

Analisis Minat Siswa Kelas 1 SMK Pada Ekstrakurikuler Sepak Bola Dengan Metode Technology Acceptance Model

Muhammad Hasanuddin^{1,*}, Bayu Eka Susanto², Sujatmiko Ginting³, Fakhri Rizaldi⁴

^{1,2,3,4} Sains dan Teknologi, Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ^{1,*} muhammadhasan20feb@gmail.com, ² bayususanto2311@gmail.com, ³ sujatmikoginting5@gmail.com, ⁴ fakhririzaldi06@gmail.com

(* Email Coressponding Author: muhammadhasan20feb@gmail.com)

Received: 20 Mei 2025 | Revision: 26 Mei 2025 | Accepted: 28 Mei 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat siswa kelas 1 SMK Putra Jaya Stabat terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola, serta menganalisis faktor-faktor yang memengaruhinya. Untuk memperdalam pemahaman terhadap penerimaan siswa terhadap sistem informasi yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler, penelitian ini menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Model ini digunakan untuk mengukur pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap minat dan perilaku siswa dalam mengikuti serta memanfaatkan sistem informasi pendukung ekstrakurikuler, seperti jadwal digital, absensi daring, atau komunikasi tim secara online. Sampel penelitian berjumlah 74 siswa, ditentukan melalui rumus Slovin dari total populasi 280 siswa. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat tinggi terhadap ekstrakurikuler sepak bola, serta bersikap positif terhadap penggunaan sistem informasi pendukung. Faktor internal seperti motivasi pribadi dan hobi, serta faktor eksternal seperti kemudahan penggunaan sistem dan dukungan sosial, berkontribusi terhadap tingginya minat tersebut. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan sistem informasi ekstrakurikuler yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: minat siswa, ekstrakurikuler, sepak bola, SMK, Technology Acceptance Model, sistem informasi pendidikan

Abstract

This study aims to determine the level of interest among first-grade students at SMK Putra Jaya Stabat in participating in football extracurricular activities and to analyze the influencing factors. To deepen the understanding of students' acceptance of information systems supporting extracurricular activities, this research adopts the Technology Acceptance Model (TAM). The model is used to measure the impact of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use on students' interest and behavior in utilizing digital systems for extracurricular support, such as online schedules, digital attendance, and team communication platforms. The sample consisted of 74 students, determined using the Slovin formula from a total population of 280 students. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using descriptive quantitative methods. The results show that most students exhibit a high interest in football extracurricular activities and have a positive attitude toward using supporting information systems. Internal factors such as personal motivation and hobbies, along with external factors like system usability and social support, contribute to this high level of interest. These findings are expected to serve as a reference for schools in developing effective extracurricular information systems aligned with student needs.

Keywords: *student interest, extracurricular, football, vocational school, Technology Acceptance Model, educational information system*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berfungsi untuk mendukung pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan bakat siswa di luar kegiatan intrakurikuler[1]. Pemerintah Indonesia melalui kebijakan pendidikan telah menekankan pentingnya pengembangan siswa secara holistik, baik secara akademik maupun non-akademik[2]. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kegiatan ekstrakurikuler juga memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian siswa agar memiliki kesiapan fisik dan mental dalam menghadapi dunia kerja maupun kehidupan bermasyarakat[3]. Salah satu jenis ekstrakurikuler yang banyak diminati oleh siswa adalah sepak bola[4]. Sebagai cabang olahraga yang memiliki popularitas tinggi di Indonesia, sepak bola tidak hanya menjadi ajang rekreasi, tetapi juga media pembentukan nilai-nilai positif seperti kerja sama tim, disiplin, kepemimpinan, dan sportivitas[5]. Hal ini menjadikan sepak bola sebagai pilihan strategis dalam membentuk budaya sekolah yang sehat, dinamis, dan kolaboratif. Meskipun demikian, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler tidak selalu konsisten. Beberapa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, sementara yang lain cenderung pasif atau bahkan tidak terlibat sama sekali[6]. Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk minat pribadi, ketersediaan waktu, pengaruh lingkungan sosial, dan juga faktor teknis seperti kemudahan akses terhadap informasi kegiatan[7]. Dalam era digital saat ini, berbagai sekolah telah mulai memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler. Penggunaan sistem informasi, seperti aplikasi penjadwalan latihan, absensi online, dan platform komunikasi antaranggota tim, menjadi solusi potensial untuk meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, tidak cukup hanya memahami minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler, tetapi juga penting untuk

mengkaji bagaimana siswa menerima dan menggunakan teknologi informasi yang disediakan untuk mendukung kegiatan tersebut.

