

**MANAJEMEN PEMBELAJARAN KODING
MENGUNAKAN APLIKASI SCRATCHJR
UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI SD**
(Studi Deskriptif di SD Negeri Nagrak 2 dan SD Negeri
Karangsetra Kab. Bandung)

**MANAGEMENT OF CODING LEARNING USING
THE SCRATCHJR APPLICATION TO INCREASE
STUDENTS' LEARNING INTEREST IN
ELEMENTARY SCHOOLS**

*(A Descriptive Study at SD Negeri Nagrak 2 and SD Negeri Karangsetra, Bandung
Regency)*

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan Program Studi Administrasi Pendidikan



Disusun Oleh:
Dhita Annisa Fauzia

NIM. 41038103241280

**PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA
2026**

SURAT PERNYATAAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhita Annisa Fauzia

NIM : 41038103241280

Program Studi : Administrasi Pendidikan

Universitas : Universitas Islam Nusantara (UNINUS) Bandung

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul
“MANAJEMEN PEMBELAJARAN KODING MENGGUNAKAN
APLIKASI SCRATCHJR UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI SD”

(Studi Kasus di SDN Nagrak 2 Kecamatan Cangkuang dan SDN
Karangsetra Kecamatan Cangkuang)

Merupakan benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan
penjiplakan atau pengutipan yang tidak sesuai dengan etika yang
berlaku dalam masyarakat ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap
menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila
dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan
atau ada klaim terhadap keaslian dalam karya saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan
penuh tanggung jawab.

Bandung, Mei 2026

Pembuat pernyataan



Dhita Annisa Fauzia

NIM. 41038103241280

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar yang belum diimbangi dengan pemanfaatan teknologi secara produktif dan edukatif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun penggunaannya masih cenderung bersifat hiburan dan belum diarahkan pada pengembangan keterampilan berpikir. Di sisi lain, pembelajaran di sekolah masih memerlukan inovasi agar lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pengelolaan pembelajaran yang efektif dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya melalui pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan umum penelitian ini adalah ingin mengetahui dan menganalisis manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Tujuan khusus penelitian ini adalah menganalisis: (a) perencanaan pembelajaran koding, (b) pengorganisasian pembelajaran koding, (c) pelaksanaan pembelajaran koding, dan (d) evaluasi pembelajaran koding dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan teori manajemen pendidikan yang mencakup fungsi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan sebagaimana dikemukakan oleh George R. Terry, serta teori belajar konstruktivisme dari Jean Piaget yang menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada konsep *computational thinking* dalam pembelajaran koding anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Nagrak 2 dan SD Negeri Karangsetra Kabupaten Bandung dengan melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan pembelajaran koding telah disusun secara sistematis dengan memperhatikan tujuan, materi, dan media pembelajaran sesuai karakteristik siswa; (2) pengorganisasian pembelajaran dilakukan melalui pembagian tugas guru dan pengelolaan sumber belajar yang mendukung penggunaan *ScratchJr*; (3) pelaksanaan pembelajaran berlangsung interaktif dan menyenangkan melalui aktivitas penyusunan blok kode untuk membuat animasi dan cerita sederhana sehingga meningkatkan keterlibatan siswa; dan (4) evaluasi pembelajaran dilakukan melalui pemberian umpan balik secara langsung yang berdampak pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa; (5) kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat dan akses teknologi, variasi kemampuan siswa, serta belum meratanya kompetensi guru dalam pembelajaran koding; (6) solusi yang dilakukan adalah optimalisasi penggunaan perangkat secara bergantian, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, serta penerapan strategi pembelajaran kolaboratif dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami konsep koding. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* dalam meningkatkan minat belajar siswa telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan fungsi manajemen pendidikan dan didukung oleh teori belajar konstruktivisme serta pendekatan *computational thinking*, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar serta kemampuan berpikir komputasional siswa sejak dini.

Kata Kunci: Berpikir komputasional, Koding, Manajemen pembelajaran, Minat belajar, *ScratchJr*.

