

Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Penguasaan Keterampilan Coding pada Peserta Pelatihan Program Ekstrakurikuler di Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id

Ahnaf Ghonim, Hendra Dedi Kriswanto

Prodi Pendidikan Nonformal, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email: ahnafgnm@students.unnes.ac.id

Abstrak: Penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya tingkat pemahaman digital sumber daya manusia di Indonesia. Merupakan aspek penting dalam keberlanjutan pembangunan dan pengetahuan. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pemahaman digital adalah dengan mengikuti program ekstrakurikuler. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh serta besaran pengaruh metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding pada peserta pelatihan program ekstrakurikuler di Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id. penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data peserta pelatihan. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan analisis regresi linear sederhana. Dalam penelitian ini menghasilkan temuan bahwa metode demonstrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan coding dengan presentase sebesar 15,2%. Yang mengakibatkan dampak pada peningkatan pemahaman, pengetahuan dan kemampuan praktis dalam keberlangsungan pelatihan coding. Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu dengan menambahkan referensi bukti yang empiris tentang kajian dan diskusi mengenai pengaruh metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding peserta pelatihan.

Kata Kunci: Metode Demonstrasi, Keterampilan Coding, Program Ekstrakurikuler

Abstract: This study is based on the problem of the low level of digital understanding of human resources in Indonesia. It is an important aspect in the sustainability of development and knowledge. One effective way to improve the quality of digital understanding is to participate in extracurricular programs. The purpose of this study is to determine the influence and magnitude of the influence of the demonstration method on the mastery of coding skills in extracurricular program training participants at the Educourse.id Course and Training Institute. This study uses a descriptive quantitative research method by distributing questionnaires to obtain training participant data. The data obtained were then analyzed using simple linear regression analysis. This study resulted in the finding that the demonstration method had a significant influence on the mastery of coding skills with a percentage of 15.2%. Which resulted in an impact on increasing understanding, knowledge and practical skills in the sustainability of coding training. This study is useful for the development of science by adding empirical evidence references to studies and discussions regarding the influence of the demonstration method on the mastery of coding skills of training participants.

Keywords: Demonstration Method, Coding Skills, Extracurricular Programs

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 491

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pada era saat ini, perkembangan pengetahuan dan teknologi berlangsung dengan sangat cepat. Manusia, dengan segala tantangan dan aktivitasnya, dituntut untuk dapat beradaptasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam menghadapi masalah tersebut, diperlukan kecerdasan, kreativitas, dan kebijaksanaan agar solusi yang ditemukan tidak justru menambah kesulitan. Untuk menghasilkan individu yang berkualitas, pendidikan memegang peranan penting. Pendidikan adalah sarana untuk mencetak generasi yang berkualitas dan mandiri. Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan. Upaya perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran harus dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi, kreativitasnya akan berkembang, sikapnya semakin positif, pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya semakin berbagai, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari semakin mendalam (Lazarus, 2020)

Pengenalan teknologi yang efektif adalah suatu kunci dalam berkembangnya pembangunan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan juga kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena peningkatan inovasi, produktivitas, pembangunan dan keberlanjutan perkembangan negara sepenuhnya bergantung pada pengetahuan digital teknologi dan sumber daya manusia yang efektif. Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pemahaman teknologi digital sangat tergantung pada kualitas manajemen sumber daya manusia (SDM) yang ada. Produktivitas dan kualitas pendidikan harus ditingkatkan untuk mendorong pengetahuan teknologi. Pemerintah Indonesia telah menyatakan bahwa program pendidikan, pelatihan, dan pengembangan keterampilan merupakan prioritas untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM).

Kualitas pengetahuan digital di Indonesia dapat terlihat dari data pengukuran IMDI atau Indeks Masyarakat Digital Indonesia Pengukuran pertama IMDI dilaksanakan. Pada tahun 2022, dilakukan pengumpulan data melalui metode survei primer serta dilengkapi dengan sejumlah data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil survei terhadap 16.785 individu dan 9.694 perusahaan yang tersebar di 514 kabupaten/kota di seluruh wilayah Indonesia.

