

Analisis Dampak Pengenalan “*Coding Skills*” dalam Meningkatkan Minat Pendidikan Tinggi Siswa SDN Tanjungsari 2

Utsna Rosalin Maulidya^{*1}, Dita Amelia²

utsna.rosalin.maulidya-2022@fst.unair.ac.id^{*1}

^{1,2}Program Studi Statistika, Departemen Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia

Doi : 10.29408/jt.v3i2.33099

Abstrak: Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) melalui program Asistensi Mengajar (AM) membuka peluang bagi mahasiswa untuk bertindak sebagai *agent of change*, salah satunya dengan membantu sekolah dalam adaptasi teknologi. Khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pengenalan dasar “*Coding Skill*” terhadap peningkatan pemahaman, minat siswa tentang kemampuan berfikir komputasional, serta motivasi mereka untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi. Kegiatan AM ini dilaksanakan di SDN Tanjungsari 2 dengan subjek siswa kelas 6 sebanyak total 21 siswa selama 27 kali pertemuan tatap muka atau kurang lebih telah berlangsung selama 2 bulan. Mahasiswa menerapkan sistem pembelajaran interaktif melalui praktik langsung (*hands-on practice*) menggunakan perangkat lunak pemrograman seperti OSR-R dan ScratchJr. Metode pembelajaran disesuaikan untuk mengatasi karakteristik siswa kelas 6 yang cenderung kurang fokus dan mudah bosan. Dengan teknik seperti demonstrasi visual, diskusi interaktif dan pemberian reward. Hasil penelitian menggunakan uji-t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Artinya adanya pembelajaran coding dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk melanjutkan sampai ke pendidikan tinggi. Pemahaman siswa pada materi TIK yang baru mereka dapat juga meningkat secara signifikan. Seluruh siswa juga kompak menyetujui bahwa belajar pemrograman itu seru sehingga mereka tertarik untuk memperdalamnya karena mereka telah memahami manfaat dari pendidikan tinggi itu sendiri. Metode interaktif ini berhasil mengatasi masalah kurang fokus siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka. Selain itu, program ini juga berkontribusi pada percepatan point Sustainable Development Goals (SDGs) ke-4 yaitu tercapainya pendidikan yang berkualitas.

Kata kunci: Asistensi Mengajar, Coding, MBKM, Motivasi Belajar, Pendidikan Tinggi, Uji-t berpasangan

Abstract: Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) a policy through the Teaching Assistance (AM) program opens opportunities for students to act as *agents of change*, one of which is by assisting schools in adapting technology. Specifically in the subject of Information and Communication Technology (ICT). This study aims to analyze the impact of introducing basic “*Coding Skill*” on improving students' understanding and interest in computational thinking skills, as well as their motivation to continue to higher education. This AM activity was carried out at SDN Tanjungsari 2 with 26 sixth-grade students for a total of 27 face-to-face meetings, or approximately two months. Students applied an interactive learning system through hands-on practice using programming software such as OSR-R and ScratchJr. The learning method was adjusted to address the characteristics of sixth-grade students, who tend to lack focus and get bored easily. Techniques such as visual demonstrations, interactive discussions, and rewards were used. The results of the study using a paired t-test showed that there was a significant difference between the pre-test and post-test results. This means that learning coding can increase students' interest and motivation to continue on to higher education. Students' understanding of the new ICT material they have learned has also improved significantly. All students also unanimously agreed that learning programming is exciting, so they are interested in exploring it further because they understand the benefits of higher education itself. This interactive method successfully overcomes the problem of students' lack offocus and increases their enthusiasm for learning. In addition, this program also contributes to accelerating Sustainable Development Goal (SDG) 4, which is the achievement of quality education.

PENDAHULUAN

Penurunan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar maupun menengah secara tidak langsung mempengaruhi minat siswa untuk melanjutkan pendidikan lanjut. Fenomena ini merupakan tantangan serius bagi dunia pendidikan saat ini, mengingat kebutuhan global akan tenaga kerja yang cakap teknologi di era industri 5.0 terus meningkat (Handayani, 2024). Data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2024 menyebutkan bahwa persentase penduduk lulusan SMA/SMK/Sederajat yang melanjutkan hingga perguruan tinggi hanya sebesar 10,20% dari total keseluruhan populasi (Utami et al., 2025). Padahal kemampuan untuk berpikir logis, kreatif dan sistematis akan didapatkan ketika mereka menempuh pendidikan formal di perguruan tinggi (Suryani et al., 2022). Kondisi ini menuntut inovasi dari sistem pendidikan agar dapat melakukan pendekatan baru yang tidak hanya fokus pada peningkatan motivasi, tetapi juga pada keterampilan relevan sejak dini. Terutama usia produktif siswa saat ini yang didominasi oleh gen alpha yang terlahir di tengah dunia yang sudah sangat bergantung pada teknologi (Nurpratiwi et al., 2025). Pendekatan strategis yang merujuk pada pengarahan dan edukasi dalam penggunaan teknologi akan lebih efektif. Karena menjauhkan atau memutus penggunaan *gadget* di era disrupsi teknologi seperti saat ini dirasa bukan keputusan yang bijak (Mudjiyanto et al., 2024).

