

202210430311097
Anita Firmanda
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER CODING BERBASIS SCRATCH
DI SD MUHAMMADIYAH 4 KOTA BATU**

SKRIPSI



**OLEH:
ANITA FIRNANDA
NIM : 202210430311097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, SAINS, DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

JUNI 2026

202210430311097
Anita Firmanda
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER CODING BERBASIS SCRATCH
DI SD MUHAMMADIYAH 4 KOTA BATU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar



OLEH :

ANITA FIRNANDA

NIM : 202210430311097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN, SAINS, DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

JUNI 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER CODING BERBASIS SCRATCH DI
SD MUHAMMADIYAH 4 KOTA BATU

OLEH :
ANITA FIRNANDA
202210430311097

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan di depan dewan penguji
dan disetujui di
Malang, 11 Mei 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Erna Yayuk M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER CODING BERBASIS SCRATCH DI SD MUHAMMADIYAH 4 KOTA BATU

ANITA FIRNANDA

202210430311097

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Universitas Muhammadiyah Malang

Malang, 12 Juni 2026

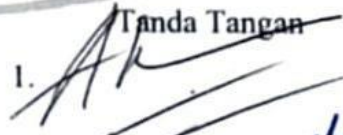
Dekan FPSH,

Prof. Dr. Moh. Mahfud Effendi, M.M.

Dewan Penguji :

1. Dr. Arina Restian, M.Pd
2. Innany Mukhlishina, M.Pd
3. Dr. Erna Yayuk, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Firmanda
Tempat, tanggal lahir : Gresik, 20 Mei 2004
NIM : 202210430311097
Fakultas : Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pelaksanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch Di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan data sumber kutipan dan daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 Mei 2026

Yang menyatakan,



ANITA FIRNANDA

NIM. 202210430311097

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya dan hidayah-Nya dan Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan yang terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua penulis, sebagai wujud rasa hormat dan cinta. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa, dukungan, pengorbanan, dan kasih sayang yang tiada henti, serta selalu menjadi tempat pulang terbaik dan alasan untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini.
2. Kepada diri sendiri. Terima kasih sudah memilih untuk tidak menyerah dan terus berjuang sampai titik ini, untuk setiap rasa lelah yang tidak selalu terlihat dan setiap usaha yang tetap dijalankan meski tidak mudah.
3. Kepada saudara penulis, Lina dan Nisa, serta keponakan Zahra, Hanan, dan Hanif. Terima kasih atas kehangatan, doa, dan semangat yang selalu diberikan. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kebahagiaan sekaligus penguat dalam setiap proses yang dijalani.
4. Kepada sahabat penulis, Lisa, Hira dan Wulan, Ofa, Ririn, Nadiyah, Iif. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, tawa, serta dukungan yang selalu hadir di setiap keadaan.
5. Kepada teman terdekat selama masa kuliah Alivia, Adel, Ajeng, Dita, Intan, Nabila, Runi, Gita, Ima, Ica, Nana. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, dan dukungan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Kepada seseorang yang menemani perjalanan ini. Terima kasih atas dukungan dan motivasi yang selalu diberikan dalam suka maupun duka.
7. Kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi dalam kehidupan penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas pengalaman serta pembelajaran yang diberikan.

ABSTRAK

Firnanda, Anita. 2026. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch Di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora Universitas Muhammadiyah Malang, Pembimbing (I) Dr. Erna Yayuk, M.Pd

Kata Kunci :Ekstrakurikuler Coding, Scratch, Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi, Tantangan

