bersaing secara global di era yang semakin maju saat ini. Pendidikan berkualitas adalah kunci untuk menavigasi kompleksitas pembangunan modern. Sekolah harus membekali siswa dengan alat yang diperlukan untuk mewujudkan potensi mereka di masa depan. Guru sangat penting dalam pendidikan, tidak hanya sebagai pemberi informasi tetapi juga sebagai pendidik yang menyampaikan pembelajaran

bermakna. Kualitas pendidikan bergantung pada pemahaman guru tentang peran dan tanggung jawab mereka, termasuk pemahaman terhadap kurikulum. (Kurniati dkk., 2022).

Kurikulum Merdeka telah berjalan sejak tahun 2021, dengan diluncurkannya Program Sekolah Penggerak sebagai tahap ketujuh dari Program Merdeka Belajar Kementerian Pendidikan. Sekolah penggerak adalah proyek percontohan untuk menerapkan kurikulum merdeka tersebut. Nadiem mengatakan dengan semua level kompetensi guru, tidak akan pernah belajar tanpa kompetensi dasar dan proses menerjemahkan kurikulum yang ada (Iqbal dkk., 2023).

Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran informatika dikenal dengan nama ICT (Teknologi Informasi dan Komunikasi), namun pada kurikulum revisinya diganti namanya menjadi Informatika. Berdasarkan materi kurikulum, observasi, dan wawancara, Kurikulum 2013 tidak mengamanatkan pengajaran mata pelajaran TIK. Namun karena pembelajaran berbasis ICT telah melibatkan seluruh aspek kehidupan, maka perlu adanya pembelajaran terpadu di semua mata pelajaran, dimana ICT menjadi alat untuk memfasilitasi integrasi tersebut (Nafisah Nafisah dkk., 2024).

Minat mengacu pada kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat berbagai aktivitas. Ini adalah kecenderungan terus-menerus untuk memperhatikan dan memperoleh kesenangan dari aktivitas atau konten yang sama (Sihombing dkk., 2021). Minat belajar mengacu pada hobi atau aktivitas yang membantu keberhasilan penyelesaian tugas pendidikan (Korompot dkk., 2020). Minat juga dapat digambarkan sebagai pengaruh yang berhubungan dengan subjek, mencakup perasaan dan pendapat tentang topik yang sedang dibahas (Hafidz dkk., 2023). Minat digambarkan oleh perspektif lain sebagai kecenderungan terus-menerus untuk fokus pada sesuatu melalui refleksi pada aktivitas masa lalu (Gaol, 2024). Minat terhadap pendidikan sangat mempengaruhi hasil belajar, karena tingkat keterlibatan siswa pada sesi pembelajaran yang dipimpin guru terutama ditentukan oleh minat siswa. (Purwandari dkk., 2022). Ada berbagai tanda yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, seperti tertarik mengikuti pendidikan informatika, fokus mendalam pada proses pembelajaran, memiliki pengetahuan informatika yang luas, dan memiliki kesadaran yang kuat dalam mempelajari informatika..

Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran informatika adalah minat belajar siswa, sehingga penting untuk mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa tidak tertarik dalam belajar, maka mereka akan mudah melupakan materi yang diajarkan. Semakin besar minat belajar seorang siswa maka hasil belajarnya akan semakin baik, begitu pula sebaliknya (Umam dkk., 2023).

Peningkatan kualitas pembelajaran ini penting untuk dijadikan titik konsentrasi sekolah sehingga menjadi satu hal yang perlu diperhatikan utamanya dalam rangka pemenuhan standar kualitas pendidikan dimana dalam hal ini guru dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru diharapkan semakin kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas (Hidayat dkk., 2019)

Artikel ini ditulis untuk mengetahui peminatan mata pelajaran informatika di sman 6 malang. Manfaat minat dalam mata pelajaran informatika dapat dirasakan dan diimplementasikan di era global seperti saat ini, dimana kita dituntut untuk menguasai teknologi untuk memudahkan aktivitas kita sehari-hari. Kemudian penerapan mata pelajaran informatika dalam kurikulum sekolah menengah pertama seharusnya tidak menjadi masalah, melainkan upaya dari pemerintah untuk mencetak generasi unggul yang berdaya saing global dengan pengetahuan teknologi yang semakin maju dan luas.