Secara keseluruhan, Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) mendapatkan skor 37,8 dari skala 1 hingga 100. Rincian nilai tiap pilar adalah: Infrastruktur dan Ekosistem sebesar 40,24; Keterampilan Digital sebesar 49,35; Pemberdayaan sebesar 22,06; dan Pekerjaan sebesar 40,35. Temuan dari pengukuran ini menunjukkan masih adanya tantangan yang perlu ditangani dalam upaya pengembangan masyarakat digital, khususnya dalam aspek pemberdayaan dan pendidikan, sebagaimana tercermin dari nilai masing-masing pilar dan indikatornya. IMDI direncanakan untuk diukur secara berkala agar dapat menjadi alat pemantau kemajuan masyarakat digital di Indonesia setiap tahunnya. Indeks ini tidak bertujuan untuk membandingkan kemampuan digital antar wilayah, melainkan berfungsi sebagai landasan dalam menentukan arah prioritas kebijakan, meningkatkan koordinasi lintas sektor, serta menjadi referensi bagi pemerintah daerah dalam menyusun program pengembangan SDM digital di masing-masing daerah (Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, 2024)

Kurangnya kualitas pengetahuan digital dan pemberdayaan di Indonesia saat ini masih memiliki tingkat yang rendah atau masih perlunya perbaikan yang diterbitkan oleh Indeks Masyarakat Digital Indonesia IMDI (2024) dapat mencerminkan kurangnya kualitas pengetahuan digital di Indonesia.

Meningkatkan pemahaman teknologi kepada peserta pelatihan merupakan suatu upaya yang penting yang dapat dilaksanakan melalui berbagai macam kegiatan pembelajaran. Adapun cara yang efektif untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengikuti program ekstrakurikuler Program ekstrakurikuler mencakup dari berbagai keterampilan individu dan kelompok peserta pelatihan yang diharapkan dapat memberikan dukungan kepada peserta pelatihan dalam berpikir kritis, pengambilan keputusan, bekerjasama dalam kelompok, meningkatkan kepercayaan diri peserta pelatihan, dan juga meningkatkan prestasi serta hasil

belajar peserta pelatihan. Salah satu program ekstrakurikuler yang efektif dilakukan pada peserta pelatihan adalah ekstrakurikuler coding (Fathoni & Aziz, 2025)

Keterampilan coding adalah kemampuan komponen penting dalam program ekstrakurikuler dikarenakan mempunyai nilai digitalisasi yang tinggi. Program ekstrakurikuler coding mencakup dalam beberapa hal di antaranya, untuk menulis perintah yang dapat dipahami oleh komputer. Perintah-perintah ini, yang disebut kode, memberikan instruksi kepada komputer tentang apa yang harus dilakukan. Kode ditulis menggunakan bahasa pemrograman tertentu, seperti Python, Java, atau JavaScript. Keterampilan coding sangat vital di era digital saat ini karena hampir setiap aspek kehidupan kita melibatkan teknologi yang beroperasi melalui kode (Clavinova et al., 2024)

Peserta pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan coding peserta pelatihan, namun peserta pelatihan juga membangun dasar untuk mengetahui langkah-langkah coding. Peserta pelatihan yang mengikuti program ekstrakurikuler coding ini mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara dan metode coding (Djamarah, 2014) Hal tersebut membantu peserta pelatihan dalam meningkatkan kecerdasan, ketelitian, dan kreativitas juga berkembang secara baik dan positif. Keterampilan coding dapat dikatakan sangat penting untuk meningkatkan kompetensi secara menyeluruh dalam kegiatan belajar. Keterampilan coding dapat didapatkan dan dipelajari dengan lebih mudah dan terstruktur melalui pelatihan yang metodenya menggunakan metode demonstrasi. Dengan metode demonstrasi diharapkan peserta pelatihan dapat melihat secara langsung dan jelas bagaimana coding dilakukan dengan baik dan benar. Hal ini diakibatkan oleh efektivitas metode ini dalam menjelaskan tata cara yang harus peserta pelatihan ikuti dalam proses pelatihan coding ini. (Scherer et al., 2021)

Salah satu lembaga yang menyediakan program ekstrakurikuler adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Educourse.id. Pelaksanaan ekstrakurikuler dilakukan pada beberapa cabang yang ada di Indonesia termasuk cabang yang ada di Semarang yang berada dalam lingkup PT. Telekomunikasi Indonesia. Program ekstrakurikuler yang diadakan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Educourse.id mengambil fokus dan acuan pada keterampilan coding peserta pelatihan dikarenakan rasa ingin tahu peserta pelatihan akan perkembangan teknologi khususnya coding. Keterampilan coding yang dilaksanakan oleh peserta pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan coding sehingga dapat diharapkan memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta pelatihan. LKP Educourse.id telah melaksanakan program ekstrakurikuler bagi peserta pelatihan dengan diadakan 1-3 kali dalam seminggu.