Ekstrakurikuler coding berbasis Scratch merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mengenalkan dasar-dasar pemrograman kepada siswa sekolah dasar melalui media yang interaktif dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan ekstrakurikuler coding berbasis Scratch di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta tantangan dalam pelaksanaannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Lokasi penelitian berada di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu dengan fokus pada kegiatan ekstrakurikuler coding berbasis Scratch. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Perencanaan ekstrakurikuler coding dilakukan secara bertahap melalui sosialisasi Program CodingMU kepada pihak sekolah, koordinasi internal, penetapan jadwal dan koordinator kegiatan, penyiapan sarana dan prasarana, sosialisasi kepada orang tua siswa, pendaftaran dan pendataan peserta, penyelesaian administrasi program, penyiapan akun pembelajaran. (2) Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara terstruktur mulai dari pengenalan aplikasi Scratch, praktik penggunaan fitur dasar, hingga pembuatan proyek sederhana oleh siswa secara bertahap. (3) Evaluasi dilakukan melalui pengamatan proses belajar dan hasil proyek siswa yang dinilai berdasarkan perkembangan keterampilan dan pemahaman mereka. (4) Tantangan dalam pelaksanaan meliputi perbedaan kemampuan siswa dalam memahami materi, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kendala teknis perangkat.

ABSTRACT

Firnanda, Anita. 2026. Implementation of Scratch-Based Coding Extracurricular Activities at SD Muhammadiyah 4 Kota Batu, Undergraduate Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Science, and Humanities, Universitas Muhammadiyah Malang. Advisor: (I) Dr. Erna Yayuk, M.Pd.

Keywords: Coding Extracurricular, Scratch, Planning, Implementation, Evaluation, Challenges

Scratch-based coding extracurricular activities are learning programs designed to introduce basic programming concepts to elementary school students through interactive and easy-to-understand media. This study aims to describe the implementation of Scratch-based coding extracurricular activities at SD Muhammadiyah 4 Kota Batu, including planning, implementation, evaluation, and challenges in its implementation.

This research used a descriptive qualitative approach with a case study design. The research was conducted at SD Muhammadiyah 4 Kota Batu, focusing on Scratch-based coding extracurricular activities. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was tested using source triangulation and technique triangulation.

The research results indicate that: (1) The planning of the coding extracurricular program was carried out in stages through the socialization of the CodingMU Program to the school, internal coordination, the establishment of schedules and activity coordinators, the preparation of facilities and infrastructure, socialization to parents, participant registration and data collection, completion of program administration, and the preparation learning accounts.(2) The implementation of the activities was conducted systematically, starting from the introduction to the Scratch application, practice using basic features, to the gradual creation of simple projects by students. (3) Evaluation was conducted through observation of the learning process and students' project outcomes, which were assessed based on the development of their skills and understanding. (4) The challenges in implementation included differences in students' abilities to understand the material, limited learning time, and technical issues related to devices.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah, dan inayahNya skripsi dengan judul “Pelaksanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch Di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Erna Yayuk, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kesabaran, dan ketulusan dalam membimbing penulis.
2. Bapak Dr. Kuncahyono, M.Pd yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi instrument penelitian pada penelitian ini.
3. Kepada keluarga besar SD Muhammadiyah 4 Kota Batu, terima kasih atas kesempatan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
4. Semua pihak terkait yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun dikemudian hari.

Malang, 11 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Batasan Penelitian	6
F. Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler	8
2. Coding Berbasis Scratch	17
3. Tantangan Guru Dalam Pembelajaran Coding.....	25
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Kehadiran Peneliti.....	31
C. Tempat dan Waktu Penelitian	32
D. Sumber Data.....	32

E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penilaian	32
F. Prosedur Penelitian	36
G. Analisis Data	37
H. Pengecekan Keabsahan Data	39
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch Di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu	41
a. Perencanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch.....	41
1) Tujuan	43
2) Sarana dan prasarana.....	45
3) Modul.....	48
b. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch	49
1) Jadwal Pelaksanaan.....	49
2) Metode	52
3) Proses Pembelajaran	54
c. Evaluasi Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch	60
1) Penilaian Siswa	60
2) Mekanisme Evaluasi	63
2. Tantangan Ekstrakurikuler Coding berbasis Scratch di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu	64
a. Kompetensi Mentor	64
b. Sarana Prasarana.....	67
c. Kemampuan Digital Siswa.....	69
d. Alokasi Waktu	72
B. Pembahasan.....	75
1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch di SD Muhammadiyah 4 Kota Batu	75
a. Perencanaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch.....	75
b. Pelaksaaan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch	76
c. Evaluasi Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch	80
2. Tantangan Ekstrakurikuler Coding Berbasis Scratch Di SD	

