

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di ambang fajar revolusi digital yang semakin akseleratif, koding bukan lagi sekadar bahasa mesin melainkan telah menjelma menjadi 'literasi keempat' yang wajib dikuasai oleh generasi abad ke-21 setara dengan membaca, menulis, dan berhitung. Melalui koding siswa tidak hanya belajar memberikan instruksi kepada komputer, tetapi secara fundamental sedang melatih otak untuk berpikir logis, sistematis, dan inovatif. Pentingnya penguasaan keterampilan ini menjadi landasan mengapa pengenalan pemrograman sejak sekolah dasar kini menjadi agenda prioritas dalam peta jalan pendidikan nasional guna menghadapi transformasi global yang tak terelakkan.

Koding atau pemrograman merupakan proses menuliskan instruksi dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer untuk menjalankan perintah tertentu. Melalui koding, manusia dapat menciptakan berbagai aplikasi, sistem, maupun perangkat lunak yang membantu kehidupan sehari-hari. Koding berperan penting sebagai sarana komunikasi antara manusia dan mesin, sehingga memungkinkan ide-ide abstrak diwujudkan menjadi produk digital yang nyata dan bermanfaat. Pembelajaran koding menjadi keterampilan yang semakin penting di era digital saat ini karena tidak hanya melatih kemampuan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif. Dengan memahami dasar-dasar koding sejak dini, siswa dapat mengasah kemampuan problem solving serta berpikir komputasional yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Hal ini sejalan dengan pernyataan **Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah (Kemendikdasmen, 2021)** yang menegaskan bahwa *pengenalan koding sejak sekolah dasar merupakan bagian dari upaya penguatan literasi digital dan pengembangan*

keterampilanberpikir komputasional siswa guna mempersiapkan mereka menghadapi transformasi digital di masa depan. Oleh karena itu, manajemen pembelajaran koding di sekolah dasar perlu dikelola dengan baik agar menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan mampu meningkatkan minat serta kemampuan siswa terhadap dunia teknologi.

Secara normatif, pengembangan literasi digital dan kemampuan berpikir komputasional merupakan amanat dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat dalam menghadapi perubahan zaman. Hal ini dipertegas secara spesifik melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikdasmen) Nomor 13 Tahun 2025, yang memberikan mandat mengenai penguatan kurikulum berbasis teknologi dan pengenalan dasar-dasar pemrograman (*coding*) sebagai bagian dari kompetensi literasi digital yang harus diperkenalkan sejak jenjang pendidikan dasar.

Namun, secara empirik, implementasi mandat tersebut di lapangan masih menghadapi tantangan besar. Hasil observasi awal dan data lapangan di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra menunjukkan adanya diskoneksi antara kebijakan pemerintah dengan realitas kelas. Meskipun secara administratif kurikulum koding telah dicanangkan, fakta menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum terkelola melalui sistem manajemen yang terstruktur. Rendahnya minat belajar siswa di kedua sekolah tersebut menjadi indikator empiris bahwa tanpa adanya manajemen pembelajaran yang inovatif, regulasi koding hanya akan menjadi beban administratif tanpa memberikan dampak pada kemampuan berpikir komputasional peserta didik.

Kebijakan ini menunjukkan bahwa koding bukan lagi sekadar kegiatan ekstrakurikuler pilihan, melainkan elemen strategis dalam kerangka nasional untuk meningkatkan daya saing siswa di era transformasi digital. Implementasi kebijakan tersebut di lapangan menuntut adanya tata kelola yang terstruktur, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi, agar selaras dengan standar

kompetensi yang diharapkan oleh pemerintah. Dengan demikian, penerapan manajemen pembelajaran koding menggunakan ScratchJr di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra menjadi sangat relevan sebagai upaya nyata dalam mengimplementasikan regulasi terbaru tersebut di tingkat satuan pendidikan.

