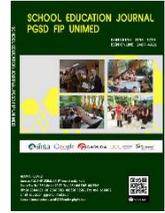




SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 2 Juni 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



EVALUASI PROGRAM EKSTRAKURIKULER *CODING* DI SD PANGUDI LUHUR AMBARAWA MENGGUNAKAN MODEL *DISCREPANCY EVALUATION*

Gabriela Hemas Swasti Kirana Putri¹, Mawardi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia^{1,2}

Surel: 292021033@student.uksw.edu

ABSTRACT

This study evaluates the extracurricular coding program at SD Pangudi Luhur Ambarawa using the Discrepancy Evaluation model, to see the level of gap between the standards and objectives that have been set and the implementation of the program, which includes five aspects: design, installation, process, product, and cost-benefit. Coding is becoming an increasingly important skill in the digital era, so it is introduced in extracurricular activities to improve understanding of programming concepts, creativity, and structured logical thinking skills. This study used quantitative and qualitative approaches with evaluation methods. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, and document studies with research subjects including principals, teachers, coordinators, extracurricular assistants, coding tutors, and students. The data analysis technique used was the Miles and Huberman model which includes data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The evaluation results show that the extracurricular coding program has been running in accordance with predetermined standards with a very low level of gap or discrepancy in each aspect analyzed. Nevertheless, there are still some obstacles in its implementation, such as the delay of some students in completing the coding project and technical constraints related to facilities and infrastructure. However, the program is still considered to provide significant benefits for both students and schools in improving 21st century skills in technology. Therefore, the coding extracurricular program at SD Pangudi Luhur Ambarawa is recommended to be further developed with improved facilities and more optimal learning strategies.

Keywords: Evaluation, Coding Program, Extracurricular, Discrepancy Evaluation, SD Pangudi Luhur Ambarawa

ABSTRAK

Penelitian ini mengevaluasi program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa dengan menggunakan model *Discrepancy Evaluation*, untuk melihat tingkat kesenjangan antara standar dan tujuan yang telah ditetapkan dengan pelaksanaan program, yang meliputi lima aspek: desain, instalasi, proses, produk, dan biaya-manfaat. *Coding* menjadi keterampilan yang semakin penting di era digital, sehingga dapat diperkenalkan dalam kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan pemahaman konsep pemrograman, kreativitas, dan kemampuan berpikir logis yang terstruktur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan metode evaluasi. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan studi dokumen dengan subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, koordinator, pendamping ekstrakurikuler, tutor *coding*, dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan ialah model Miles dan Huberman yang meliputi koleksi data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program ekstrakurikuler *coding* telah berjalan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan dengan tingkat kesenjangan atau *discrepancy* yang sangat rendah pada setiap aspek yang dianalisis. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti keterlambatan beberapa siswa dalam menyelesaikan proyek *coding* dan kendala teknis terkait sarana dan prasarana. Namun demikian, program ini tetap dinilai memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi siswa maupun sekolah, dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21 pada bidang teknologi. Oleh karena itu, program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan peningkatan fasilitas dan strategi pembelajaran yang lebih optimal.

Kata Kunci: Evaluasi, Program *Coding*, Ekstrakurikuler, *Discrepancy Evaluation*, SD Pangudi Luhur Ambarawa

Copyright (c) 2025 Gabriela Hemas Swasti Kirana Putri¹, Mawardi²

✉ Corresponding author

Email : gabrielagabby2021@gmail.com

HP : 085876782314

Received March 2025, Accepted July 2025, Published July 2025

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

DOI: [10.24114/sejpgsd.v15i2.66274](https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v15i2.66274)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pemberian ilmu pengetahuan, pengembangan potensi individu, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun keterampilan, melalui pengalaman belajar yang terstruktur (Stavredes & Tina, 2011). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik.