Memperkenalkan konsep coding dasar merupakan salah satu pilihan solusi strategis untuk menjawab tantangan semacam ini. Coding bukan sekedar pelajaran teknis, melainkan sebuah sarana untuk melatih keterampilan berfikir komputasional dan memecahkan masalah kompleks (Pramesti & Dewi, 2024). Dengan menguasai kemampuan ini sejak dini, siswa juga bisa belajar berinteraksi dengan teknologi sebagai kreator alih-alih hanya sebagai konsumen (Hanapi et al., 2025). Pengalaman ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mereka. Sehingga menumbuhkan minat pula untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi karena mereka mendapatkan gambaran karir nyata dimasa depan.

Kondisi ini sejalan dengan rancangan pembelajaran pada kurikulum merdeka yang menerapkan materi coding dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan kurikulum merdeka memungkinkan implemetasi teknis pembelajaran yang beragam dan lebih interaktif (Widayat et al., 2024). Namun kebebasan ini memunculkan masalah baru karena kurangnya sosialisasi dari pemerintah dan juga ketersediaan infrastruktur sekolah yang memadai (Afiyanti et al., 2025). Seperti yang terjadi di SDN Tanjungsari 2 yang terletak di Kabupaten Sidoarjo. Kegiatan pembelajaran disini sudah terfasilitasi dengan baik, namun pengembangan metode belajar tentang algoritma dan pemrograman masih menjadi tantangan bagi para tenaga pendidik, utamanya karena keterbatasan latar belakang pendidikan yang tidak linier. Observasi awal menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan metode pembelajaran TIK yang lebih inovatif. Hal ini tentunya diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi secara bijak oleh siswa (Filkhair et al., 2025). Oleh karena itu, melalui

program Asistensi Mengajar mahasiswa hadir untuk mencoba membantu menyelesaikan tantangan tersebut.

Asistensi Mengajar merupakan salah satu dari delapan jenis pilihan skema Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI, 2020). Dalam praktiknya mahasiswa sebagai *agent of change* dituntut tidak hanya sekedar mengajar atau berbagi ilmu dengan siswa siswinya, tetapi juga diharapkan dapat membantu pihak terkait dalam bidang adaptasi teknologi (Santoso et al., 2022). Dalam hal ini, mahasiswa akan berkolaborasi bersama pihak sekolah untuk mengembangkan pembelajaran interaktif melalui praktik langsung penerapan algoritma dan pemrograman dasar. Tujuannya agar sekaligus ingin menganalisis dampak pengenalan coding sederhana terhadap peningkatan minat literasi digital dan motivasi siswa untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Qomaryah (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis praktik secara signifikan meningkatkan keterampilan, minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan. Sedangkan Winda (2023) sebelumnya juga menganalisis kegiatan serupa pada kegiatan Asistensi Mengajar di SMP Negeri 3 Maumere, bahwa pembelajaran numerasi berbasis belajar sambil bermain efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perkembangan hasil belajar siswa nantinya akan dievaluasi menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengetahui seberapa besar pengaruh praktik coding sederhana memunculkan minat siswa terhadap pendidikan lanjut. Melalui kegiatan ini, diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, melahirkan jiwa-jiwa kreatif dan pemikiran kritis, serta menstimulasi minat awal siswa pada bidang pemrograman. Hasilnya dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan referensi penting bagi pihak-pihak bersangkutan pada saat membuat kebijakan strategis untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Program ini juga tidak hanya menguntungkan secara individual, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) point ke 4 yakni tentang pendidikan berkualitas utamanya pada indikator literasi digital, keterampilan abad 21 dan akses teknologi yang setara untuk seluruh generasi penerus bangsa Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