ABSTRACT

This study is motivated by the high use of digital devices among elementary school students which has not been balanced with productive and educational use in learning activities. Most students are already familiar with digital technology; however, its use tends to be limited to entertainment and has not been directed toward developing thinking skills. On the other hand, learning practices in schools still require innovation to become more interactive, creative, and aligned with the characteristics of the digital generation. This condition indicates the need for effective learning management in utilizing technology, one of which is through coding learning using the ScratchJr application to improve students' learning interest. The general purpose of this study is to identify and analyze the management of coding learning using the ScratchJr application in improving students' learning interest in elementary schools. The specific objectives are to analyze: (a) planning, (b) organizing, (c) implementation, and (d) evaluation of coding learning in enhancing students' learning interest. This study employs educational management theory covering the functions of planning, organizing, actuating, and controlling as proposed by George R. Terry, as well as the constructivist learning theory of Jean Piaget which emphasizes students' active role in constructing knowledge through direct experience. In addition, this study also refers to the concept of computational thinking in early childhood coding education. This research uses a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through interviews, observations, and documentation studies. The study was conducted at SD Negeri Nagrak 2 and SD Negeri Karangsetra, Bandung Regency, involving principals, teachers, and students as research subjects. The results show that: (1) planning of coding learning was systematically designed by considering objectives, materials, and learning media according to students' characteristics; (2) organizing was carried out through task distribution and management of learning resources supporting the use of ScratchJr; (3) implementation was interactive and engaging through activities of arranging code blocks to create animations and simple stories, thereby increasing student involvement; and (4) evaluation was conducted through direct feedback which contributed to improving students' motivation and learning interest. (5) the challenges encountered include limited devices and access to technology, differences in students' abilities, and the uneven competence of teachers in coding instruction; (6) the solutions implemented include optimizing the use of devices through alternating usage, improving teachers' competencies through training, and applying collaborative and contextual learning strategies so that students can more easily understand coding concepts. In conclusion, the management of coding learning using the ScratchJr application to improve students' learning interest has been implemented systematically in accordance with educational management functions and supported by constructivist learning theory and computational thinking approaches, thereby creating interactive, meaningful, and effective learning in enhancing students' learning interest as well as their computational thinking skills from an early age.

Keywords: Computational thinkin, Coding, Learning management, Learning interest , ScratchJr.

LEMBAR PERSETUJUAN
MANAJEMEN PEMBELAJARAN KODING MENGGUNAKAN
APLIKASI SCRATCHJR UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DI SD
(Studi Deskriptif di SD Negeri Nagrak 2 dan SD Negeri
Karangsetra Kab. Bandung)

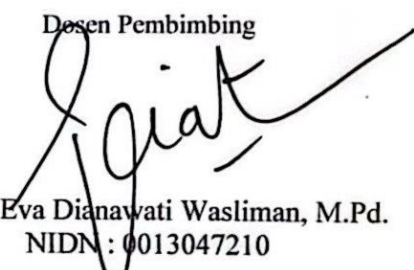
MANAGEMENT OF CODING LEARNING USING THE
SCRATCHJR APLICATION TO INCREASE
STUDENTS' LEARNING INTEREST IN
ELEMENTARY SCHOOLS
(A Descriptive Study at SD Negeri Nagrak 2 and SD Negeri
Karangsetra Bandung Regency)

Oleh

Dhita Annisa Fauzia
NIM. 41038103241280

Bandung, Mei 2026

Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Eva Dianawati Wasliman, M.Pd.
NIDN : 0013047210

Mengetahui Ketua Program Studi


Dr. Hj. Deti Rostini, M.M.Pd
NIDK. 8908960023

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul *“Manajemen Pembelajaran Koding Menggunakan Aplikasi ScratchJr Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”*. Penelitian ini merupakan salah satu bentuk kontribusi dalam pengembangan pendidikan, khususnya dalam memanfaatkan teknologi multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam praktik manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi scratchjr untuk meningkatkan minat belajar siswa. Studi ini mengambil lokasi di SD Negeri Nagrak 2 Kecamatan Cangkuang dan SD Negeri Karangsetra Kecamatan cangkuang. Penelitian ini sebagai wujud pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan unik setiap murid, sehingga mereka dapat mencapai potensi maksimal dan merasa termotivasi dalam proses belajar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu manajemen pendidikan, khususnya dalam memenuhi kebutuhan belajar murid yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat murid. Selain itu, hasil kajian ini dapat menjadi referensi praktis bagi para pendidik, pengelola sekolah, serta pembuat kebijakan pendidikan dasar.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian, baik secara institusional maupun dalam bentuk data dan informasi yang diperlukan.