Muhammadiyah 4 Kota Batu	81
BAB V.....	85
KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	39
Gambar 4.1 Visi Misi Codingmu Dan Visi Misi Sekolah	44
Gambar 4.2 Sarana Dan Prasarana Ruang Kelas	47
Gambar 4.3 Modul Ekstrakurikuler Coding Pertemuan 10	48
Gambar 4.4 Kondisi Kelas pada Pelaksanaan 9 dan 10.....	51
Gambar 4.5 Mentor Mendemonstrasikan Coding.....	53
Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Snake Game Pada Scratch	56
Gambar 4.7 Proses Siswa Mengerjakan Coding.....	58
Gambar 4.8 Mentor Menilai Hasil Karya Siswa.....	60
Gambar 4.9 Raport Salah Satu Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Coding	61
Gambar 4.10 Sertifikat Kegiatan Ekstrakurikuler.....	62
Gambar 4.11 Hasil Evaluasi Berupa Catatan Mentor Pada LMS	64
Gambar 4.12 Penyampaian Materi oleh Mentor pada Pelaksanaan Coding.....	65
Gambar 4.13 Sertifikat Kompetensi Mentor.....	66
Gambar 4.14 Kendala Teknis Saat Pelaksanaan	68
Gambar 4.15 Catatan Mentor Pada LMS.....	70
Gambar 4.16 Bimbingan Mentor Secara Individual	71
Gambar 4.17 Komunikasi Antara Mentor Dan Wali Murid Terkait Keterlambatan Waktu Pulang Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Coding	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	28
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara	33
Tabel 3.2 Instrumen Observasi	34
Tabel 3.3 Instrumen Dokumentasi.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Pengkodean	95
Lampiran 2. Lembar Wawancara Awal.....	96
Lampiran 3. Lembar Wawancara Koordinator Ekstrakurikuler Coding	98
Lampiran 4. Lembar Wawancara Mentor Ekstrakurikuler Coding.....	110
Lampiran 5. Lembar Observasi Koordinator Ekstrakurikuler Coding	122
Lampiran 6. Lembar Observasi Koordinator Ekstrakurikuler Coding	125
Lampiran 7. Lembar Observasi Mentor Ekstrakurikuler Coding.....	128
Lampiran 8. Lembar Observasi Mentor Ekstrakurikuler Coding.....	132
Lampiran 9. Lembar Dokumentasi	136
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen Observasi.....	144
Lampiran 11. Lembar Validasi Instrumen Wawancara.....	146
Lampiran 12. Lembar Validasi Instrumen Dokumentasi.....	149
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian	151
Lampiran 14. Bukti Lolos Plagiasi	152

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, intan oktaviani, Juliantika, Saputri, selly A., & N Putri, S. R. (2023). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Pembinaan Dan Pengembangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia(JUBPI)*, 1(4), 86–96. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2001>
- Alindra, A. L., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Ayu, P., Sari, K., Anggi, Y., & Nurhaliza, Y. (2024). Studi Kasus Pembelajaran Berbasis Koding Guna Memperkuat Kurikulum Merdeka di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 3171–3183.
- Annisa, M. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Karakter Kewarganegaraan Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7286–7291.
- Arianto, B. (2024). Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif. In I. K. Hatiebi (Ed.), *Borneo Novelty Publishing: Vol. 10.70310/q* (Issue December). Borneo Novelty Publishing. <https://doi.org/10.70310/q81zdh33>
- Ario foy, Paristi Yakun, Imayanti Rina, A. Y. (2020). *Gerakan literasi sekolah dalam kegiatan ekstrakurikuler* (N. G. A. P. Antoro, Billy Wien Muldian Sakinah (ed.)). Direktorat Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Awaluddin, & Hadi, sofian M. (2025). Integrasi Pembelajaran Coding Dan Kecerdasan Buatan Di Sekolah Dasar: Tantangan Dan Peluang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Berciano, A., Cuida, A., & Novo, M. L. (2025). The importance of coding and translation between programming languages in sequential activities of pre-service teachers: an approach. *Education and Information Technologies*, 30(6), 6925–6949. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13092-1>
- Cahyaningtyas, A., Arifin, B., & Deviana, tyas. (2023). Analisis Manajemen Ekstrakurikuler Wall Climbing di Sekolah Dasar Muhammadiyah 4 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 2548–6950.