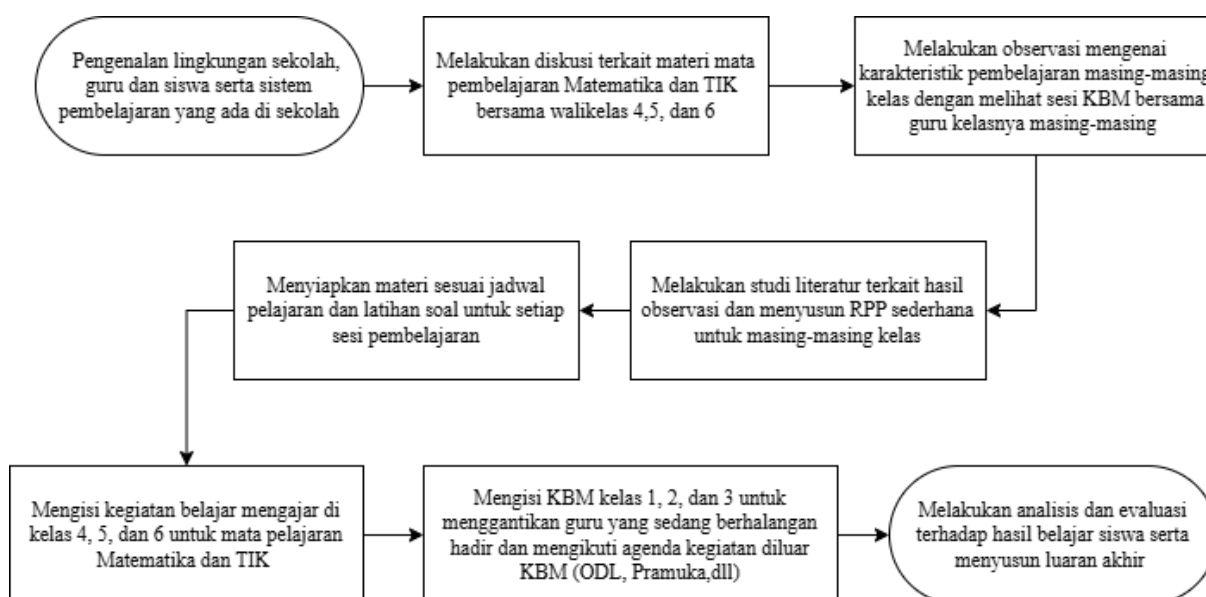
Waktu dan Tempat

Kegiatan Asistensi Mengajar dilaksanakan pada tanggal 1 September 2025 sampai 31 Oktober 2025 secara luring. Pelaksanaan kegiatan asistensi ini dilakukan sebanyak 3 hari kerja dalam satu minggu atau total sebanyak 27 kali pertemuan selama kurang lebih dua bulan. Adapun durasi lama mengajar dimulai dari pukul 06.45 – 12.15 WIB. Tempat pelaksanaan kegiatan ini secara teknis dipaparkan sebagai berikut:

Tempat : SD Negeri Tanjungsari 2
Alamat : Ngampel, Tanjungsari, Kec. Taman, Kabupaten Sidoarjo
Kelas : Siswa kelas 6 (21 siswa)

Prosedur pelaksanaan

Praktik pembelajaran yang dilakukan selama kegiatan asistensi menerapkan metode pembelajaran diskusi interaktif menggunakan media *powerpoint* maupun *hands on practice* simulasi menggunakan *software* pemrograman seperti OSR-R dan ScratchJr. Pelaksanaannya mencakup tahap pengenalan materi melalui cerita dan contoh dikehidupan sehari-hari, review materi melalui pertanyaan pemantik, pemberian latihan soal tertulis maupun lisan, stimulus pengenalan *software* dengan melihat demo langsung, dan kemudian yang terakhir mencoba praktik sederhana. Rangkaian proses yang disiapkan peneliti untuk persiapan kegiatan asistensi mengajar di SDN Tanjungsari 2 secara rinci dijelaskan pada **Gambar 1** berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Program Asistensi Mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Aktivitas siswa siswi di SDN Tanjungsari 2 dimulai pada pukul 06.45 WIB rutin selama 6 hari dalam seminggu. Kegiatan belajar mengajar di SDN Tanjungsari 2 belum menganut sistem *full day* atau pembelajaran 5 hari kerja. Para siswa dibiasakan untuk sudah hadir disekolah 10-15 menit sebelum bel berbunyi. Setiap pagi siswa siswi yang datang akan disambut oleh 2-3 orang guru piket di depan pagar sekolah, sehingga para siswa yang menggunakan sepeda sebagai alat transportasi akan turun terlebih dahulu untuk berjabat tangan dengan bapak/ibu guru. Setelah bel berbunyi, kegiatan diawali dengan “pembiasaan pagi” yakni kegiatan rutin di luar ruang belajar sebelum masuk ke kelas masing-masing. Pembiasaan pagi selalu dilaksanakan di halaman sekolah dengan jenis kegiatan berbeda-beda setiap harinya. Jadwal kegiatan lengkap pembiasaan pagi disajikan lengkap pada **Tabel 1** sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pembiasaan Pagi