Menurut Tina (2011), pendidikan anak pada tingkatan sekolah dasar merupakan pondasi untuk menciptakan generasi berkualitas dan berkarakter sehingga harus disiapkan secara terstruktur, terencana dan bersifat holistik untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Untuk mengembangkan potensi bakat dan minat yang ada dalam diri peserta didik, maka diperlukan wadah untuk menampung bakat dan minat tersebut. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 12 ayat 1 (b), menyatakan bahwa setiap anak di setiap satuan pendidikan berhak untuk mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya. Salah satu program sekolah yang dapat menunjang dalam mengembangkan potensi bakat dan minat adalah kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan minat peserta didik guna mempersiapkan keterampilan dan kepribadian yang matang dan menjadi peserta didik yang tangguh dan unggul dalam menghadapi tantangan-tantangan di masa

depan (Damayanti & Dwikurnaningsih, 2020).

Dalam era digital saat ini, *coding* telah menjadi salah satu keterampilan yang paling dicari dan penting di berbagai bidang, mulai dari teknologi informasi, bisnis, pendidikan hingga seni. Menurut Muklason (2023) *Coding* adalah sebuah cara untuk memberikan perintah pada komputer, aplikasi, telepon, atau *website* untuk melakukan sesuatu. Pada bidang pendidikan, *coding* sudah banyak dijadikan sebagai mata pelajaran dan dapat dijadikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Di negara Indonesia, *coding* sudah banyak diterapkan di tingkatan PAUD, SD, SMP, SMA/SMK hingga perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Pemahaman dasar *coding* saat ini semakin banyak dijadikan sebagai fondasi dalam pendidikan berbasis digitalisasi, sehingga penting bagi masyarakat luas terutama bagi pelajar untuk mengetahuinya dan memahaminya (Firmansyah, 2020). Hal tersebut bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi masa depan yang semakin bergantung pada teknologi, dan banyak pekerjaan di masa yang akan datang membutuhkan keterampilan pada bidang ini (Tanya, 2024).

Pengenalan *coding* dilakukan di SD Pangudi Luhur Ambarawa yang mengajarkan *coding* sebagai kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Kegiatan ini ditujukan agar peserta didik dapat menguasai dan meningkatkan kemampuan pemrograman. Peserta didik dituntut untuk bisa menguasai beberapa aspek antara lain pemahaman konsep dasar pemrograman, kreativitas, berpikir secara logis dan berpikir secara terstruktur. Aspek-aspek tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat sebagai penunjang tujuan pengajaran *coding*.

Tentunya kegiatan ekstrakurikuler coding sangat bermanfaat bagi para peserta didik di Sd Pangudi Luhur Ambarawa. memperkenalkan coding sejak dini kepada anak-anak SD memiliki banyak keuntungan. Anak-anak di usia dini masih berada pada tahap perkembangan kognitif yang sangat cepat, dan pada usia tersebut mereka sangat mampu untuk memahami konsep-konsep dasar *coding* dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses. Melalui kegiatan ekstrakurikuler *coding*, anak-anak dapat belajar berpikir secara logis, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di masa depan.

Dengan demikian, terlepas dari fakta bahwa program ekstrakurikuler *coding* telah diterapkan di SD Pangudi Luhur Ambarawa, kenyataannya belum terdapat evaluasi secara menyeluruh terhadap program ini. Oleh karena itu, penelitian yang menggunakan model *discrepancy evaluation* ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah terdapat kesenjangan selama program ekstrakurikuler coding di SD Pangudi Luhur Ambarawa berlangsung sesuai standar atau tujuan yang telah ditetapkan dengan melihat 5 aspek pada model discrepancy evaluation yakni desain, instalasi, proses, produk, dan *cost-benefit*.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SD Pangudi Luhur Ambarawa menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yang diikuti dengan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif ialah suatu pendekatan dalam penelitian yang mengutamakan pengumpulan dan analisis data yang bersifat numerik. Sedangkan Pendekatan penelitian kualitatif adalah