2. Metode

Penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis peminatan mata pelajaran Informatika pada siswa SMA. Fokus pendekatan kualitatif ini adalah memberikan gambaran rinci untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat ilmiah maupun yang berkaitan dengan manusia. Kajian ini menyelidiki berbagai bentuk, kegiatan, karakteristik, perubahan, hubungan, persamaan, dan perbedaan mata pelajaran khusus dalam Informatika. (Fadkhurrohmad & Nursikin, 2023). Dalam penelitian kualitatif, peneliti memfokuskan pada guru informatika dan siswa di SMA Negeri 6 Malang sebagai partisipan. Berbagai

metode pengumpulan data digunakan penulis untuk mendapat informasi dan mengumpulkan data secara lengkap sesuai kebutuhan penulis ialah dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara, dan terakhir studi kepustakaan Sumber informasi penelitian ini antara lain wawancara dengan guru Informatika SMA Negeri 6 Malang dan observasi langsung terhadap subjek penelitian.

Metode pengambilan sampel penelitian yang digunakan dikenal dengan istilah sampling jenuh, yaitu setiap anggota populasi penelitian dimasukkan sebagai sampel (Suriani dkk., 2023). Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 6 Malang yang berjumlah 350 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang berfokus pada minat dan motivasi belajar siswa. Angket minat belajar siswa berjumlah 10 pernyataan dengan empat indikator. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung rata-rata persentase respon siswa terhadap setiap pernyataan.

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan untuk mengetahui rata-rata persentase respon siswa terhadap setiap item pernyataan. Rumus yang digunakan untuk perhitungan ini adalah seperti yang dijelaskan.

$$\bar{P}_i = \frac{\sum f_i P_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{P}_i = presentase rata – rata jawaban mahasiswa untuk butir pertanyaan ke – i

f_i = presentase rata – rata jawaban mahasiswa untuk butir pertanyaan ke – i

P_i = frekuensi pilihan jawaban mahasiswa untuk butir pertanyaan ke – i

n = banyaknya mahasiswa

Selain itu persamaan yang digunakan untuk mengetahui proporsi respon siswa pada setiap aspek baik minat maupun kemauan belajar adalah seperti dibawah ini.

$$\bar{P}_t = \frac{\sum \bar{P}_i}{k} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{P}_t = presentase rat – rata jawaban mahasiswa untuk butir pertanyaan pada setiap indikator

\bar{P}_i = presentase pilihan jawaban mahasiswa untuk butir pertanyaan ke – i

k = banyak butir pertanyaan

Hasil perhitungan dari rumus diatas digunakan untuk menentukan persentase respon kuesioner. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Mashuri, 2019).

Tabel 1. Kriteria Persentase Jawaban Kuesioner

Kriteria	Penafsiran
P = 0%	Tidak seorang pun
0% <P <25%	Sebagian kecil

$25\% \leq P < 50\%$	Hampir setengahnya
$P = 50\%$	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian besar
$75\% \leq P < 100$	Hampir seluruhnya
$P = 100\%$	Seluruhnya

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam dunia pendidikan saat ini, semakin banyak pengakuan akan pentingnya memasukkan mata pelajaran informatika ke dalam kurikulum di Indonesia. Untuk mengatasi hal ini, pemerintah dapat mempertimbangkan untuk meningkatkan pelajaran informatika di sekolah menengah atas atau menjadikannya mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal ini akan memastikan bahwa siswa dibekali dengan pengetahuan informatika untuk masa depan, meskipun penggunaan ponsel pintar dalam kehidupan sehari-hari sudah meluas. Dengan mempelajari manfaat informatika baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia pendidikan, siswa akan mampu berpikir lebih kritis dan beradaptasi dengan dunia yang berubah dengan cepat.