Studi ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding pada peserta pelatihan program ekstrakurikuler di LKP Educourse.id (2) mengetahui seberapa besar pengaruh metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding pada peserta pelatihan program ekstrakurikuler di LKP Educourse.id

Penelitian ini diharapkan memberi dampak positif yang signifikan pada pendidikan keterampilan, terutama dalam program yang fokusnya ada pada program ekstrakurikuler. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terkait bagaimana metode demonstrasi berkontribusi pada peningkatan keterampilan coding pada program ekstrakurikuler adapun manfaat praktisnya yaitu Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan membantu peserta pelatihan mendapatkan banyak pengetahuan dan keterampilan coding, sehingga peserta pelatihan dapat menghasilkan program coding sendiri, memecahkan masalah, berpikir kritis, maupun mendapatkan pekerjaan yang lebih layak. Hal ini dapat meningkatkan kesejahteraan peserta pelatihan, serta mendorong inovasi dan kreativitas dalam mengembangkan produk coding yang menarik.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif asosiatif untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif asosiatif, yang juga dikenal sebagai penelitian korelasional, bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara dua variabel atau lebih. (Sugiyono, 2013) Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lapangan, dokumentasi, serta penyebaran kuesioner. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu metode demonstrasi sebagai variabel independen dan kemampuan penguasaan keterampilan coding sebagai variabel dependen.

Penelitian ini diawali dengan perancangan instrumen berupa kuesioner, pengurusan izin pelaksanaan penelitian, serta pengumpulan data yang dibutuhkan. Selanjutnya, data yang diperoleh diolah dan dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun populasi dalam penelitian ini mencakup peserta aktif pelatihan coding dari program ekstrakurikuler di LKP Educourse.id.

Jawaban dari para responden dikumpulkan melalui Google Form yang dibagikan kepada 80 peserta pelatihan coding dalam program ekstrakurikuler di LKP Educourse.id. Setelah seluruh tanggapan diperoleh, data tersebut dianalisis menggunakan metode uji hubungan asosiatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang membahas dampak metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding oleh peserta program ekstrakurikuler di LKP Educourse.id menghasilkan temuan yang signifikan dan memberikan perspektif baru terkait efektivitas metode ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi mampu meningkatkan kemampuan coding peserta secara lebih optimal dibandingkan metode lainnya. Oleh karena itu, disarankan agar penyelenggara pelatihan mempertimbangkan penggunaan metode ini sebagai pendekatan utama untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versi 23 untuk Windows. Penelitian ini menyajikan informasi mengenai pengaruh variabel metode demonstrasi (X) terhadap variabel penguasaan keterampilan coding (Y). Data diperoleh dari hasil tabulasi kuesioner yang diisi oleh 80 responden. Total pertanyaan dalam kuesioner berjumlah 28 item, terdiri atas 14 pertanyaan yang berkaitan dengan penerapan metode demonstrasi dan 14 pertanyaan lainnya yang berfokus pada kemampuan peserta dalam menguasai keterampilan coding.

A. Hasil

Temuan awal dalam penelitian ini diperoleh melalui analisis regresi linear sederhana yang disajikan dalam bentuk tabel ANOVA. Tabel ini menampilkan nilai F-hitung yang digunakan untuk mengevaluasi adanya pengaruh signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Oleh karena itu, tabel ANOVA menjadi acuan utama dalam menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	178.232	1	178.232	14.169	.000 ^b
	Residual	981.155	78	12.579		
	Total	1159.387	79			

a. Dependent Variable: Keterampilan Coding

b. Predictors: (Constant), Metode Demonstrasi

Pengambilan keputusan dalam analisis regresi linear sederhana didasarkan pada kriteria bahwa jika nilai F hitung melebihi F tabel dan nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka variabel independen dianggap memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel, nilai F hitung sebesar 14,169 lebih besar dari F tabel sebesar 3,963, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 berada di bawah ambang 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel metode demonstrasi (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel penguasaan keterampilan coding (Y).