Sebagai langkah-langkah dalam manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi ScratchJr yaitu meliputi: **perencanaan (*planning*)**, **pengorganisasian (*organizing*)**, **pelaksanaan atau pengarahan (*actuating*)**, **dan evaluasi atau pengendalian (*controlling*)**. Manajemen merupakan suatu proses khas yang terdiri atas tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien (**George R. Terry, 1972**). Penerapan manajemen pembelajaran koding melalui ScratchJr diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar, menumbuhkan minat siswa, serta mendukung keterampilan berpikir komputasional sejak dini.

Langkah ini ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang dimaksud dengan minat belajar siswa adalah keinginan atau ketertarikan yang mendalam dalam diri seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini membuat seseorang lebih bersemangat, fokus, dan termotivasi dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta mencapai tujuan belajar. Minat belajar biasanya dipicu oleh faktor internal seperti rasa ingin tahu dan kebutuhan akan pemahaman, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang mendukung dan metode pengajaran yang menarik.

Minat belajar berperan penting dalam keberhasilan proses pendidikan, karena dengan adanya minat, siswa akan lebih mudah menyerap pengetahuan dan termotivasi untuk terus belajar. Minat belajar merupakan perhatian dan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas belajar yang muncul karena adanya hubungan antara kebutuhan, motivasi, dan tujuan belajar individu tersebut (Sardiman, 2012 : 75).

Berdasarkan kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak ditemukan beberapa kendala pada siswa saat menerima pembelajaran koding. Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran. Tetapi, dalam praktiknya masih banyak kendala yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti koding. Salah satu kendala yang menonjol adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap manfaat koding. Banyak siswa yang menganggap koding sebagai kegiatan yang sulit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Selain itu, penggunaan gawai oleh siswa lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan dan komunikasi daripada untuk kegiatan pembelajaran. Padahal, gawai memiliki potensi besar sebagai media belajar interaktif yang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Tanpa arahan yang tepat dari guru maupun orang tua, gawai justru memperkuat kebiasaan pasif dan konsumtif pada siswa. Kendala lainnya terletak pada kurangnya media pembelajaran interaktif dan keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas visual dan eksploratif. Selain itu, faktor lingkungan seperti keterbatasan fasilitas komputer, jaringan internet, dan dukungan kurikulum juga turut menghambat pelaksanaan pembelajaran koding secara optimal. Minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas yang muncul tanpa adanya paksaan dari luar diri individu (Slameto, 2013).

Menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran koding memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif, salah satunya dengan mengarahkan penggunaan teknologi dan aplikasi pembelajaran digital sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Koding tidak hanya dipandang sebagai aktivitas teknis, tetapi juga sebagai media pengembangan logika, kreativitas, serta kemampuan berpikir komputasional siswa sejak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa SD di Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar masih menghadapi beberapa kendala signifikan. Banyak sekolah masih bergantung pada metode konvensional, seperti penggunaan papan tulis dan buku ajar tanpa dukungan media interaktif yang memadai. Faktor penyebabnya mencakup keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru, serta minimnya dukungan anggaran untuk pengadaan media berbasis teknologi modern seperti komputer, proyektor, atau perangkat digital lainnya.

Meskipun sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap teknologi seperti gawai atau ponsel pintar, penggunaannya lebih banyak diarahkan untuk komunikasi dan hiburan, bukan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya untuk tujuan pendidikan. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik, kurang interaktif dan tidak mampu mengoptimalkan potensi teknologi digital dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menemukan strategi pembelajaran yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih edukatif dan produktif.