Untuk menganalisis fenomena ini, pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) digunakan sebagai kerangka teoritis utama dalam penelitian ini[8]. Model TAM yang dikembangkan oleh Davis (1989) menjelaskan bahwa dua faktor utama yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap suatu sistem teknologi adalah Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU)[9]. PU merujuk pada sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya, sementara PEOU adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa sistem tersebut mudah digunakan[10]. Kedua faktor ini berkontribusi terhadap Attitude Toward Using dan Behavioral Intention to Use, yang akhirnya menentukan apakah seseorang akan menggunakan teknologi tersebut secara aktif[11]. Dengan menerapkan model ini, penelitian ini tidak hanya mengukur minat siswa terhadap ekstrakurikuler sepak bola, tetapi juga menilai bagaimana penerimaan mereka terhadap teknologi informasi yang digunakan sebagai media pendukung. SMK Putra Jaya Stabat merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan di Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, yang menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler guna mengembangkan potensi siswa, termasuk dalam bidang olahraga[12]. Ekstrakurikuler sepak bola telah berjalan secara rutin dan menjadi salah satu program yang cukup diminati oleh siswa[13]. Namun, belum terdapat kajian sistematis yang mengidentifikasi secara spesifik bagaimana siswa, khususnya kelas 1 yang baru beradaptasi, merespons pemanfaatan sistem informasi dalam mendukung kegiatan tersebut. Dalam konteks ini, pemahaman mengenai tingkat minat dan penerimaan terhadap teknologi menjadi hal yang krusial, mengingat siswa saat ini merupakan generasi digital native yang terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui tingkat minat siswa kelas 1 SMK Putra Jaya Stabat terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola; dan menganalisis penerimaan siswa terhadap sistem informasi pendukung kegiatan tersebut berdasarkan variabel-variabel dalam model TAM. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan literatur tentang integrasi teknologi informasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, serta kontribusi praktis dalam perancangan dan implementasi sistem informasi ekstrakurikuler di lingkungan sekolah kejuruan.

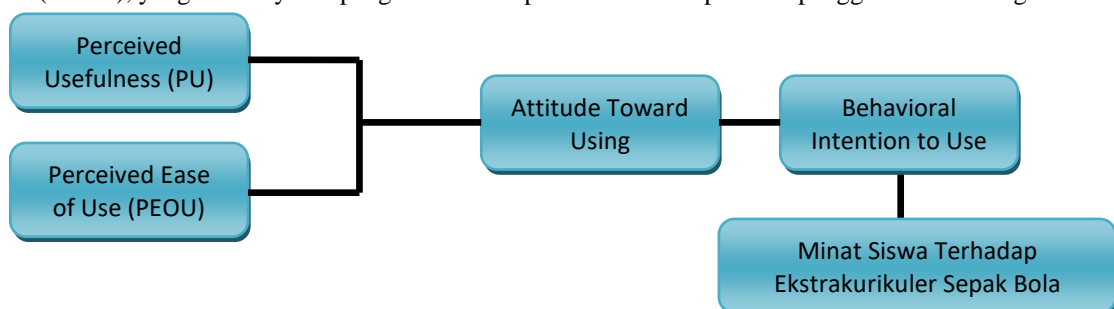
Urgensi dari penelitian ini terletak pada perlunya pendekatan yang menyeluruh dalam memahami perilaku siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler, yang tidak hanya melihat aspek minat semata tetapi juga keterlibatan teknologi yang semakin dominan dalam dunia pendidikan[14]. Banyak program ekstrakurikuler yang gagal mencapai tujuannya karena tidak mempertimbangkan aspek teknologis yang relevan dengan kebiasaan dan ekspektasi siswa masa kini[15]. Oleh karena itu, penelitian berbasis TAM ini memberikan alternatif pendekatan yang tidak hanya mengukur minat, tetapi juga mengevaluasi sejauh mana sistem teknologi yang diterapkan diterima dan digunakan secara efektif oleh siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan bagi pengembangan sistem informasi ekstrakurikuler yang lebih efisien, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, temuan penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan oleh pembuat kebijakan pendidikan, pengelola sekolah, serta guru pembina dalam merancang program ekstrakurikuler berbasis teknologi yang lebih responsif terhadap perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga membuka ruang untuk studi lanjutan yang mengeksplorasi integrasi model-model sistem informasi lain dalam konteks pendidikan menengah kejuruan di Indonesia.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk memahami bagaimana siswa menerima dan menggunakan teknologi informasi dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler sepak bola, penelitian ini menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM). TAM digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi perilaku pengguna dalam menerima teknologi melalui dua konstruk utama: Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU), yang keduanya berpengaruh terhadap minat dan niat perilaku penggunaan teknologi.