Hari	Jenis Kegiatan
Senin	Upacara Bendera
Selasa	Senam Sehat
Rabu	Hafalan Surat-Surat Pendek
Kamis	Pembacaan Asmaul Husna
Jum'at	Bersih-bersih
Sabtu	Literasi

Setelah itu, semua siswa akan dibariskan untuk menuju kelas masing-masing secara bergantian berdasarkan barisan yang paling rapi. Kegiatan didalam kelas dimulai dengan berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya (kecuali hari senin), menghafalkan Pancasila, dan memberi salam kepada bapak/ibu wali kelas. Sebelum memulai pembelajaran para siswa biasanya juga dibiasakan untuk menabung dan berinfak untuk keperluan qurban pada saat perayaan hari raya Idul Adha. Jadi secara efektif, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada setiap kelas rata-rata dimulai kisaran pukul 07.15 WIB. Mata Pelajaran yang di dapatkan siswa rata-rata adalah 3-4 macam setiap harinya. Semua kegiatan KBM di ampu oleh wali kelas masing-masing, kecuali untuk mata pelajaran olahraga, bahasa inggris, agama dan TIK. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan belajar mengajar di kelas ditampilkan pada **Gambar 2**.

**Gambar 2.** Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas

Keempat mata pelajaran tersebut diampu oleh guru lain yang masing-masing memegang 1 mata pelajaran. Pada pelaksanaannya, mahasiswa yang melakukan asistensi diberi kesempatan untuk mengampu mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Dimana mata pelajaran tersebut memiliki kurikulum baru berupa penambahan materi baru yakni “Kemampuan Berfikir Komputasional” yang masih dalam proses sosialisasi. Adanya penambahan bab tersebut sempat menjadi kendala bagi guru pengampu yang sudah ada karena keterbatasan latar belakang keilmuan yang linier dengan hal tersebut. Sehingga mahasiswa

disini hadir untuk membantu memberikan usulan mengenai gambaran metode pembelajaran dengan langsung mempraktikkan pembawaan materi pengenalan “Coding Skill” pada jadwal Pelajaran TIK.



Gambar 3. Diskusi Siswa menggunakan Modul TIK

Pada **Gambar 3** dapat dilihat bahwa para siswa terlihat antusias untuk membaca dan berdiskusi tentang modul TIK yang baru dibagikan, sembari mendengarkan penjelasan dari mahasiswa mengenai konsep dan contoh aktivitas penerapan “*Coding Skill*” dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mendukung pembelajaran proyek Profil Pelajar Pancasila, SDN Tanjungsari 2 juga telah melaksanakan kegiatan *Outdoor Learning* (ODL) pada tahun ajaran 2025/2026 ini. Pelaksanaan ODL diselenggarakan di Kota Pasuruan Jawa Timur, tepatnya di kawasan wisata edukasi “Ranting Sewu”. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa untuk belajar mengenai lingkungan dan alam sekitar yang berjarak jauh dari lingkungan sekolah. Pelaksanaan pembelajaran di lapangan dilakukan dalam pengawasan orang tua dan kerja sama dengan tim guide dari pihak wisata Ranting Sewu seperti pada **Gambar 4** Aktivitas *Outdoor Learning* yang dilakukan meliputi kegiatan *outbond*, pembelajaran astronomi melalui praktik menggunakan teropong, pembelajaran alam tentang berbagai *varietas* tumbuhan, dan pembelajaran fisik dengan berenang.