202210430311097

Anita Firnanda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9903%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/9903/4264>

Eyal, L., & Hayak, M. (2024). The integration of digital games into teaching and learning—A unique constructivist framework. *British Journal of Educational Technology*, December 2024. <https://doi.org/10.1111/bjet.13555>

Fadli, R. M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Firmansyah, A., & Efendi, M. Y. (2024). Meningkatkan Program Ekstrakurikuler Coding Menggunakan Aplikasi Java untuk Mengembangkan Minat dan Bakat Siswa di Sekolah SMP Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2471–2478.

Fitria, T. N. (2025). Teaching Coding Using Scratch to Elementary Students : Exploration of Benefits for Students Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE) Teaching Coding Using Scratch to Elementary Students : Exploration of Benefits for Students. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*, 3(June). <https://doi.org/10.33830/jciee.v3i1.10719>

Hasbi, M., Mudarwan, Mumpuni, N. D., Warsito, I. H., Murtiningsih, & Sylvia, N. (2020). Modul 2: Pengintegrasian pembelajaran coding dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan pengembangan RPP di Satuan Paud. In Z. Fawaza (Ed.), *Pertanian Global, Aspek Sosial Kultural, Ekonomi Dan Ekologi* (Vol. 2, Issue 1). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hilmiyah, Muhith, A., & Bahri, S. (2025). Coding for Young Learners: Enhancing Computational Thinking and Creativity in Elementary Education. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 15(1), 96–114. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka/article/view/16103>

Husni, R., Pratiwi, E., & Noviarni. (2024). Penggunaan Scratch pada Media Pembelajaran Algoritma dan Pemograman di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4528–4538.

202210430311097

Anita Firnanda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Ismayani, A. (2022). Pembelajaran Matematika Melalui Koding. *Idealmathedu:*

Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, 9(1), 1–19.

<https://doi.org/10.53717/idealmathedu.v9i1.320>

Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, L. S., Zulkarnain, Z., Anwar, K., Islahudin,

I., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Scratch Sebagai Alternatif

Media Belajar Siswa “Z Generation” Untuk Guru-Guru Sdn 1 Labuapi.

SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 5(1), 871.

<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6554>

Kurniawati, A., & Hanafi, M. (2023). Coding for Indonesian elementary school

students: parents’ perceptions. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental*

Pendidikan Dasar), 6(3), 198–211.

<http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/8560>

Muhammad, A., Yulnelly, & Indriana, H. I. (2023). Pengenalan Coding Dalam

Rangka Peningkatan Literasi Digital Bagi Siswa M.I. Jami’atul Khair

Ciledug Tangerang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,

6(3), 706–713.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i3.47490>

Mulyana, A., Auliadi, A., Juniarti, I. G., & Mardiyana, R. P. (2023). Peran Positif

Kegiatan Ekstrakurikuler di Lingkungan Sekolah Dasar Bagi Peserta Didik.

KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(4).

<https://doi.org/https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.650>

Nisrinah, Mus, S., & Basri, S. (2022). Pengelolaan Layanan Ekstrakurikuler.

Jambura Journal of Educational Management, September 2020, 64–74.

<https://doi.org/10.37411/jjem.v3i2.1450>

Nuaini. (2021). Pelaksanaan Metode Pengajaran Variatif Pada Pembelajaran Fiqih

Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Mendahara. *Jurnal Literasiologi*, 6(2),

65–74. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i2.257>

Nurholis. (2023). Manajemen Kesiswaan Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan

Prestasi Siswa. In S. Rokhmawanto (Ed.), *PT Arr Rad Pratama*. PT. ARR

RAD PRATAMA.