Informatika pada awalnya hanya diajarkan ditingkat universitas. Ilmu Komputer kini diajarkan disekolah dini, dasar, dan menengah, diberbagai Negara didunia, termasuk Indonesia. SMA Negeri 6 Malang sudah menerapkan mata pelajaran informatika khususnya pada kelas 10 dan 11 yang saat ini sudah menggunakan kurikulum merdeka. Hal ini dinyatakan Pemanfaatan mata kuliah teknologi informasi dalam melaksanakan kurikulum merdeka sudah terlaksana dengan baik. Pengenalan mata kuliah informatika, khususnya di tingkat SMA, terjadi seiring dengan adanya revisi kurikulum, khususnya dengan peralihan ke kurikulum mandiri pada tahun 2013. Perubahan ini dilakukan dengan menyadari bahwa informatika merupakan bidang keilmuan yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. menjadi dan unggul. Topik-topik yang dibahas oleh siswa di lembaga pendidikan, khususnya pendidikan menengah, harus sejalan dengan persyaratan kurikulum mandiri. Baik dalam tujuan maupun nilai inti kurikulum mandiri, penyertaan mata kuliah informatika dipandang sebagai langkah yang signifikan dan tepat untuk melengkapi kebijakan yang ada.. Hal ini tentunya menjadi tugas baru oleh para pendidik di sekolah untuk menerapkan mata pelajaran yang dipelajari siswa dan diimplementasi didalam kurikulum saat ini yaitu kurikulum merdeka. Bentuk penerapan mata pelajaran Informatika yang dikembangkan di SMA Negeri 6 Malang ialah telah menjadikan Informatika sebagai mata pelajaran peminatan dan telah berjalan 2 tahun dengan baik di SMA Negeri 6 Malang. Jumlah Guru Informatika juga sudah cukup memadai dan fasilitas untuk mata pelajaran Informatika seperti Laboratorium Komputer lengkap dengan jaringan internet yang selalu aktif dan selalu berfungsi dengan baik setiap diperlukan untuk proses belajar mengajar.

3.1. Implementasi Kurikulum Merdeka

Satuan pendidikan harus memastikan bahwa kurikulum yang mereka gunakan memenuhi kebutuhan belajar siswa dan fokus pada penilaian kompetensi siswa selama proses pemulihan pembelajaran. Hal ini memungkinkan institusi untuk mengadopsi kurikulum yang selaras dengan kebutuhan belajar siswa. Tiga pilihan kurikulum yang tersedia adalah Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (versi sederhana dari Kurikulum 2013 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), dan Kurikulum Merdeka..

Kurikulum merdeka baru menawarkan fleksibilitas lebih dibandingkan kurikulum lama. Sekolah mempunyai kewenangan untuk membuat buku kurikulum dan bahan ajar. Dengan kurikulum merdeka, guru mempunyai kesempatan untuk memberdayakan siswa menjadi pembelajar mandiri seumur hidup. Daripada berpegang pada metode pengajaran yang kaku, guru kini memainkan peran yang lebih dinamis sebagai pemimpin, fasilitator, atau pelatih pembelajaran berbasis proyek (Fauzi, 2022).

Agar siap menghadapi masa depan digital, siswa perlu memupuk kebiasaan positif yang mendorong karakter baik baik secara online maupun offline. Reputasi bangsa Indonesia sangat terlihat di dunia digital dengan banyaknya konten-konten Indonesia yang dibagikan. Pelajar Indonesia didorong untuk mewujudkan cita-cita pelajar Pancasila, antara lain setia, bertakwa,

dan terhormat, merangkul keberagaman global, mandiri, kolaboratif, memiliki kemampuan berpikir kritis, dan kreatif (Wahyu, 2021).

Di bidang informatika, siswa dituntut untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi dunia fisik dan virtual sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Kurikulum menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara berbagai bidang pengetahuan. Melalui pemaparan Melalui berbagai sumber, siswa dilatih untuk mengerjakan tugas secara mandiri dan berkolaborasi secara efektif dengan teman-temannya. Mereka juga didorong untuk terlibat dalam diskusi yang bijaksana, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara efektif beragam latar belakang dan belahan dunia yang berbeda secara online, mengedepankan toleransi dan saling menghormati. Penekanan pada rasa hormat dan pengertian ini berasal dari keyakinan bahwa semua makhluk hidup, yang diciptakan oleh kekuatan yang lebih tinggi, berhak mendapatkan martabat dan perhatian karakter moral kita.