Gambar 4. Kegiatan *Outdoor Learning* (ODL)

Selain kegiatan belajar mengajar, SDN Tanjungsari 2 juga mewadahi bakat dan minat siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler. Beberapa pilihan ekstrakurikuler yang ada di sana

adalah seperti tari tradisional, patrol dan pramuka. Berbeda dari yang lain, ekstrakurikuler pramuka merupakan kegiatan wajib untuk kelas 4, 5, dan 6. Sehingga kegiatan tersebut rutin dilaksanakan setiap Hari Sabtu sepulang sekolah, yakni sekitar pukul 11.00 WIB. Walaupun hanya sebagai penunjang pembelajaran, kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SDN Tanjungsari terbilang cukup kompetitif. Siswa siswi tidak hanya di ajarkan tentang pengetahuan menjadi seorang anggota Praja Muda Karana, tetapi juga diajak untuk merasakan semangat dan pengalaman dalam berlomba. Salah satu kegiatan lomba pramuka yang rutin diikuti setiap tahunnya adalah Lomba Tingkat 2 (LT 2). Lomba Tingkat 2 Pramuka merupakan perlombaan tingkat Kwartir Ranting (atau setara dengan kecamatan) untuk pramuka penggalang. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan pramuka dan LT 2 siswa-siswi SDN Tanjungsari 2 dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Kegiatan Lomba Tingkat 2 Pramuka

PEMBAHASAN

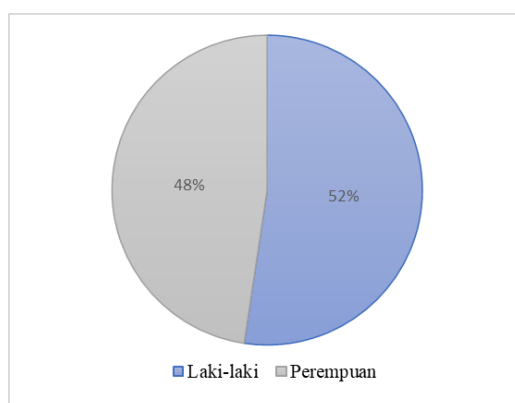
Sesuai tujuan awal keikutsertaan pada kegiatan Asistensi Mengajar (AM), mahasiswa dituntut untuk membantu pengembangan dan penguatan sistem pembelajaran numerasi, serta literasi berbasis teknologi (Wijayawati & Sediono, 2024). Maka dari itu, pada kesempatan awal pembelajaran dikelas, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengamati rangkaian Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas bersama wali kelas tanpa mengisi materi. Dokumentasi pendampingan awal bersama guru kelas masing-masing disajikan pada **Gambar 6** berikut.



Gambar 6. Pembelajaran awal dengan pendampingan guru kelas

Tahapan ini sangat membantu mahasiswa mendapatkan ruang untuk mengetahui terlebih dahulu karakteristik siswa dikelas saat menerima pembelajaran sebelum membawakan materi pembelajaran. Selain itu, tahapan tersebut juga menjadi jembatan awal untuk mengetahui capaian belajar siswa tentang materi sebelumnya bersama guru kelas. Sehingga keberlanjutan materi yang dibawakan oleh mahasiswa dan guru kelas nantinya dapat berkesinambungan.

Kegiatan asistensi mengajar oleh mahasiswa dilaksanakan sebanyak 27 kali tatap muka, dengan intensitas tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Sehingga total pelaksanaan pengajaran mahasiswa di kelas dilakukan selama 9 minggu berturut-turut. Pertemuan tersebut diuraikan kembali menjadi tiga tahapan umum, yaitu 1 minggu pertama sebagai proses observari, 4 minggu berikutnya merupakan tahapan pembelajaran biasa sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah ada namun teknis pembelajaran disesuaikan dengan kreatifitas mahasiswa, dan 4 minggu terakhir merupakan sesi interaktif berupa penyampaian materi yang full dibawakan oleh mahasiswa sekaligus menjadi tahapan evaluasi dan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan informasi umum mengenai sebaran subjek penelitian siswa kelas 6 SDN Tanjungsari 2.



Gambar 7. Grafik Perbandingan Jenis Kelamin Siswa Kelas 6

Berdasarkan **Gambar 6** diketahui bahwa perbandingan siswa laki-laki dan perempuan di kelas 6 hampir seimbang yakni 11:10, dengan rincian lebih dari setengah total siswa berusia ideal yaitu 12 tahun. Sedangkan secara deskriptif karakteristik siswa siswi kelas 6 SDN Tanjungsari 2 disampaikan cenderung kurang fokus dan mudah bosan ketika mendengarkan penjelasan materi dari guru. Banyak dari mereka yang sangat mudah terdistraksi oleh hal-hal lain, sehingga sering kali mereka melewatkan point-point penjelasan dari guru yang tidak dicatatkan di papan tulis. Sehingga penjelasan mengenai satu materi, harus dijelaskan berulang kali. Bahkan ditemukan pula beberapa siswa yang memerlukan pendampingan khusus (*one on one*) supaya dapat menangkap materi yang dijelaskan. Selain itu, mereka juga seringkali kesulitan untuk menghafal rumus matematis, sehingga memerlukan penjelasan mendetail terkait penerapan istilah akademis melalui contoh-contoh yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Masalah ini memerlukan solusi yang sangat serius, terutama pada target capaian