Temuan kedua dalam penelitian ini berupa persamaan regresi linear sederhana yang ditampilkan melalui tabel Coefficients. Persamaan tersebut menggunakan rumus dasar regresi linear sederhana, yakni $Y = a + bx$. Berikut adalah tampilan dari tabel Coefficients yang dimaksud:

Tabel 2. Hasil Persamaan Regresi Linear Sederhana Variabel X Terhadap Variabel Y

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38.677	6.265		6.174	.000
	Metode Demonstrasi	.381	.101	.392	3.764	.000

a. Dependent Variable: Keterampilan Coding

Hasil tabel SPSS diatas menunjukkan bahwa persamaan regresi linear sederhana variabel metode demonstrasi terhadap variabel penguasaan keterampilan coding, yaitu $Y = 38,677 + 0,381X$. Berdasarkan persamaan diatas, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Konstanta (a) = 38,677

Jika nilai variabel metode demonstrasi (X) mempunyai nilai 0, maka variabel penguasaan keterampilan coding (Y) mempunyai nilai sebesar 38,927

b. Koefisien X = 0,381

Jika variabel metode demonstrasi (X) meningkat sebesar 1 point atau 1% maka dari itu akan menyebabkan peningkatan penguasaan keterampilan coding (Y) sebesar 0,381

Temuan ketiga dalam penelitian ini merupakan hasil dari uji t atau uji parsial. Pengujian ini dilakukan untuk menganalisis data dari 80 responden yang telah mengisi kuesioner, dengan tujuan menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel yang diteliti. Hasil uji ini digunakan sebagai dasar dalam menjawab rumusan masalah pertama. Berikut disajikan tabel hasil dari uji parsial tersebut:

Tabel 3. Hasil Uji Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	38.677	6.265		6.174	.000
	Metode Demonstrasi	.381	.101	.392	3.764	.000

a. Dependent Variable: Keterampilan Coding

Berdasarkan tabel hasil uji parsial di atas, nilai t hitung untuk variabel metode demonstrasi adalah 3,764, yang lebih besar daripada t tabel sebesar 1,990, dengan tingkat

signifikansi 0,000 yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa metode demonstrasi memiliki pengaruh signifikan terhadap penguasaan keterampilan coding. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi secara positif dan bermakna meningkatkan kemampuan coding pada peserta penelitian.

Temuan keempat berupa hasil perhitungan uji F yang disajikan dalam tabel ANOVA. Dalam uji F atau uji simultan, keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut: apabila nilai F hitung lebih kecil dari F tabel dan nilai probabilitas (signifikansi) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Sebaliknya, jika nilai F hitung lebih besar dari F tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berikut adalah tabel hasil uji simultan tersebut.

Tabel 4. Hasil Uji Simultan

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	178.232	1	178.232	14.169	.000 ^b
	Residual	981.155	78	12.579		
	Total	1159.387	79			

a. Dependent Variable: Keterampilan Coding

b. Predictors: (Constant), Metode Demonstrasi

Berdasarkan hasil analisis uji F pada tabel di atas, diperoleh nilai F-hitung sebesar 14,169, sedangkan nilai F-tabel yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah 3,963. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, jika F-hitung lebih besar dari F-tabel, yakni $14,169 > 3,963$, dan tingkat signifikansi menunjukkan angka 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel metode demonstrasi berpengaruh secara signifikan terhadap variabel penguasaan keterampilan coding.

Temuan kelima dalam penelitian ini berkaitan dengan besarnya pengaruh metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding pada peserta pelatihan ekstrakurikuler di LKP Educourse.id. Hasilnya disajikan dalam bentuk koefisien determinasi (R^2), yang berkisar antara 0 hingga 1. Koefisien ini menggambarkan sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi pada variabel dependen; nilai yang rendah menunjukkan keterbatasan dalam penjelasan, sedangkan nilai yang mendekati 1 mengindikasikan kemampuan prediksi yang hampir sempurna.