Gambar 1. Kerangka Tahap Penelitian

Dalam model ini, terdapat dua konstruk utama:

- a. Perceived Usefulness (PU): persepsi siswa bahwa sistem informasi akan meningkatkan efektivitas kegiatan ekstrakurikuler.
- b. Perceived Ease of Use (PEOU): persepsi siswa bahwa sistem informasi mudah digunakan tanpa usaha yang besar.

Kedua variabel ini akan memengaruhi:

- a. Attitude Toward Using: sikap siswa terhadap penggunaan sistem informasi.
- b. Behavioral Intention to Use: niat siswa untuk terus menggunakan sistem informasi tersebut.

Sementara itu, minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola menjadi variabel dependen yang diamati, mencakup:

- a. Ketertarikan terhadap kegiatan
- b. Perasaan senang saat berpartisipasi
- c. Keinginan untuk terus terlibat
- d. Frekuensi keterlibatan
- e. Pengaruh lingkungan sosial

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK 1 Putra Jaya Stabat, yang berlokasi di Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu mulai dari bulan April hingga Mei 2025.

2.3 Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SMK 1 Putra Jaya Stabat sebanyak 280 siswa. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh 74 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling agar setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih.

Rumus Slovin :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad n = \frac{280}{1+280(0,1)^2} = \frac{280}{1+2,8} = \frac{280}{3,8} \approx 73,68$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang diambil adalah 74 siswa, yang dipilih secara random sampling dari seluruh kelas 1.

2.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel utama:

- a. Variabel Minat Siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola (variabel dependen).
- b. Variabel TAM meliputi:
 1. Perceived Usefulness (PU): persepsi siswa tentang manfaat sistem informasi ekstrakurikuler.
 2. Perceived Ease of Use (PEOU): persepsi siswa tentang kemudahan penggunaan sistem informasi.
 3. Attitude Toward Using dan Behavioral Intention to Use sebagai variabel pendukung.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

- a. Angket (Kuesioner)

Disusun menggunakan skala Likert 1–5, berdasarkan indikator dari teori minat siswa dan variabel TAM. Kuesioner dibagi menjadi tiga bagian: identitas responden, pernyataan minat ekstrakurikuler, dan pernyataan penerimaan sistem teknologi.:

 1. Sangat Tidak Setuju
 2. Tidak Setuju
 3. Netral
 4. Setuju

5. Sangat Setuju

Angket ini terdiri atas dua bagian:

1. Identitas Responden
2. Pernyataan tentang minat siswa terhadap ekstrakurikuler sepak bola berdasarkan indicator:

- Ketertarikan dan perhatian terhadap kegiatan
- Perasaan senang saat mengikuti
- Keinginan untuk terus terlibat
- Frekuensi keterlibatan
- Pengaruh lingkungan sosial (teman/orang tua/guru)

3. Observasi Lapangan (pendukung):

Untuk mendukung data kuantitatif, observasi dilakukan secara tidak langsung pada pelaksanaan ekstrakurikuler sepak bola untuk melihat partisipasi nyata siswa.

2.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan meminta masukan dari ahli pendidikan dan sistem informasi. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi antaritem dalam skala pengukuran.

2.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan statistik sederhana berupa:

- a. Distribusi frekuensi dan persentase untuk mengetahui kecenderungan minat siswa.
- b. Rata-rata skor dan interpretasi kategorikal terhadap masing-masing indikator TAM dan minat.
- c. Analisis hubungan antarvariabel menggunakan korelasi atau regresi sederhana (jika diperlukan) untuk melihat pengaruh PU dan PEOU terhadap minat dan niat penggunaan.

Interpretasi skor mengikuti kriteria berikut:

Tabel 1. Tabel Keterangan

Score	Keterangan
4,21-5,00	Sangat Tinggi
3,41-4,20	Tinggi
2,61-3,40	Sedang
1,81-2,60	Rendah
1,00-1,80	Sangat Rendah

Pengolahan data dilakukan menggunakan SPSS dan Microsoft Excel.