Pemilihan SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra di Kecamatan Cangkuang, Kabupaten Bandung sebagai lokus penelitian didasari oleh sejumlah pertimbangan strategis yang relevan dengan permasalahan penelitian. Pertama, kedua sekolah tersebut merepresentasikan karakteristik sekolah dasar di wilayah Kabupaten Bandung yang sedang berada dalam fase transisi digital; di mana akses siswa terhadap teknologi gawai secara personal cukup tinggi, namun pemanfaatannya untuk tujuan edukasi formal, khususnya pembelajaran coding, masih belum teroptimalisasi. Kedua, terdapat fenomena kesenjangan (*gap*) yang nyata di lokasi tersebut antara ketersediaan infrastruktur teknologi dengan kesiapan kompetensi pedagogik guru dalam mengelola pembelajaran berbasis IT yang interaktif.

Kondisi geografis dan profil sosiodemografis di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra memungkinkan peneliti untuk menganalisis bagaimana manajemen pembelajaran koding diimplementasikan pada lingkungan yang belum memiliki dukungan kurikulum teknologi yang mapan secara khusus. Dengan demikian, pemilihan kedua lokus ini dinilai sangat representatif untuk menguji sejauh mana model manajemen pembelajaran melalui aplikasi ScratchJr dapat diadaptasi dan memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa di tengah keterbatasan sarana pendukung yang ada.

Dengan menggunakan aplikasi *ScratchJr*, guru dapat menyajikan materi koding dengan cara yang lebih kontekstual dan relevan, sesuai dengan minat serta gaya belajar siswa yang beragam. Media ini memungkinkan adanya umpan balik langsung, misalnya ketika siswa mencoba menuliskan kode dan sistem memberikan respon secara real-time, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar pemrograman. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman logika pemrograman, serta keterampilan berpikir kritis siswa, yang pada akhirnya memperkuat minat belajar koding. Pembelajaran berbasis multimedia mendukung prinsip "*Cognitive Theory of Multimedia Learning*", yakni informasi yang disajikan melalui berbagai media membantu otak dalam memproses dan menyimpan pengetahuan dengan lebih efektif (Mayer, 2001). Konteks koding, hal ini tampak melalui integrasi visual seperti animasi alur algoritma dan instruksi verbal berupa penjelasan langkah koding yang membuat siswa lebih mudah memahami konsep abstrak. Berbagai penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan pada efektivitas penggunaan multimedia interaktif secara umum untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Namun, terdapat celah penelitian (*research gap*) di mana studi terdahulu cenderung berfokus pada hasil akhir teknis koding atau efektivitas perangkat lunak secara mandiri. Masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus menyoroti aspek manajemen pembelajaran mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam pengintegrasian aplikasi *ScratchJr* di tingkat sekolah dasar, terutama di sekolah yang memiliki

keterbatasan fasilitas digital. Fokus pada aspek manajerial ini menjadi krusial, karena tanpa tata kelola yang sistematis, penggunaan aplikasi secanggih apa pun tidak akan berdampak maksimal terhadap minat belajar siswa secara berkelanjutan.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperoleh data objektif mengenai pengaruh multimedia interaktif terhadap minat dan pemahaman siswa dalam belajar koding. ScratchJr hadir sebagai salah satu aplikasi ramah anak yang dirancang untuk memperkenalkan dasar-dasar koding melalui aktivitas menyusun blok kode. Aplikasi ini memungkinkan anak untuk menciptakan animasi dan cerita sederhana, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan kontekstual. Penggunaan aplikasi berbasis koding seperti Scratch dapat meningkatkan motivasi, kolaborasi, serta keterampilan berpikir kritis siswa (Resnick et al, 2009).

Dengan manajemen pembelajaran yang baik, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, hingga evaluasi, ScratchJr berpotensi menjadi media efektif untuk meningkatkan minat belajar sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir komputasional sejak dini. Hal ini dapat membantu perumusan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan pemrograman di berbagai jenjang.

B. PERUMUSAN PEMBATASAN MASALAH

1. Perumusan Masalah

Permasalahan manajemen pembelajaran koding di sekolah dasar merupakan tantangan yang terus berkembang, baik dari sisi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, maupun evaluasi. Hal ini disebabkan oleh belum optimalnya manajemen pembelajaran koding yang terstruktur dan sesuai kebutuhan siswa abad ke-21. Padahal, koding merupakan bagian penting dari penguatan literasi digital dan berpikir komputasional yang menjadi fokus pengembangan kurikulum saat ini.