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.392 ^a	.154	.143	3.547

a. Predictors: (Constant), Metode Demonstrasi

Diketahui nilai *R Square* pada tabel diatas diperoleh sebesar 0,154 maka kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa variabel metode demonstrasi (X) memberikan pengaruh sebesar 15,4% terhadap variabel penguasaan keterampilan coding (Y).

Pembahasan

1. Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Penguasaan Keterampilan Coding pada peserta Pelatihan Program Ekstrakurikuler di Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id.

Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap kemampuan peserta dalam menguasai keterampilan coding pada program ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id Cabang Semarang. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan metode regresi linear sederhana yang diterapkan pada hasil kuesioner yang diisi oleh 80 peserta aktif dari cabang Semarang. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel yang diteliti dengan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Menurut teori dari (Ruwaidah, 2021) Metode demonstrasi adalah suatu cara yang efektif dalam sebuah pendekatan yang memberikan pengaruh baik dan signifikan dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan menjabarkan bahwa penerapan metode demonstrasi ini secara signifikan memberikan pengaruh yang positif terhadap peserta pelatihan, khususnya dalam mata pelajaran coding dan informatika. Temuan ini berkaitan dan sejalan dengan penelitian milik (Putri & Jamna, 2019) mengemukakan bahwa adanya hubungan positif antara penerapan metode demonstrasi dan hasil pencapaian dalam suatu penguasaan keterampilan.

Penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pelatihan keterampilan coding di Educourse.id, menunjukkan potensi yang signifikan untuk peningkatan penguasaan materi oleh peserta didik. Metode demonstrasi, yang melibatkan pengamatan dan partisipasi aktif peserta dalam proses belajar, telah terbukti meningkatkan keefektifan penguasaan keterampilan dalam berbagai bidang, termasuk keterampilan coding dan matematika (Rahmawati, 2022) Dengan memberikan contoh nyata dari aplikasi coding dalam sesi pelatihan, peserta diharapkan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai teknik yang diajarkan.

Lebih lanjut (Arifuddin & Arrosyid, 2017) menyebutkan bahwa penggunaan media konkret dalam demonstrasi, khususnya alat peraga, dapat sangat bermanfaat dalam memfasilitasi pemahaman konsep, yang sejalan dengan pendekatan yang sama yang dapat diadaptasi untuk pengajaran coding. Ini mencerminkan pentingnya berkembangnya keterampilan kognitif dan praktis yang diperlukan dalam coding, yang seringkali memerlukan kombinasi antara teori dan aplikasi nyata.

Kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan, dapat diambil garis besar bahwa metode demonstrasi mempunyai dampak yang positif dan signifikan terhadap penguasaan keterampilan coding pada peserta pelatihan program ekstrakurikuler di LKP Educourse.id Cabang Semarang. Dengan temuan ini, menegaskan bahwa penggunaan metode demonstrasi dalam konteks pelatihan penguasaan coding secara konsisten memberikan manfaat yang relevan, khususnya pengetahuan, peningkatan pemahaman, dan kemampuan praktis. Maka dari itu, metode demonstrasi dapat dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kualitas pembelajaran dalam lembaga tersebut.

2. Seberapa besar pengaruh metode demonstrasi dapat mempengaruhi keterampilan coding peserta pelatihan program Ekstrakurikuler di Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis regresi linear sederhana, mendapatkan hasil persamaan $Y = 38,927 + 0,3821X$, yang menunjukkan terdapat pengaruh positif dari metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding di Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id Cabang Semarang. Dari analisis tersebut, nilai konstanta yang didapatkan sebesar 38,927 yang diartikan apabila nilai metode demonstrasi mempunyai nilai 0, maka penguasaan keterampilan coding mempunyai nilai sebesar 38,927

Metode demonstrasi merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan praktis dalam berbagai bidang, termasuk keterampilan coding di lembaga kursus dan pelatihan. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat memiliki dampak besaran yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan penguasaan keterampilan peserta pelatihan.