materi baru mata pelajaran TIK yaitu materi tentang "Kemampuan Berfikir Komputasional dan Pemrograman".

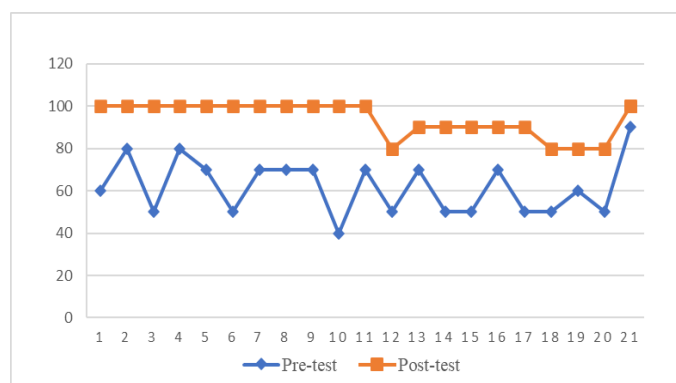
Untuk itu, mahasiswa disini membantu untuk mencoba menyampaikan materi pengenalan dasar "*Coding Skills*" bagi siswa kelas enam. Berbekal latar belakang yang masih linier yaitu statistik yang juga mempelajari coding untuk perhitungan numerasi. Langkah yang diambil mahasiswa dalam menyusun rencana pembelajaran adalah dengan menyusun program pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terlebih dahulu terhadap materi. Beberapa teknik yang digunakan mahasiswa selama proses penyampaian materi adalah :

1. Memperkenalkan media pembelajaran yang interaktif seperti menggunakan LCD dan proyektor untuk menampilkan PPT materi.
2. Membuat materi semenarik mungkin dengan memperbanyak gambar dari pada tulisan.
3. Menciptakan lingkungan belajar dua arah dengan mengajak para siswa terlibat dalam penyampaian materi melalui tanya jawab dan diskusi.
4. Menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif baik secara individu maupun kelompok saat sesi pemberian contoh soal maupun penugasan.
5. Memberikan satu waktu pemberian soal melalui games agar siswa tidak bosan
6. Memberikan *aplause* (tepuk tangan) dan pujian sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang berani berpendapat maupun menjawab pertanyaan
7. Memberikan *reward* berupa hadiah kecil untuk siswa yang paling aktif atau berhasil menjawab benar paling banyak

Melalui berbagai langkah pembelajaran tersebut, secara tidak langsung siswa diharapkan akan termotivasi untuk lebih fokus dan mendengarkan materi karena ingin mendapatkan hadiah. Walaupun mungkin tujuan awal mereka hanyalah untuk mendapatkan hadiah, namun melalui hal tersebut telah berhasil membangkitkan siswa untuk memiliki motivasi dalam kegiatan belajarnya. Adanya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya semangat seseorang untuk beraktivitas (Huaidi *et al.*, 2025). Melalui motivasi dan semangat untuk mencapai suatu hal, maka tanpa sadar itu akan mendorong seseorang untuk melakukan usaha atau bertindak laku untuk memenuhi kebutuhannya. Sehingga dengan adanya motivasi akan membangkitkan usaha mereka dalam belajar dan menimbulkan ketertarikan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Guna mengetahui keefektifan metode yang digunakan, mahasiswa juga telah menyiapkan kuis berupa soal *pretest* dan *posttest* yang berisikan 10 butir soal pilihan ganda. Kuis tersebut berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dibagi menjadi tiga indikator penilaian. Pada bagian pertama terdapat empat soal yang dibuat dengan tujuan untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Bagian kedua bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang dunia perkuliahan, apa pentingnya kuliah dan minat melanjutkan pendidikan sampai jenjang kuliah. Dan bagian terakhir merujuk pada pertanyaan tentang ada tidaknya motivasi untuk belajar dan mewujudkan mimpinya melalui pendidikan tinggi. Ketiga indikator penilaian tersebut diharapkan tercapai setelah para siswa mendapatkan

materi tentang pengenalan dasar Coding Skills”. Berikut merupakan ringkasan *score pretest* dan *posttest* siswa siswi kelas enam.