kegiatan mencari teori dengan metode deskriptif secara kritis dan teliti dengan menggunakan langkah-langkah tertentu. Ciri-ciri pada penelitian kualitatif ini antara lain peneliti harus terlibat langsung ke lapangan, bertindak sebagai pengamat, mengamati fenomena, tidak memanipulasi variabel, dan menitikberatkan pada observasi alamiah (Darmalaksana, 2020). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian evaluasi dengan model *Discrepancy Evaluation* yang dikembangkan oleh Provus. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model Miles dan Huberman dalam menganalisis data, yang meliputi koleksi data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Lokasi penelitian dimana peneliti dapat mencari sumber dan data yang akan diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler *coding*, akan dilakukan di SD Pangudi Luhur Ambarawa. Waktu penelitian evaluasi program kegiatan ekstrakurikuler *coding* akan dilaksanakan mulai tanggal 10 Februari 2025 sampai dengan tanggal 15 Februari 2025. Teknik yang digunakan dalam mengambil data terkait ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa yaitu penyebaran angket, wawancara, observasi, dan studi dokumen, dengan subjek penelitian kepala sekolah, 13 guru, 1 koordinator ekstrakurikuler, 1 pendamping ekstrakurikuler coding, 2 guru atau tutor ekstrakurikuler coding, dan 13 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data dan informasi yang diperoleh melalui angket, wawancara, observasi, dan studi dokumen, langkah berikutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis apakah terdapat

kesenjangan atau *discrepancy* antara standar yang ditetapkan dengan pelaksanaannya serta melakukan pembahasan dengan melihat kelima komponen pada model *Discrepancy Evaluation* yaitu komponen desain, instalasi, proses, produk, dan *cost-benefit*.

1. Aspek Desain Program Ekstrakurikuler Coding

Hasil analisis presentase dan rerata angket terhadap 16 responden terkait kesenjangan pada aspek desain yang mencakup komponen persiapan penyusunan program, penyusunan program, bentuk kegiatan program, jadwal program, dan peserta program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan pada tabel dibawah ini.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{861}{960} \times 100\% = 90\%$$

Aspek	Standar (%)	Data Empirik (%)	Kesenjangan (%)
Desain	100%	90%	10%

Keterangan kesenjangan: a) 1%-20%= sangat rendah; b) 21%-40%= rendah; c) 41%-60%= cukup; d) 61%-80%= tinggi; dan d) 81%-100%= sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis kesenjangan atau *discrepancy* diatas pada aspek desain dalam program kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan bahwa tingkat rerata kesenjangan atau *discrepancy* menunjukkan angka 10%. Artinya tingkat kesenjangan pada aspek desain dalam kategori sangat rendah. Dengan kata lain perancangan program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa sudah berjalan dengan sangat

baik.

Mulai dari persiapan penyusunan program ekstrakurikuler *coding* hingga penyusunan program ekstrakurikuler *coding*, serta bentuk kegiatan ekstrakurikuler *coding* telah disusun dengan baik dan maksimal, yang mencakup berbagai macam materi atau panduan yang digunakan, tujuan utama yang ingin dicapai, topik atau konsep dasar yang penting untuk diajarkan, metode pengajaran yang dipilih, pendekatan yang digunakan, dan hasil proyek *coding* yang dihasilkan oleh siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa. Jadwal pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa juga telah disusun secara terstruktur. Kegiatan dilaksanakan setiap satu minggu sekali yaitu pada hari Sabtu dimulai pukul 08.30 sampai dengan pukul 10.00 WIB dengan jumlah siswa yang terlibat cukup memenuhi yakni sebanyak 13 (tiga belas) siswa.

Pemilihan *coding* sebagai kegiatan ekstrakurikuler di SD Pangudi Luhur Ambarawa adalah langkah yang tepat di era sekarang dalam meningkatkan skill *coding* atau pemrograman sejak dini (Lady, 2021). Jadi, kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa harus dilaksanakan semaksimal mungkin untuk mewujudkan standar atau tujuan yang telah ditetapkan diawal, tentunya dengan sarana dan prasarana serta sumber daya yang memenuhi dan memadahi.