Kualitas pengajaran, kualitas pendidik, dan kualitas siswa dapat meningkat setiap tahunnya. Ditambah lagi menurut Profil Mahasiswa Pancasila, semuanya berjalan dengan baik. Harapan kurikulum mandiri adalah menghasilkan manusia Indonesia yang kompeten, unik dan kompetitif (Bunga Nabilah dkk., 2023). Dari analisis hasil dan perbincangan yang telah disampaikan sebelumnya, terlihat bahwa pelaksanaan mata pelajaran pada kurikulum mandiri tingkat sekolah menengah atas diselenggarakan secara efektif dan berhasil (Bunga Nabilah dkk., 2023). Dari analisis dan eksplorasi yang telah diberikan sebelumnya, dapat dilihat gambaran luas tentang bagaimana kurikulum merdeka dimanfaatkan di sekolah menengah pertama sudah berjalan cukup baik dan terstruktur. Visi dan misi dari kurikulum merdeka sudah hampir berjalan dengan baik di setiap sekolah penggerak. Meskipun hal ini berproses dan tentunya tidak selalu berjalan mulus, namun tidak menjadi permasalahan yang besar karena setiap sekolah khususnya sekolah penggerak sudah berusaha sebaik mungkin dalam menjalankan implementasi kurikulum merdeka untuk pembelajaran siswa seperti yang terjadi di SMA Negeri 6 Malang.

3.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini menguji tingkat minat dan motivasi siswa belajar mata pelajaran informatika. Analisis angket minat belajar yang diberikan kepada siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 6 Malang menunjukkan tingkat minat rata-rata sebesar 70,94%. Berdasarkan kriteria angket dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa mempunyai minat mempelajari mata pelajaran informatika. Informatika dianggap penting, khususnya bagi siswa SMA Negeri 6 Malang yang diharapkan mampu berpikir logis, hal ini merupakan aspek kunci yang ditekankan dalam pendidikan informatika. Angket minat belajar siswa terdiri dari empat indikator, dengan hasil perhitungan disajikan pada tabel selanjutnya.

Tabel 2. Kriteria Persentase Dan Penafsiran Kuesioner Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Kriteria	Penafsiran
1	Ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran informatika	74,30%	Sebagian Besar
2	Konsentrasi yang tinggi terhadap proses pembelajaran	67,45%	Sebagian Besar
3	Pengetahuan yang luas akan informatika	66,54%	Sebagian Besar
4	Kesadaran yang tinggi untuk belajar informatika	76%	Sebagian Besar

Data pada tabel menunjukkan bahwa 74,30% siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 6 Malang berminat mengikuti perkuliahan informatika. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mempunyai minat yang kuat terhadap mata pelajaran tersebut. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran mungkin disebabkan oleh cara penyampaian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh guru. Dengan menyampaikan pelajaran informatika dengan cara yang menyenangkan dan bebas stres, siswa akan lebih terlibat dan tertarik dengan pembelajaran mereka..

Selain itu, 67,45% siswa yang disurvei melaporkan bahwa mereka mampu mempertahankan tingkat fokus yang tinggi selama proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar dari mereka mampu berkonsentrasi secara efektif, banyak lainnya yang kesulitan melakukannya. Hal ini dapat disebabkan oleh persepsi di kalangan siswa bahwa informatika selalu merupakan tantangan dan akan terus demikian. Akibatnya, meskipun mereka berusaha untuk fokus sepenuhnya, mereka mungkin kesulitan jika materi yang disajikan terlalu sulit. Meski mampu berkonsentrasi penuh di awal pelajaran, fokus mereka mungkin berkurang seiring berjalannya sesi. Oleh karena itu, sangat

penting bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan inklusif bagi semua siswa..