Gambar 8. Grafik perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan **Gambar 7** dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil skor *pretest* dan *post-test*. Nilai *post-test* yang lebih tinggi menandakan adanya peningkatan pemahaman setelah siswa-siswi selesai mendapatkan materi baru. Gambaran umum tentang data *pretest* dan *post-test* siswa kelas enam disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistika Deskriptif

Keterangan	N	Mean	Standar Deviasi
<i>Pre-test</i>	21	61,90	13,27
<i>Post-test</i>	21	93,81	8,05

Tabel 2 menjelaskan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai *post-test* sebanyak lebih dari 30% dari nilai awal. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa adanya pembelajaran praktik pengenalan “Coding Skills” cukup berpengaruh terhadap motivasi dan minat siswa untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Nilai standar deviasi sebesar 8,05 untuk *post-test* juga menunjukkan bahwa variasi nilai *post-test* siswa cenderung sama atau tidak terlalu bervariasi, artinya tingkat pemahaman siswa telah merata. Namun untuk mengetahui apakah metode dan metode tersebut signifikan berpengaruh secara statistik, dilakukan pula pengujian hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*paired t*). Uji-t berpasangan atau *paired t test* merupakan uji statistik parametrik yang bertujuan untuk membandingkan dua cara berbeda atau dua waktu berbeda pada subjek yang sama (Rahmani & Hamdani, 2025). Sementara hipotesis yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*

Adapun hasil pengujian data menggunakan rumus uji t disajikan pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
-31,90	12,09	-12,09	20	0,000

Berdasarkan **Tabel 3** dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga keputusannya adalah Tolak H_0 karena *p-value* lebih kecil dari α . Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran pengenalan “*Coding Skills*” terhadap motivasi dan minat siswa untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Maka terbukti secara statistik bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif melalui praktik dan diskusi dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Pengenalan materi coding yang merupakan istilah baru di usia mereka juga menimbulkan daya tarik tersendiri sehingga memantik motivasi mereka untuk melanjutkan pendidikan sampai ke jenjang perguruan tinggi.

Melalui wawancara singkat ketika akhir sesi pembelajaran, seluruh siswa-siswi kelas enam juga sepakat menjawab serentak bahwa pembelajaran coding adalah pelajaran yang sangat seru. Karena mereka merasa bahwa orang yang bisa membuat suatu pemrograman itu keren. Mereka juga mengaku menjadi memiliki *insights* baru untuk memanfaatkan *gadget* atau pun teknologi disekitarnya. Ketika sebelumnya mereka hanya terbiasa mengisi hari libur mereka dengan bermain games *online* dan tidur. Sebelum sesi pembelajaran dengan praktik dimulai, para siswa juga selalu antusias mengikuti kelas ketika hanya melihat peralatan yang dibawa oleh mahasiswa, yang mereka sampaikan secara lisan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang dipilih tepat, dan mempengaruhi *mood* siswa, sehingga memantik adanya rasa keingintahuan yang lebih dari para siswa terkait materi yang diajarkan. Berikut juga ditampilkan dokumentasi saat para siswa-siswi mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*.

**Gambar 9.** Sesi *Pre-test* dan *Post-test*

SIMPULAN

Melalui kegiatan Asistensi Mengajar, mahasiswa telah mampu memberikan kontribusi untuk menyalurkan pengetahuan dan kemampuannya, dalam hal ini yakni kemampuan pemrograman atau “*Coding Skills*” kepada siswa-siswi kelas enam SDN Tanjungsari 2 sesuai dengan kurikulum yang dibutuhkan. Selain itu, kegiatan ini berdampak nyata pada perubahan

pola pikir dan semangat siswa-siswi selama proses pembelajaran. Karakteristik siswa yang cenderung kurang fokus, bisa teratasi oleh penyesuaian metode pembelajaran yakni melalui praktik dan diskusi interaktif di kelas. Pemahaman siswa mengenai materi yang sama sekali belum diketahui dapat meningkat hingga 75% selama kurun waktu kurang lebih 9 minggu kegiatan tatap muka. Selain itu, para siswa juga diperkenalkan pada dunia kampus secara umum. Hasilnya melalui uji-t berpasangan, dapat disimpulkan bahwa secara statistik terdapat peningkatan pemahaman, minat siswa tentang kemampuan berfikir komputasional, serta motivasi mereka untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi, karena mereka telah memahami manfaat dan isi dari aktivitas pendidikan tinggi itu sendiri. Para siswa juga menjadi semakin bersemangat untuk mengejar dan mewujudkan mimpi mereka masing-masing.