2. Aspek Instalasi Program Ekstrakurikuler Coding

Hasil analisis presentase dan rerata angket terhadap 29 responden terkait kesenjangan pada aspek instalasi yang mencakup komponen kesesuaian program

dengan standar dan tujuan serta ruang lingkup program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan pada tabel dibawah ini.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1025}{1160} \times 100\% = 88\%$$

Aspek	Standar (%)	Data Empirik (%)	Kesenjangan (%)
Instalasi	100%	88%	12%

Keterangan kesenjangan: a) 1%-20%= sangat rendah; b) 21%-40%= rendah; c) 41%-60%= cukup; d) 61%-80%= tinggi; dan d) 81%-100%= sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis kesenjangan atau *discrepancy* diatas pada aspek instalasi dalam program kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan bahwa tingkat rerata kesenjangan atau *discrepancy* pada aspek instalasi menunjukkan angka 12% yang artinya dalam kategori sangat rendah.

Secara garis besar, hasil penelitian evaluasi pada aspek instalasi program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa terkait perencanaan yang dibuat sebagai acuan dalam pelaksanaan program telah ada dan terlaksana, yang mencakup komponen pada aspek desain yakni tujuan program, bentuk kegiatan, jadwal kegiatan, penggunaan kurikulum atau panduan, pemilihan topik atau konsep dasar yang penting, penggunaan metode pengajaran, dan peserta kegiatan ekstrakurikuler *coding*.

Ruang lingkup yang kondusif juga sangat penting dalam mendukung kegiatan ekstrakurikuler *coding* agar berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan. Hasil evaluasi penelitian di SD Pangudi Luhur Ambarawa

menunjukkan bahwa ruang lingkup sudah tercipta dengan baik tanpa adanya kesenjangan atau *discrepancy*. Lingkungan fisik seperti laboratorium komputer yang nyaman, perangkat yang memadai, dan akses internet yang cukup lancar menjadi faktor utama pendukung kegiatan ini berlangsung. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti berbasis proyek atau permainan, juga dapat meningkatkan minat siswa. Selain itu, keseimbangan antara bimbingan guru dan kebebasan eksplorasi siswa juga turut berperan, dengan tetap di bawah pengawasan dan arahan yang tepat.

3. Aspek Proses Program Ekstrakurikuler *Coding*

Hasil analisis presentase dan rerata angket terhadap 29 responden terkait kesenjangan atau *discrepancy* pada aspek proses yang mencakup komponen jalannya program ekstrakurikuler *coding* dan sarana praasaran pada program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa dipaparkan pada tabel di bawah ini.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{965}{1160} \times 100\% = 83\%$$

Aspek	Standar (%)	Data Empirik (%)	Kesenjangan (%)
Proses	100%	83%	17%

Keterangan kesenjangan: a) 1%-20%= sangat rendah; b) 21%-40%= rendah; c) 41%-60%= cukup; d) 61%-80%= tinggi; dan d) 81%-100%= sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis kesenjangan atau *discrepancy* diatas pada

aspek proses dalam program kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan bahwa tingkat rerata kesenjangan atau discrepancy menunjukkan angka 17%. Artinya dalam kategori sangat rendah atau hampir tidak terdapat kesenjangan.

Secara garis besar, jalannya pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa baik secara teknis maupun secara kualitas kemampuan dalam pemrograman, telah berjalan dengan baik namun belum sepenuhnya optimal, dikarenakan adanya tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding*, yaitu adanya satu hingga tiga siswa yang masih tertinggal dengan temannya dalam menyelesaikan proyek *coding*. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat sedikit kesenjangan atau *discrepancy* terhadap jalannya pelaksanaan program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa.