Penelitian oleh (Sugiarto et al., 2019) menyoroti bahwa metode pembelajaran efektif seperti simulasi dan feedback konstruktif dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam pelatihan. Meskipun fokus penelitian ini adalah pada cardiopulmonary resuscitation, temuan ini memberikan inspirasi bahwa metode demonstrasi yang terstruktur dan terarah juga dapat meningkatkan keterampilan lain, termasuk coding. Metode ini memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung penerapan teori dalam praktik nyata, yang sangat penting dalam pembelajaran coding yang bersifat teknis.

Secara keseluruhan, penelitian yang sejalan menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran dan penguasaan keterampilan peserta pelatihan. Metode ini sangat memungkinkan peserta pelatihan untuk mengamati, menyesuaikan diri, dan merasakan dengan keterampilan yang telah diajarkan dengan ketepatan yang lebih baik, dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif, serta mendorong partisipasi aktif peserta pelatihan.

Pengaruh metode demonstrasi terhadap keterampilan coding peserta pelatihan dapat dianggap positif, berdasarkan bukti dari sejumlah penelitian yang menunjukkan peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa melalui penerapan metode ini. Dengan memperhatikan panduan dan hasil penelitian terkait, lembaga kursus dapat meningkatkan strategi pengajaran mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pengajaran coding.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian tentang Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Penguasaan Keterampilan Coding pada Peserta Pelatihan Program Ekstrakurikuler di LKP Educourse.id diperoleh simpulan sebagai berikut, Metode demonstrasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan coding peserta pelatihan dalam program ekstrakurikuler di Lembaga Kursus dan Pelatihan Educourse.id Cabang Semarang. Hal ini dibuktikan dengan nilai F hitung sebesar 14,169 yang lebih besar dari F tabel 3,963, serta tingkat signifikansi 0,000 yang berada di bawah batas 0,05. Besarnya Persentase kontribusi metode demonstrasi terhadap penguasaan keterampilan coding mencapai 15,2%. Sementara itu, sebesar 84,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang dianalisis dalam penelitian ini.

Simpulan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu apabila pelaksanaan proses pelatihan coding dengan menggunakan metode demonstrasi sebagai metode pembelajaran, memiliki pengaruh terhadap penguasaan keterampilan coding. Sehingga dapat dikatakan bahwa m

penggunaan metode demonstrasi secara efektif meningkatkan kemampuan coding peserta pelatihan di LKP Educourse.id

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin, A., & Arrosyid, S. R. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Alat Peraga Jembatan Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 165. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1834>
- Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. (2024, April 24). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) Tahun 2022-2023*. Satu Kata Komdigi.
- Clavinova, S. L., Sukewen, G., & Suharta, I. G. P. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Scratch pada Materi Transformasi Geometri untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Disposisi Matematika Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 527-541. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2955>
- Djamarah, S. B. & Z. A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar (5th ed)*.
- Fathoni, A., & Aziz, A. (2025). Peran Ekstrakurikuler PAI dalam Membangun Sikap Spiritual, Moral, dan Perilaku Peserta Didik Sehari-hari. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology and Educational Research*, 2(1b), 2113-2120. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b>
- Lazarus, J. (2020). Jurnal Teknologi Pendidikan: Penerapan pembelajaran model STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa di SDN 39 Cakranegara. *Jurnal Teknologi Pendidikan Oktober*, 2020(2), 132-143. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jtp>
- Putri, R., & Jamna, J. (2019). Hubungan Antara Metode Demonstrasi Dan Metode Praktik Dengan Hasil Pencapaian Keterampilan Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 1(3), 420427. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3732017>
- Rahmawati, H. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Daya Nalar Matematis Siswa Sekolah Menengah. *Journal of Authentic Research*, 1(1), 51-59. <https://doi.org/10.36312/jar.v1i1.652>
- Ruwaidah, R. (2021a). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Materi Operasi Dasar Komputer di SMAN 4 Kota Bima Kelas X MIPA 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 177-189. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.51>
- Scherer, R., Siddiq, F., & Sánchez-Scherer, B. (2021). Some Evidence on the Cognitive Benefits of Learning to Code. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.559424>
- Sugiarto, S., Sundari, S., & Musharyanti, L. (2019). Efektifitas metode simulasi dan feedback yang konstruktif dalam pelatihan cardiopulmonary respiratory untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 3(1), 96-104. <https://doi.org/10.31101/jhes.488>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.