Sebagaimana diamanatkan dalam *Permendikdasmen Nomor 13 Tahun*

2025 tentang Penyesuaian Strategis Kurikulum PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kemendikdasmen menekankan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana digital, minimnya pelatihan bagi guru, serta kurangnya dukungan dari pihak sekolah dan stakeholder pendidikan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran coding.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan manajemen pembelajaran coding menggunakan aplikasi Scratch dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Meskipun perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, implementasinya di tingkat satuan pendidikan dasar masih menghadapi berbagai kendala.

Pertama, perencanaan pembelajaran coding belum sepenuhnya dirancang secara sistematis sebagai bagian dari upaya meningkatkan minat belajar siswa. Dalam praktiknya, penyusunan perangkat pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta pemilihan media Scratch belum terintegrasi secara optimal dalam perencanaan pembelajaran.

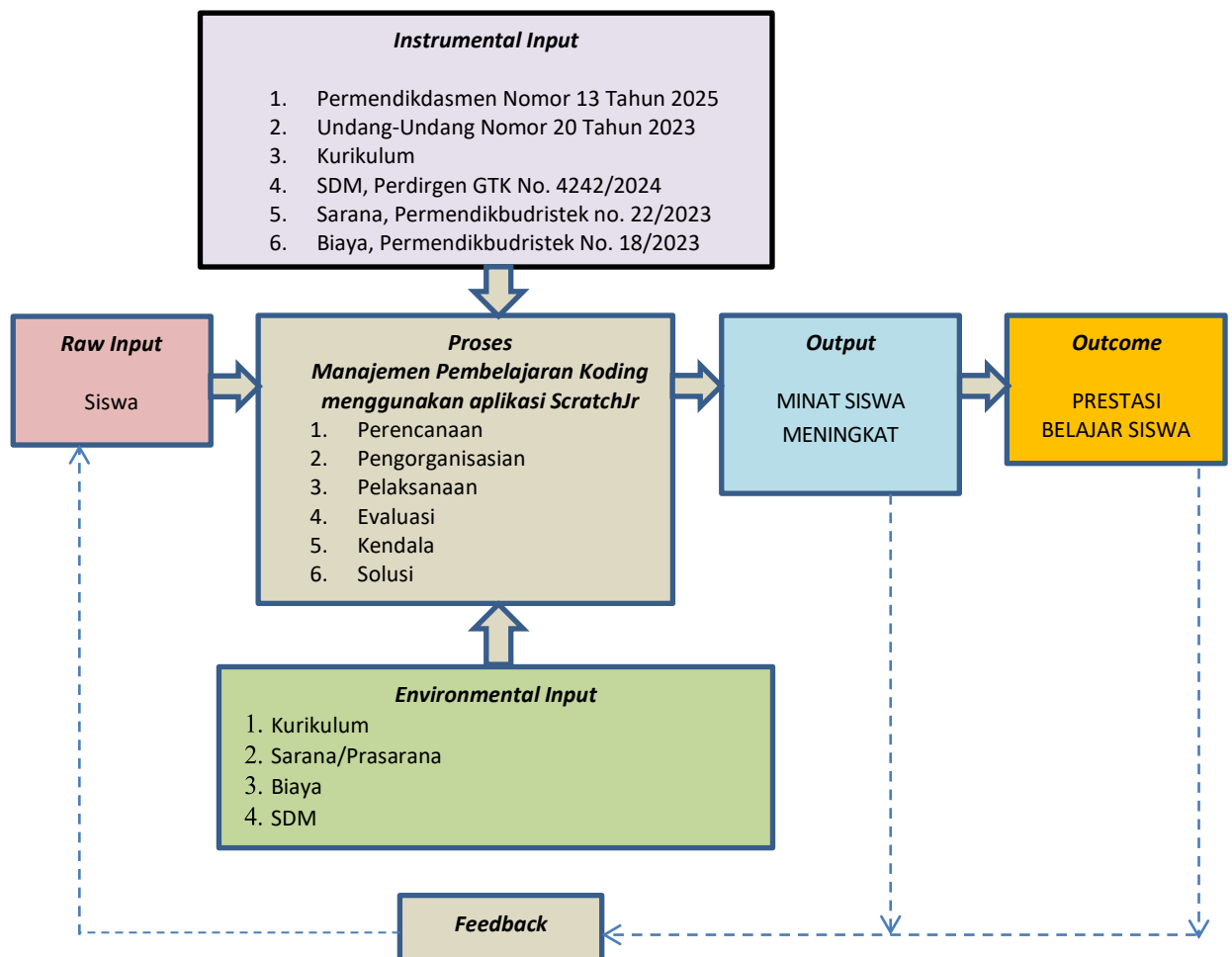
Kedua, pelaksanaan pembelajaran coding menggunakan aplikasi Scratch belum sepenuhnya berjalan efektif. Proses pembelajaran masih cenderung berfokus pada penggunaan aplikasi secara teknis, tanpa diimbangi dengan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan minat belajar siswa secara maksimal.