Akan tetapi, terdapat faktor-faktor pendukung dalam menunjang pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa seperti sumber daya serta ketersediaan sarana dan prasarana. Faktor pendukung yang berasal dari sumber daya manusia

ya yakni keterlibatan kepala sekolah, seluruh guru, *staff* dan pegawai, tutor *coding* dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding*. Faktor pendukung lainnya adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang memenuhi dan memadahi dalam kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa seperti perangkat komputer, ruang laboratorium komputer yang nyaman, dan jaringan internet. Dengan demikian, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang memadai dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan

menyenangkan (Parid & Alif, 2020).

Namun, kendala yang sering dihadapi dalam hal fasilitas yang mempengaruhi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa adalah, putusnya jaringan internet secara tiba-tiba akibat listrik mati, perbaikan secara berkala, kerusakan yang bersifat *incidental*, dan terhapusnya proyek *coding* siswa akibat penggunaan komputer yang sama untuk kegiatan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). Sehingga dapat dikatakan, bahwa terdapat sedikit kesenjangan atau *discrepancy* pada aspek sarana dan prasarana.

4. Aspek Produk Program Ekstrakurikuler *Coding*

Hasil analisis presentase dan rerata angket terhadap 29 responden terkait kesenjangan atau *discrepancy* pada aspek produk yang mencakup komponen ketercapaian pelaksanaan program ekstrakurikuler *coding* dan kemajuan program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan pada tabel dibawah ini.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1485}{1740} \times 100\% = 85\%$$

Aspek	Standar (%)	Data Empirik (%)	Kesenjangan (%)
Proses	100%	85%	15%

Keterangan kesenjangan: a) 1%-20%= sangat rendah; b) 21%-40%= rendah; c) 41%-60%= cukup; d) 61%-80%= tinggi; dan d) 81%-100%= sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis kesenjangan atau *discrepancy* diatas pada

aspek produk dalam program kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa yang mencakup komponen ketercapaian dan kemajuan pelaksanaan program ekstrakurikuler *coding*, dipaparkan bahwa tingkat rerata kesenjangan atau *discrepancy* menunjukkan angka 15%, yang artinya dalam kategori sangat rendah atau hampir tidak terdapat kesenjangan.

Secara garis besar, hasil penelitian evaluasi terkait ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dapat dikatakan bahwa program ekstrakurikuler *coding* telah tercapai sesuai dengan standar dan tujuan awal yang telah ditetapkan. Hal tersebut dibuktikan dengan perancangan program ekstrakurikuler *coding* disusun dengan baik yang mencakup berbagai elemen, yakni panduan atau kurikulum khusus yang digunakan, pemilihan topik atau konsep dasar, metode pengajaran yang diterapkan, pendekatan khusus yang digunakan, pelatihan sebelum menggunakan perangkat, dan hasil proyek *coding* siswa.

Keberhasilan ini juga dilihat dari peningkatan dan antusiasme siswa dalam kegiatan ini serta kemajuan yang ingin siswa capai dalam menyelesaikan berbagai proyek *coding* yang mereka kerjakan. Akan tetapi masih terdapat satu hingga tiga siswa yang tertinggal dalam menyelesaikan proyek *coding*, tertinggal yang dimaksud adalah mereka sedikit lebih lambat dalam menyelesaikan proyek dibandingkan teman-temannya.

Sehingga dapat dikatakan bahwa program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa telah tercapai sesuai dengan standar dan tujuan yang telah ditetapkan di awal dan mengalami kemajuan dilihat dari antusiasme siswa dalam

menyelesaikan proyek *coding*, meskipun masih terdapat sedikit kesenjangan atau *discrepancy* yakni keterlambatan beberapa siswa dalam menyelesaikan proyek *coding*. Akan tetapi program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa masih layak dipertahankan dan dilanjutkan untuk menghadapi tantangan-tantangan teknologi yang semakin berkembang pesat di masa sekarang dan masa yang akan datang.