Sebanyak 66,54% siswa kelas 10 dan 11 SMA Negeri 6 Malang mengaku memiliki pemahaman mendalam tentang informatika. Namun demikian, sebagian kecil mengaku kurang memiliki pengetahuan komprehensif tentang subjek tersebut. Beberapa orang menganggap informatika tidak penting untuk dipelajari. Oleh karena itu, para pendidik harus menyoroti pentingnya informatika bagi siswa, karena informatika lebih dari sekadar mata pelajaran mendasar; informatika dapat meningkatkan keterampilan berpikir logis yang sangat penting dalam lingkungan global yang berubah dengan cepat saat ini..

Temuan dari analisis indikator keempat menunjukkan bahwa 76% siswa dilaporkan memiliki tingkat kesadaran yang tinggi dalam mempelajari informatika. Hal ini menunjukkan bahwa sangat penting bagi siswa untuk secara mandiri memperoleh pengetahuan di bidang informatika.

Tabel 3. Kriteria Persentase Dan Penafsiran Kuesioner Mata Pelajaran Bagi Siswa

No	Mata Pelajaran	Kriteria	Penafsiran
1	Berpikir Komputasional	4,7%	Sebagian Kecil
2	Teknologi Informasi dan Komunikasi	4,7 %	Sebagian Kecil
3	Sistem Komputer	11,6%	Sebagian Kecil
4	Jaringan Komputer dan Internet	4,7%	Sebagian Kecil
5	Algoritma dan Pemrograman	41,9%	Hampir Setengahnya
6	Dampak Sosial Informatika	0%	Tidak Seorang Pun
7	Praktik Lintas Bidang	2,3%	Sebagian Kecil
8	Analisi Data	30,2	Hampir Setengahnya

Dari hasil presentase pemilihan materi yang menarik pada mata pelajaran informatika yaitu dalam materi Berfikir Komputasional 4,7% persentase ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil dari siswa SMAN 6 Malang menunjukkan minat dalam aspek berfikir komputasional.

Untuk materi selanjutnya yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi 4,7% persentase yang sama dengan berfikir komputasional, hal ini menunjukkan minat yang serupa dalam teknologi informasi dan komunikasi.

Pada materi Sistem Komputer 11,6% terdapat peningkatan minat dalam sistem komputer, dengan hampir dua belas persen siswa menunjukkan minat dalam memahami dasar-dasar sistem komputer, seperti arsitektur perangkat keras dan perangkat lunak, serta konsep-konsep dasar sistem operasi.

Selain itu pada materi Jaringan Komputer 4,7% Persentase ini menunjukkan minat yang serupa dengan berfikir komputasional dan teknologi informasi dan komunikasi. Meskipun kecil, ini menunjukkan adanya minat dalam pemahaman tentang jaringan computer.

Untuk materi Algoritma dan Pemrograman sebanyak 41,9% Ini adalah persentase yang paling mencolok, menunjukkan minat yang sangat besar dalam algoritma dan pemrograman di antara siswa SMAN 6 Malang. Ini mencerminkan pentingnya keterampilan pemrograman dalam dunia teknologi modern dan potensi besar dalam mengembangkan aplikasi dan solusi perangkat lunak.

Selanjutnya untuk materi ini Dampak Sosial Informatika 0% Sangat menonjol bahwa tidak ada satupun dari siswa yang menunjukkan minat dalam memahami dampak sosial dari perkembangan teknologi informasi. Hal ini menyoroti kebutuhan untuk meningkatkan kesadaran akan implikasi sosial dari teknologi dalam masyarakat.

Pada materi Praktik Lintas Bidang 2,3% persentase yang rendah ini menunjukkan minat yang terbatas dalam praktik lintas bidang di antara siswa.

Dan materi terakhir Analisis Data sebanyak 30,2% meskipun tidak sebesar minat dalam algoritma dan pemrograman, namun masih terdapat persentase yang signifikan dari siswa yang

tertarik dalam analisis data. Ini mencerminkan kesadaran akan pentingnya pengolahan dan interpretasi data dalam berbagai konteks, baik akademis maupun industri.