Dengan pendekatan TAM, penelitian ini tidak hanya menggambarkan minat siswa secara umum, tetapi juga memberikan wawasan terkait sejauh mana penerimaan siswa terhadap sistem informasi yang mendukung ekstrakurikuler dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Dalam memperoleh dan menganalisis data penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang didasarkan pada kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Model ini dipilih karena mampu menjelaskan secara sistematis bagaimana faktor-faktor seperti Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh terhadap minat serta niat siswa dalam menggunakan teknologi pendukung kegiatan ekstrakurikuler. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat siswa serta konstruk dalam TAM. Kemudian, data yang diperoleh diolah menggunakan perangkat lunak SPSS dan Microsoft Excel untuk menghasilkan distribusi frekuensi, nilai rata-rata, dan kategori interpretatif. Pemilihan metode ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara kuantitatif tingkat minat siswa terhadap kegiatan

ekstrakurikuler sepak bola sekaligus menilai sejauh mana siswa menerima penggunaan sistem informasi digital yang mendukung kegiatan tersebut.

Dengan menggunakan pendekatan ini, hasil penelitian dapat menunjukkan keterkaitan yang jelas antara persepsi siswa terhadap kemudahan dan manfaat sistem dengan intensi mereka untuk terus terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler melalui dukungan teknologi. Penelitian ini dilakukan terhadap 74 siswa kelas 1 SMK 1 Putra Jaya Stabat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat minat mereka terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola serta mengukur penerimaan mereka terhadap sistem informasi yang mendukung kegiatan tersebut berdasarkan model Technology Acceptance Model (TAM). Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket yang terdiri atas lima indikator minat (perhatian, perasaan senang, keinginan, frekuensi partisipasi, dan pengaruh lingkungan), diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi Minat Siswa berdasarkan kuesioner

Rentang score	Kategori minat	Jumlah siswa	persentase
4,21-5,00	Sangat Tinggi	12	16,2 %
3,41-4,20	Tinggi	25	33,8 %
2,61-3,40	Sedang	24	32,4 %
1,81-2,60	Rendah	10	13,5 %
1,00-1,80	Sangat Rendah	3	4,1 %

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa (50%) memiliki minat pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hanya 17,6% siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah, sedangkan 32,4% berada pada tingkat sedang.

Untuk variabel TAM Perceived Usefulness (PU) memiliki skor rata-rata 4,12, yang termasuk dalam kategori "Tinggi", Perceived Ease of Use (PEOU) memiliki skor rata-rata 4,20, yang juga termasuk dalam kategori "Tinggi". Behavioral Intention to Use sistem informasi dalam mendukung ekstrakurikuler memperoleh skor rata-rata 4,05.

Data ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki persepsi positif terhadap manfaat dan kemudahan sistem informasi yang digunakan untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler.

3.2 Pembahasan

Minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola tergolong cukup tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh persentase siswa yang memilih kategori minat tinggi (33,8%) dan sangat tinggi (16,2%). Temuan ini menunjukkan bahwa sepak bola masih menjadi salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diminati oleh sebagian besar siswa di SMK 1 Putra Jaya Stabat. Jika dilihat dari Indikator :

- a. Perhatian
Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka memperhatikan informasi atau pengumuman terkait jadwal latihan sepak bola. Ini menunjukkan adanya ketertarikan awal yang baik.
- b. Perasaan Senang
Responden menunjukkan antusiasme dan rasa senang ketika mengikuti latihan, yang merupakan tanda positif bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman menyenangkan bagi mereka.
- c. Keinginan
Banyak siswa menyatakan ingin terus mengikuti kegiatan ini di masa mendatang dan bercita-cita menjadi atlet sepak bola atau berpartisipasi dalam turnamen sekolah.
- d. Frekuensi Partisipasi.
Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti latihan bervariasi, namun mayoritas hadir secara rutin. Ini mencerminkan komitmen dan konsistensi terhadap kegiatan.
- e. Pengaruh Lingkungan
Beberapa siswa menyebutkan bahwa teman sebaya dan dukungan guru menjadi pendorong mereka untuk aktif. Dukungan dari lingkungan sekolah terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat.