5. Aspek *Cost-Benefit* Program Ekstrakurikuler *Coding*

Hasil analisis presentase dan rerata angket terhadap 29 responden terkait kesenjangan pada aspek *cost-benefit* yang mencakup komponen efisiensi biaya dan manfaat yang diperoleh sesuai dengan biaya yang dikeluarkan pada program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa, dipaparkan pada tabel dibawah ini.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{1009}{1160} \times 100\% = 87\%$$

Aspek	Standar (%)	Data Empirik (%)	Kesenjangan (%)
<i>Cost-benefit</i>	100%	85%	15%

Keterangan kesenjangan: a) 1%-20%= sangat rendah; b) 21%-40%= rendah; c) 41%-60%= cukup; d) 61%-80%= tinggi; dan d) 81%-100%= sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis kesenjangan atau *discrepancy* diatas pada aspek *cost-benefit* dalam program kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa yang mencakup komponen efisiensi biaya program ekstrakurikuler

coding dan manfaat yang diperoleh dengan biaya yang dikeluarkan pada ekstrakurikuler *coding*, dipaparkan bahwa tingkat rerata kesenjangan atau *discrepancy* menunjukkan angka 13%, yang artinya dalam kategori sangat rendah.

Secara garis besar hasil penelitian evaluasi pada aspek ini, efisiensi biaya program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa memberikan manfaat bagi sekolah sesuai dengan biaya yang dianggarkan dan dikeluarkan melalui dana BOS. Hal tersebut dibuktikan dengan pemilihan guru yang berkompeten dan memberikan dampak positif bagi siswa dan bagi sekolah. Bagi siswa, pemilihan pelatih yang berkompeten dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terkait konsep-konsep dasar dan lanjutan dalam *coding* atau pemrograman. Hal ini dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan *skill coding*, berpikir logis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Sedangkan bagi sekolah, memilih pelatih atau tutor *coding* yang berkompeten dapat meningkatkan reputasi dan kualitas pendidikan yang ditawarkan. Hal tersebut dapat menjadi daya tarik orang tua siswa SD Pangudi Luhur Ambarawa dan masyarakat luar yang akan menyekolahkan anaknya, karena peduli terhadap perkembangan keterampilan abad ke-21 terutama dalam bidang teknologi. Selain itu, keberhasilan program ekstrakurikuler *coding* dapat membuka peluang bagi SD Pangudi Luhur Ambarawa untuk mengikuti berbagai kompetisi dan kolaborasi bersama dengan instansi lain. Dalam kegiatan ekstrakurikuler ini, siswa juga mengumpulkan iuran di setiap pertemuan, guna biaya operasional. Pengumpulan iuran ini bertujuan untuk mengantisipasi ketika terjadi hal yang

mendesak pada saat kegiatan ekstrakurikuler *coding* berlangsung, seperti kerusakan perangkat komputer yang disebabkan oleh siswa atau pemeliharaan (*maintenance*) perangkat komputer.

SIMPULAN

Desain program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur menunjukkan kesenjangan atau *discrepancy* sebesar 10%, yang artinya dalam kategori sangat rendah. Mulai dari persiapan penyusunan program, penyusunan program, bentuk kegiatan, jadwal program, dan peserta kegiatan ekstrakurikuler *coding* sudah dirancang dengan sangat baik.

Hasil penelitian evaluasi pada aspek instalasi program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa terkait perencanaan yang dibuat sebagai acuan dalam pelaksanaan program menunjukkan tingkat kesenjangan atau *discrepancy* sebesar 12% yang berarti dalam kategori sangat rendah. Acuan pelaksanaan program ekstrakurikuler *coding* juga telah ada dan terlaksana, yang mencakup komponen pada aspek desain yakni tujuan program, bentuk kegiatan, jadwal kegiatan, penggunaan kurikulum atau panduan, pemilihan topik atau konsep dasar yang penting, penggunaan metode pengajaran, dan peserta kegiatan ekstrakurikuler *coding*. Kegiatan ini juga telah menciptakan ruang lingkup yang kondusif selama kegiatan ekstrakurikuler *coding* berlangsung.