Dengan menganalisis persentase diatas pola minat siswa dalam berbagai aspek informatika, dari pemrograman hingga analisis data, serta area yang mungkin perlu mendapatkan lebih banyak perhatian, seperti dampak sosial informatika dapat dijadikan evaluasi untuk guru di SMAN 6 Malang agar materi ini dapat lebih menarik dan meningkatkan hal yang menarik juga untuk materi yang lain agar dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar informatika.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, penerapan kurikulum merdeka yang baru dilaksanakan selama satu tahun lebih optimal. Kurikulum merdeka melengkapi kurikulum sebelumnya. Dalam kurikulum ini akan lebih diperhatikan kebutuhan peserta didik dari berbagai aspek, namun tentunya dengan adanya kurikulum merdeka memerlukan pengembangan, dukungan langsung dan perbaikan, untuk mengatasi kurikulum yang ada saat ini dapat mengatasi masalah pendidikan yang tidak terselesaikan dengan baik.

Pemanfaatan mata pelajaran informatika dalam penerapan kurikulum mandiri dinilai sangat efektif, terbukti pada setiap subbagian pembelajaran dapat selaras dengan visi dan misi kurikulum mandiri. Mata pelajaran informatika juga turut berperan dalam proses tumbuh kembang anak sejalan dengan kemajuan teknologi khususnya bidang informatika sehingga siswa dapat menguasainya melalui mata pelajaran tersebut sehingga akan meningkatkan minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa konten yang disajikan pada sesi pembelajaran informatika menarik bagi siswa karena menunjukkan minat berpartisipasi yang tinggi. Siswa merasa nyaman ketika mengikuti pelajaran informatika yang diajarkan oleh guru, dan hampir separuh siswa menyatakan fokus yang kuat selama sesi ini dan mengakui pentingnya informatika. Namun pengetahuan mereka tentang informatika masih terbatas sehingga menyebabkan kurangnya kesadaran sebagian besar dari mereka. Mereka yang termotivasi untuk belajar mandiri menggali lebih dalam informasi terkait informatika karena mereka menganggapnya sebagai subjek yang menantang untuk dipahami

Daftar Rujukan

- Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, & Ramadhanu Istahara Mubaraq. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 110-119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Fadkharrohmah, M. N., & Nursikin, M. (2023). Pendekatan dalam inovasi materi dan metode pembelajaran Kurikulum PAI berbasis HOTS Era Industri 4.0 di MTs NU Salatiga. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(1), 386-395.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18-22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Gaol, D. L. (2024). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Think, Talk, Write (TTW) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas X SMA Negeri 1 Pollung Kabupaten Humbang Hasundutan tahun Pelajaran 2022/2023. 8, 10215-10220.
- Hafidz, D. I., Kartinah, Sukamto, & Maryatun, S. (2023). Analisis Minat Belajar Terhadap Kesiapan Belajar Di Kelas 3 SDN Sampangan 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 1639-1643. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13099>
- Hidayat, W. N., Sutikno, T. A., Patmanthara, Kartikasari, C. D. I., & Firdaus, A. F. (2019). Peningkatan keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk Guru SMK. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2), 93-103.
- Iqbal, M., Rizki, A., Wardani, J. S., Khafifah, N. P., Silitonga, N., & Amirah, R. (2023). Kebijakan Pendidikan Tentang Pelaksanaan Merdeka Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 2257-2265. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.878>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. 6-11. https://books.google.co.id/books?id=jHGNDwAAQBAJ&pg=PA3&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false

- Nafisah Nafisah, Fathihatus Sholihah, M. Risal, Muhajir Muhajir, & Nasir Nasir. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas X.3 dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tutorial pada Mata Pelajaran Informatika di UPT SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2822>
- Purwandari, I. D., Rahayu, S., & Dasna, I. W. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 681–691.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Umam, K., Quthny, A. Y. A., & Badruttamam, C. A. (2023). Phubbing: Suatu Degredasi Minat Belajar Siswa sebagai Dampak Media Sosial di Mi Dlauul Islam. *Journal on Education*, 5(3), 8717–8724. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1666>
- Wahyu, A. (2021). Informatika untuk SMA Kelas X. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan*.
- Hidayat, W. N., Sutikno, T. A., Patmanthara, P., Kartikasari, C. D. I., & Firdaus, A. F. (2019). Peningkatan keterampilan pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk guru SMK. *Jurnal Graha Pengabdian*, 1(2), 93-103