PERNYATAAN PENULIS

Melalui kesempatan ini, penulis menyatakan bahwa artikel yang berjudul “Analisis Dampak Pengenalan *Coding Skills* Dalam Meningkatkan Minat Pendidikan Tinggi Siswa SDN Tanjungsari 2” merupakan karya asli dari penulis dan bukan merupakan plagiarisme. Artikel ini belum pernah dipublikasikan sebelumnya di jurnal atau media publikasi ilmiah manapun, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik, serta tidak sedang dalam proses pertimbangan di jurnal lain. Saya memahami bahwa jika pernyataan ini tidak benar, maka artikel dapat ditarik dari proses penilaian atau publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, I. N., Sabila, L., Abdi, M. S., Ilami, N., & Pratiwi, D. A. (2025). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Patih Selera: Kajian tentang Pemahaman Guru dan Kesiapan Sarana-Prasarana. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 503–515. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.888>
- Hanapi, D., Jodi, D. S., Permana, B. A. C., Nur, A. M., & Wajdi, Moh. F. (2025). Pelatihan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Di SMAN 1 Sakra Timur. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 3(1), 114–121. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i1.29236>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI. (2020). *Buku Panduan MBKM*.
- Handayani, K. (2024). Strategi Adaptif untuk Mempertahankan Tenaga Kerja di Era Society 5.0: Menghadapi Tantangan Cobot. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(3), 185.
- Huaidi, F., Maritasari, D. B., Rosanti, H. M., Maknun, B. L., Safitri, A., Andini, E., Aisyah, S., Mahendra, K. R., Amrullah, Z., Saputra, R. E., Irfan, Z., & Humaidi. (2025). Pendampingan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di SDN 1 Montong Tangi. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i1.28800>
- Mudjiyanto, B., Al Faruqi, A. K., Shilbi, M. D., & Launa. (2024). Peran Guru Dan Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa: Perspektif Dystopian,

- Neo-Futuris, dan Teknorealism. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 103–115. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.121>
- Nurpratiwi, A., Akhir, S., & Marsuki, R. (2025). Generasi Digital Sejak Lahir: Perspektif Sosiologi Digital pada Gen Alpha. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 279–285. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.572>
- Pramesti, S. L. D., & Dewi, H. L. (2024). *Computational Thingking*. NEM.
- Qomaryah, P. M. (2025). Improving Students' Batik-Making Skills Through Practice-Based Learning at SDN Krembangan Selatan VII Surabaya as an Effort to Preserve Local Culture. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 9(5), 91–96.
- Rahmani, D. A., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://jpion.org/index.php/jpi568Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Filkhair, R., Prayuda, K. sandi, Hendrawan, M. J., Maedani, M., & Putri, E. (2025). Peningkatan Pemahaman Dasar Komputer dan Microsoft Word Melalui Program Kelas Teknologi di SDI Al-Barokah. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 3(1), 60–68. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i1.28807>
- Santoso, H. D., Sari, D. P., Fadilla, A. D., Utami, F. F., Rahayu, F. P., Sari, D. C., & Sya'bani, N. P. (2022). Asistensi Mengajar, Adaptasi Teknologi dan Administrasi dalam Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri*, 4(2), 100–105.
- Suryani, L., Tuteh, K. J., Nduru, M. P., & Pendy, A. (2022). Analisis Implementasi Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa New Normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2234–2244. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1915>
- Utami, D. A., Zulaihati, S., & Zakaria, A. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi pada Siswa Kelas XI Dan XII Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 12 Jakarta Utara. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 3(1), 447–462. <https://doi.org/10.62710/qmk1bv88>
- Widayat, A. H., Mutiarazakia, & Darmawan, F. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif di Kelas Matematika dengan Memanfaatkan Teknologi Pendidikan. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 63–74.
- Wijayawati, E., & Sediono. (2024). Peran Mahasiswa Program Asistensi Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi Dan Adaptasi Teknologi SDN 1 Gondangkulon. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.29408/jt.v2i2.27736>
- Winda. (2023). Peran Asistensi Mengajar Angkatan Empat dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Maumere. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 148–158. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i4.1479>