Pada aspek proses, jalannya pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa menunjukkan kesenjangan sebesar 17%, artinya dalam kategori sangat rendah. Kegiatan ekstrakurikuler *coding* sudah berjalan baik secara teknis dan kualitas serta sarana dan prasarana yang sudah memadai

dalam menunjang kegiatan ini, namun masih terdapat kesenjangan yakni keterlambatan beberapa siswa dalam menyelesaikan proyek *coding* dan gangguan akses internet dalam komponen sarana dan prasarana.

Selanjutnya kesenjangan pada aspek produk menunjukkan angka 15%, artinya dalam kategori sangat rendah. Kegiatan ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa telah mengalami ketercapaian sesuai dengan standar dan tujuan yang telah ditetapkan sekolah. Kemajuan program ini juga ditunjukkan dengan antusiasisme siswa dalam menyelesaikan proyek *coding*. Akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang terlambat dalam menghasilkan proyek *coding*.

Terakhir, pada aspek *cost-benefit* diperoleh kesenjangan atau *discrepancy* sebesar 13%, artinya dalam kategori sangat rendah. Program ini telah memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan bagi sekolah sesuai dengan biaya yang dikeluarkan melalui dana BOS dan iuran yang dikumpulkan melalui siswa.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa program ekstrakurikuler *coding* di SD Pangudi Luhur Ambarawa telah berjalan sesuai dengan standar dan tujuan yang telah ditetapkan dengan tingkat kesenjangan atau *discrepancy* yang sangat rendah pada semua aspek yakni aspek desain, instalasi, proses, produk, dan *cost-benefit*. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti keterlambatan beberapa siswa dalam menyelesaikan proyek *coding* dan kendala teknis terkait akses internet dalam komponen sarana dan prasarana. Akan tetapi, program ini tetap dinilai memberikan manfaat yang besar bagi siswa maupun bagi sekolah dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 di

bidang teknologi. Oleh karena itu, program ekstrakurikuler di SD Pangudi Luhur Ambarawa disarankan untuk tetap terus dikembangkan dengan peningkatan fasilitas serta penerapan strategi pembelajaran yang lebih optimal dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, W. R., & Dwikurnaningsih, Y. (2020). *Evaluasi Program Ekstrakurikuler Di Sdn Candirejo Kabupaten Semarang*. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 11(1), 59–69. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4772>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1–6.
- Firmansyah, B., Priawijaya Nur, A., Angellia, F., Cahya, W., & Silvanie Akbar, A. (2020). *Pengenalan Coding Bagi Usia Sekolah Menggunakan Aplikasi SHINIBIK (Shinhan University dan IBI Kosgoro 1957) Bagi Murid Sekolah Dasar Negeri 11 Lenteng Agung Jakarta Selatan*. Jurnal Pengabdian Teratai, 1(1), 51. <https://ejournal-ibik57.id>
- Lady, Anisa, A. P. N., Ardiyano, B., Louis, K., Seren, & Apriyanti, V. C. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran ICT Fokus Coding Menggunakan Program “Scratch” Tingkat SD untuk SD Kallista Batam*. Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro), 3(1), 502–510. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Muklason, A., Riksakomara, E., Mahananto, F., Djunaidy, A., Vinarti, R. A., Anggraeni, W., Nurita, R. T., Utamima,

A., Fauzia, R., Theresia, L. W., Fikri, M. A., Propitadewa, H., Habibah, J. H., Prasetyo, J. D., Permatasari, S. T. I., Risnina, N. N., Tsaniyah, N. D., & Maulana, M. D. (2023). *Coding for Kids: Pengenalan Pemrograman untuk Anak Sekolah Dasar sebagai Literasi Digital Baru di Industri 4.0*. *Sewagati*, 7(3). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i>

[3.506](#)

Parid, M., & Alif, A. L. S. (2020). *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan*. *Tafhim Al-'Ilmi*, 11(2), 266–275.

<https://doi.org/10.37459/tafhim.v11i2.3755>