Bandung, Mei 2026
Penulis

Dhita Annisa Fauzia

NIM. 41038103241280

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, arahan, bimbingan, dorongan, dan dukungan selama proses penelitian, baik secara institusional maupun dalam bentuk data dan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Endang Komara, M.Si., sebagai Rektor Universitas Islam Nusantara, sekaligus sebagai Promotor, yang selalu memberikan teladan dan bijak dalam menerapkan nilai-nilai akademis selama saya menjadi mahasiswa di Sekolah Pascasarjana (S2) Uninus, pada Program Magister Administrasi Pendidikan.
2. Prof. DR. H. Hanafiah, M.M.Pd., sebagai Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Nusantara, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti, untuk menyelesaikan studi di kampus yang terhormat ini.
3. Dr. Hj. Deti Rostini, M.M.Pd., selaku Ketua Program Studi S2 Administrasi Pendidikan, yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan secara konsisten dan penuh kesabaran selama proses penyusunan proposal tesis ini.
4. Dr. Hj. Eva Dianawati Wasliman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang banyak membantu memberikan masukan, bimbingan, dorongan, dan semangat bagi penulis hingga tesis ini selesai.
5. Seluruh Kepala Sekolah, Guru, dan siswa SD Negeri Nagrak 2 Kecamatan Cangkuang dan SD Negeri Karangsetra Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung, yang telah bersedia menjadi informan dan memberikan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
6. Suami, Rizza Ramdhani , anak-anakku Sulthan Akbar Abdurrahman, dan Aruni Tsania Zayda, orang tua, beserta seluruh keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan moril dan do'a yang tulus, semangat yang tidak pernah putus selama proses studi dan penulisan tesis ini.
7. Seluruh rekan mahasiswa S2 UNINUS Angkatan 54 Kelas Reguler A senasib

seperjuangan yang telah memberikan pengalaman berkesan tak terlupakan.

8. Seluruh Dosen, Staf Tata Usaha Prodi Magister, dan rekan-rekan sejawat di Sekolah Pasca sarjana Universitas Islam Nusantara, yang telah membimbing, mendukung dan memberikan kontribusi berharga kepada penulis, selama menempuh pendidikan, ilmu pengetahuan yang penulis peroleh selama proses pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui manajemen pembelajaran coding.

Bandung, Mei 2026

Penulis

Dhita Annisa Fauzia

NIM. 41038103241280

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN PENULIS	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Pembatasan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
D. Pertanyaan Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
B. Landasan Konsep dan Pendampingan Teori	21
C. Landasan Sistem Nilai	26
D. Landasan Kebijakan	27
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	29
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	34
A. Pendekatan Penelitian	34
B. Metode penelitian	35
C. Teknik dan Instrumen Penelitian	42
D. Lokasi dan Sumber Data	60
E. Teknik Analisis Data	64
F. Keabsahan Data	69
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	73

A. Gambaran Umum Lokasi penelitian	73
B. Deskripsi Hasil penelitian	78
C. Pembahasan Hasil Penelitian	94
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	113
A. Simpulan Hasil Penelitian	113
B. Rekomendasi Hasil Penelitian	117
C. DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perumusan Masalah	9
Gambar 4.1 Peta Lokasi SDN Nagrak 2 Kecamatan Cangkuang	75
Gambar 4.2 Peta Lokasi SDN Karangsetra Kecamatan Cangkuang	77
Gambar 9.1 Dokumentasi SDN Nagrak 2 Kecamatan Cangkuang	162
Gambar 9.2 Dokumentasi SDN Karangsetra Kecamatan Cangkuang	165

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	48
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara.....	52
Tabel 3. 3 Pedoman Observasi.....	56
Tabel 3. 4 Pedoman Studi Dokumentasi	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing	125
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	126
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	128
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Tesis	130
Lampiran 5 Kisi-kisi Penelitian	131
Lampiran 6 Hasil Wawancara	133
Lampiran 7 Hasil Observasi	156
Lampiran 8 Studi Dokumentasi	159
Lampiran 9 Dokumentasi	162
Lampiran 10 PPT.....	169
Lampiran 11 Jurnal	174