Ketiga, evaluasi pembelajaran coding masih menghadapi keterbatasan, terutama dalam mengukur peningkatan minat belajar siswa secara komprehensif. Penilaian yang dilakukan cenderung berfokus pada hasil akhir, sementara proses pembelajaran dan keterlibatan siswa belum menjadi perhatian utama.

Keempat, tindak lanjut dari hasil evaluasi pembelajaran belum

dilaksanakan secara sistematis. Upaya perbaikan pembelajaran dan pengembangan minat belajar siswa masih belum optimal, serta belum sepenuhnya mempertimbangkan faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran koding.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi Scratch untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada upaya memahami secara mendalam bagaimana proses manajerial pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut dilaksanakan dalam konteks pembelajaran koding di sekolah dasar.



Gambar 1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagan dan penjelasan komponen penelitian, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini disusun agar fokus kajian lebih terarah dan sistematis. Pembatasan ini mencakup aspek input, proses, dan output dalam manajemen pembelajaran koding di sekolah dasar.

a. *Raw Input*

Perumusan masalah pada *Raw Input* yaitu murid yang menjadi subjek penelitian. Menggambarkan berbagai kondisi awal (input nyata) yang menjadi dasar munculnya masalah penelitian terkait manajemen pembelajaran koding. *Raw Input* berisi fakta-fakta lapangan yang diperoleh dari observasi awal, hasil wawancara, studi dokumen, serta data akademik sekolah. Seluruh informasi tersebut kemudian diidentifikasi menjadi permasalahan inti yang memerlukan penanganan melalui manajemen pembelajaran koding.

b. *Management Process*

Pada aspek *process*, penelitian ini hanya difokuskan pada manajemen pembelajaran koding yang dilakukan oleh kepala sekolah dan guru melalui tahapan manajemen, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi, kendala dan solusi. Proses ini tidak membahas secara mendalam aspek teknis pemrograman, melainkan lebih menitikberatkan pada pengelolaan pembelajaran koding di kelas.

c. *Instrumental input*

Instrumental input merupakan berbagai perangkat pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi **kebijakan dan regulasi pendidikan**, seperti Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, program pemerintah (misalnya Program Merdeka Belajar), serta berbagai pedoman teknis dan kebijakan kurikulum. Selain itu, termasuk juga standar operasional dan panduan implementasi pembelajaran koding yang menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan di sekolah.