202210430311097

Anita Firnanda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media komunikasi untuk Menumbuhkan Minat partisipasi remaja di karang taruna. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putro, Yusuf Triambodo Mulyadi Astuti, R. (2024). Penerapan Scratch dalam Pembelajaran Coding Siswa Sekolah Dasar. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 1(4), 21. <https://doi.org/10.47134/emergent.v1i4.37>
- Qodir, A. A. M., & Efendi, M. Y. (2024). Pengenalan Dasar Pemrograman Menggunakan Metode Scratch untuk Siswa Kelas 7 . 3 SMP Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2479–2485.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman, *Journal of Management, Accounting and Administration* Vol. 1, No.2 : 2024, hlm 81. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93>
- Rahmani, D. A., Muhayati, S., & Kholis, I. (2025). Analisis data kualitatif. *Analisis Data Kualitatif*, 9, 13037–13048. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Setiawan, W., Fauziyyah, L., Hakim, N., & Filiestianto, G. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Animasi Pada Masa Pandemi Covid-19. 4(2), 435–444. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.435-444>
- Smith, G. (2020). Everything You Need To Age Computer Science And Coding In One Big Fat Notebook. In C. Pearce (Ed.), *Workman Publishing Co., Inc.* Workman Publishing Co., Inc.
- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, S. K. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6c) Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Melalui Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Stephanie Riady,Dorita Setiawan, I. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.*

202210430311097

Anita Firnanda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran & Pusat Standar Dan Kebijakan Pendidikan Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia.
<https://kodingka.kemendikdasmen.go.id/>

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA, cv.

Ule, M. Y., Kusumaningtyas, L. E., & Widyaningrum, R. (2023). Studi Analisis Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas II. *WIDYA WACANA: JURNAL ILMIAH*, 1, 1.
<http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/9909>

Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. In Tim Kreatif Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Penerbit (Ed.), *Kemendikbud*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Wudrianto, kukuh. (2020). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Meretas*, 7(1), 34–48.

Yahya, R. N., Putri, F. S., Safitri, A., Zizah, S. N., & Mulyana, A. (2023). Implementasi Pelaksanaan Ekstrakurikuler Wajib dan Pilihan SD Negeri dan SD Swasta di Kota Bandung (Penelitian Kualitatif terhadap SDN Negeri 172 Andir Kidul dan SD Bintang Madani). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(1), 202–207. <https://doi.org/mail:rahttps://doi.org/10.31004/jerkin.v2i1.143>

Yayuk, E., Purwanto, As'ari, A. R., & Subanji. (2020). Primary School Students' Creative Thinking Skills in Mathematics Problem SolvingPeneliti. *European Jurnal Of Education Reasearch*, 9(3), 1281–1295.
<https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1281>

Zaidiah, A., Isnainiyah, I. N., & Astriratma, R. (2024). Pelatihan Coding Sederhana Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembangunan Game Pada Scratch Tool. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 8(1), 107–118.

202210430311097

Anita Firnanda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Zanariyah, S. (2024). Teknik Observasi Yang Efektif Dan Efisien Pada KegiatanKuliah Kerja Nyata (KKN). *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(3), 2024.



202210430311097

Anita Firnanda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran 14. Bukti Lolos Plagiasi

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : ANITA FIRNANDA
NIM : 202210430311097
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PELAKSANAAN EKSTRAKURIKULER CODING
BERBASIS SCRATCH DI SD MUHAMMADIYAH 4 KOTA BATU

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang, sebagai berikut:

Bagian Skripsi	Presentase Kesamaan
BAB I	6%
BAB II	14%
BAB III	23%
BAB IV	5%
BAB V	2%

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Mei 2026

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dr. Beti Istanti Suwandayani, M.Pd



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kamouus I

Kamouus II

Kamouus III