Jika dikaitkan dengan model TAM, dapat dilihat bahwa persepsi siswa terhadap sistem informasi sebagai sarana pendukung sangat berpengaruh terhadap partisipasi mereka. Skor tinggi pada Perceived Usefulness menunjukkan bahwa siswa merasa sistem informasi yang diterapkan (misalnya aplikasi jadwal latihan, absensi online, atau forum diskusi tim) memang membantu dan relevan dalam menunjang aktivitas mereka. Begitu juga dengan Perceived Ease of Use, siswa merasa sistem mudah dipahami dan dioperasikan, sehingga tidak menimbulkan hambatan teknis yang berarti. Kendala yang Ditemui. Selain itu, skor tinggi pada variabel Behavioral Intention to Use menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan untuk terus menggunakan sistem tersebut di masa depan, baik untuk aktivitas ekstrakurikuler

maupun kegiatan sekolah lainnya. Hal ini mendukung temuan dari Davis (1989) dalam model TAM, bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh langsung terhadap niat seseorang dalam menggunakan sistem. Penggunaan TAM dalam konteks ini memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana sistem informasi bukan hanya menjadi pelengkap administratif, tetapi juga sebagai faktor penentu dalam peningkatan partisipasi dan minat siswa terhadap program ekstrakurikuler. Semakin tinggi penerimaan siswa terhadap sistem, maka semakin tinggi pula kemungkinan mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan tersebut.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dan masih adanya siswa yang kurang terbiasa dengan penggunaan sistem digital. Hal ini menjadi catatan penting bagi pihak sekolah untuk menyediakan pelatihan atau pendampingan penggunaan sistem bagi siswa baru.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa integrasi sistem informasi dalam kegiatan ekstrakurikuler memiliki pengaruh positif terhadap minat dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, sekolah disarankan untuk terus mengembangkan sistem informasi yang responsif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai generasi digital native..

3.3 Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperluas penerapan model Technology Acceptance Model (TAM) ke dalam konteks pendidikan non-formal, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan sekolah menengah kejuruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use memainkan peranan penting dalam memengaruhi minat dan partisipasi siswa terhadap sistem informasi ekstrakurikuler. Hal ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan mengenai adaptasi model TAM di bidang pendidikan lainnya, seperti pembelajaran daring, manajemen sekolah berbasis digital, dan lainnya.

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bagi sekolah dan pengelola pendidikan mengenai pentingnya pengembangan sistem informasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mudah digunakan dan dirasakan manfaatnya oleh siswa. Penerapan sistem informasi dalam pengelolaan ekstrakurikuler seperti absensi digital, jadwal latihan daring, dan forum diskusi harus mempertimbangkan persepsi siswa sebagai pengguna utama. Dukungan teknologi yang diterima dengan baik oleh siswa akan berdampak pada peningkatan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas program ekstrakurikuler secara keseluruhan.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi perancang sistem informasi sekolah dalam merancang fitur-fitur yang ramah pengguna dan relevan dengan kebutuhan ekstrakurikuler. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan pelatihan penggunaan sistem bagi siswa baru agar dapat mempercepat proses adaptasi teknologi. Dengan demikian, pengembangan sistem informasi berbasis TAM dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan di luar kelas.

Implikasi lainnya berkaitan dengan peran guru pembina dan manajemen sekolah. Diperlukan upaya kolaboratif dalam menyosialisasikan dan memfasilitasi penggunaan sistem informasi agar siswa merasa terbantu dan termotivasi. Secara jangka panjang, penerimaan sistem informasi yang tinggi dari siswa diharapkan dapat menciptakan budaya digital yang positif di lingkungan sekolah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas 1 SMK 1 Putra Jaya Stabat terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak bola berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme, perhatian, dan keinginan yang kuat untuk terus berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Faktor-faktor internal seperti hobi dan motivasi pribadi, serta faktor eksternal seperti pengaruh teman sebaya dan dukungan sekolah, turut mendukung tingginya minat tersebut. Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan siswa terhadap sistem informasi pendukung ekstrakurikuler juga berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), siswa memiliki persepsi positif terhadap manfaat (Perceived Usefulness) dan kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use) sistem informasi seperti aplikasi jadwal latihan, absensi daring, dan platform komunikasi tim. Hal ini berdampak positif pada niat siswa untuk terus menggunakan teknologi tersebut dalam mendukung aktivitas mereka. Dengan demikian, integrasi sistem informasi dalam kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya meningkatkan efisiensi pengelolaan kegiatan, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan minat dan partisipasi siswa. Model TAM terbukti efektif dalam menjelaskan dan memprediksi perilaku siswa dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan non-akademik di sekolah. Temuan ini menegaskan pentingnya