d. *Environmental Input*

Environmental input mencakup faktor lingkungan yang turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran, antara lain **kurikulum, sarana dan prasarana, biaya, serta sumber daya manusia (SDM)**. Kurikulum menjadi dasar dalam penyusunan materi, sarana dan prasarana seperti komputer dan akses internet mendukung praktik pembelajaran, biaya menunjang keberlangsungan program, dan SDM (guru serta tenaga pendidik lainnya) berperan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

e. *Output*

Output dari proses ini adalah **meningkatnya minat belajar siswa di sekolah dasar**. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam kegiatan coding menggunakan aplikasi Scratch.

f. *Outcome*

Outcome yang diharapkan adalah **prestasi belajar siswa** yang lebih baik. Peningkatan minat belajar akan berdampak pada hasil belajar, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun keterampilan siswa dalam memahami konsep coding dan teknologi.

g. *Feedback*

Feedback merupakan umpan balik dari hasil evaluasi yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran. Informasi dari output dan outcome akan dikembalikan ke tahap sebelumnya, baik ke proses manajemen maupun input, sehingga terjadi **perbaikan berkelanjutan** dalam pelaksanaan pembelajaran coding di sekolah dasar.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang terkait dengan mutu pembelajaran, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi manajemen pembelajaran koding yang dirasa belum optimal. Keterbatasan tersebut berimplikasi terhadap minat belajar siswa yang belum sesuai harapan. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian : " Manajemen Pembelajaran koding Menggunakan Aplikasi *ScratchJr* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra. "

Adapun indikator masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Perencanaan manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
 - a. Dasar pelaksanaan pembelajaran koding menggunakan aplikasi *Scratch*
 - b. Tujuan pembelajaran koding dalam meningkatkan minat belajar siswa
 - c. Materi pembelajaran koding yang digunakan dalam proses pembelajaran
 - d. Strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru dalam penggunaan aplikasi
2. Pengorganisasian manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
 - a. Pembagian tugas guru dalam pelaksanaan pembelajaran koding
 - b. Pengelolaan kelas dalam pembelajaran berbasis koding
 - c. Pengaturan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran
 - d. Keterlibatan pihak sekolah dalam mendukung kegiatan pembelajaran

3. Pelaksanaan manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
 - a. Kegiatan pembelajaran koding di dalam kelas
 - b. Metode dan pendekatan yang digunakan guru
 - c. Pemanfaatan aplikasi Scratch dalam proses pembelajaran
 - d. Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran koding
4. Evaluasi manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
 - a. Teknik penilaian pembelajaran koding
 - b. Instrumen evaluasi yang digunakan guru
 - c. Pengukuran minat belajar siswa
 - d. Tindak lanjut hasil evaluasi pembelajaran

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Tujuan umum

“Untuk mengeksplorasi dan menganalisis manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan Karangsetra Kabupaten Bandung.”
 - b. Tujuan Khusus
 - 1) Untuk mengeksplorasi dan menganalisis perencanaan manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan Karangsetra.
 - 2) Untuk mengeksplorasi dan menganalisis pengorganisasian manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan Karangsetra.

- 3) Untuk mengeksplorasi dan menganalisis manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan Karangsetra.
- 4) Untuk mengeksplorasi dan menganalisis evaluasi manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan Karangsetra.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengembangan khasanah keilmuan, berkaitan dengan manajemen pembelajaran koding untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra Kabupaten Bandung.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi Kepala Sekolah dalam memfasilitasi manajemen penerapan dalam manajemen pembelajaran koding siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi guru dalam mengembangkan manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi siswa dalam untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.

4) Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya dalam manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian, serta pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan rumusan pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan proses pengumpulan dan analisis data secara sistematis. Pertanyaan penelitian ini disusun untuk menggali secara mendalam bagaimana manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* dilaksanakan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra. Adapun pertanyaan penelitian dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
2. Bagaimana pengorganisasian manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
3. Bagaimana menganalisis manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.
4. Bagaimana evaluasi manajemen pembelajaran koding menggunakan aplikasi *ScratchJr* untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Nagrak 2 dan SDN Karangsetra.