pengembangan sistem informasi yang tidak hanya canggih secara teknis, tetapi juga mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir, yaitu para siswa. Sekolah disarankan untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan sistem informasi ekstrakurikuler serta memberikan pelatihan yang memadai agar siswa semakin siap dan percaya diri dalam menggunakan teknologi tersebut. Dengan dukungan yang tepat, penerimaan sistem informasi akan semakin tinggi dan pada akhirnya berdampak positif terhadap pengembangan potensi siswa secara menyeluruh..

REFERENCES

- [1] A. Gani, B. Ismaya, and A. Dimiyati, "Survei Minat Siswa dalam Mengikuti Ekstrakurikuler SepakBola Di SMPN 1 Lemahabang Karawang," *Riyadhoh J. Pendidik. Olahraga*, vol. 4, no. 2, pp. 47–54, 2022.
- [2] N. T. Sinaga, C. L. Verentia, B. A. Sitanggang, I. N. Siahaan, and A. A. Manurung, "Digital dharma: Transformasi digitalisasi pendidikan di SMA Swasta Dharma Karya Beringin Deli Serdang melalui peningkatan pembelajaran digital dan pengembangan non-akademik siswa," *J. Pengabd. Nas. Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 418–425, 2024.
- [3] S. Mustafidah, "PERSONAL BRANDING DAN KESEHATAN FISIK: PENDEKATAN HOLISTIK DALAM KESIAPAN KERJA SISWA," *PROPER Protean Perspect. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 36–43, 2025.
- [4] A. R. Effendy, I. S. Fallo, and O. Ding, "Pengaruh Metode Drill Terhadap Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Siswa Ekstrakurikuler," *J. Sport Acad.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–59, 2022.
- [5] R. Rusdin, S. Salahudin, E. Rudiansyah, R. Saputra, and F. Furkan, "Peran Kepemimpinan Dalam Olah Raga Untuk Membangun Nilai Karakter Bangsa," *J. Pendidik. Jasm. Kesehat. dan Rekreasi*, vol. 10, no. 2, pp. 90–106, 2023.
- [6] J. Ade, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Halmahera Selatan Melalui Penerapan Model Kooperatif STAD," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 20, pp. 998–1007, 2023.
- [7] A. Setiawan, "Use of Canva Application as Information Technology-Based Learning Media to Improve Social Media Motivation for PK-PLK Teachers in Tulungagung District," in *International Conference on Applied Social Sciences in Education*, 2024, pp. 541–550.
- [8] D. Setyaningrat, I. A. Mushlihin, and A. Zunaidi, "Strategi digitalisasi untuk mendorong inklusi keuangan nasabah bank syariah: Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," *Proc. Islam. Econ. Business, Philanthr.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–76, 2023.
- [9] J. Andriani and W. W. Winarno, "Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi "Pedulilindungi" dengan Technology Acceptance Model (TAM)," *Zo. J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 89–100, 2022.
- [10] A. Ardiansyah and S. Sutedi, "Jurnal Analisis Penerimaan Pengguna Sistem Pelayanan Perizinan Sektor Kesehatan Menggunakan TAM," *J. Teknol. Inf. Mura*, vol. 16, no. 2, pp. 142–151, 2024.
- [11] N. Sutisna, "Implementasikan sistem informasi dalam mendukung perilaku pembelian terhadap keputusan pembelian e-commerce," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 20–30, 2023.
- [12] I. Nur'aini, "SISTEM CHATBOT SEBAGAI LAYANAN INFORMASI KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA MENGGUNAKAN METODE LARGE LANGUAGE MODEL (LLM)," 2024, *Universitas Islam Sultan Agung Semarang*.
- [13] A. Wiranata and W. Rasyid, "Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler SepakBola Siswa SMP Negeri 4 Kota Padang," *J. JPDO*, vol. 3, no. 4, pp. 22–27, 2020.
- [14] M. S. Novelan and A. K. Sari, "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Hukum Di Masyarakat Desa Kelambir V Kebun Kecamatan Hamparan Perak," *J. Has. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 285–290, 2024.
- [15] V. V. Suhartawan *et al.*, *Rencana Pengembangan Pengajaran Menuju Masa Depan Pembelajaran Yang Dinamis*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024.