
PELATIHAN PENGENALAN CODING BAGI GURU SD MENGUNAKAN SCRATCH Jr

**Andik Adi Suryanto[✉], Amaludin Arifia, Alfian Nurlifa, Asfan Muqtadir,
Fitroh Amaluddin, Andy Haryoko, Aris Wijayanti**

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

Email: aasuryantopublish@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol2No2.pp117-119>

ABSTRACT

Coding is an instruction written using a particular programming language. Coding is currently the most important part of developing technology and applications in today's digital era. In this independent curriculum students are expected to be able to think critically and be able to solve the problems they face and have intellectual intelligence. Scratch Jr. is an application used for basic coding learning for ages 5-7 years. With coding can develop intellectual intelligence in thinking logically in solving problems.

Keyword: Coding, Scratch Jr, Teacher, Elementary School.

ABSTRAK

Coding merupakan sebuah intruksi-intruksi yang ditulis menggunakan Bahasa pemrograman tertentu. Coding untuk saat ini merupakan bagian terpenting untuk pengembangan teknologi dan aplikasi di era digital saat ini. Dalam kurikulum merdeka ini siswa diharapkan dapat berfikir kritis dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi serta memiliki kecerdasan intelektual. Scratch Jr merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran dasar coding untuk usia 5 – 7 tahun. Dengan coding dapat mengembangkan kecerdasan intelektual dalam berpikir logis dalam menyelesaikan permasalahan.

Kata Kunci: Coding, Scratch Jr, Guru, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Guru merupakan seorang professional yang memiliki tugas dibidang Pendidikan. Selain memberikan pendidikan di sekolah, Guru juga dapat memberikan pendidikan di luar sekolah (Mulyasa, 2010). Untuk keilmuan guru disesuaikan dengan bidang keahlian atau bidang studi yang diajarkannya. Selain dalam pengajaran guru juga dapat membantu dan mengembangkan kemampuan belajar, meningkatkan kepercayaan diri dan memberikan bimbingan pada anak didiknya (Djamarah, 2000).

Scratch Jr adalah sebuah aplikasi pemrograman yang berbasis visual yang ditujukan pada anak-anak usia 5-7 tahun (Kominfo, 2022). Aplikasi ini sangat bermanfaat sebagai media belajar pemrograman dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan.

Coding merupakan sebuah intruksi-intruksi yang ditulis menggunakan Bahasa pemrograman tertentu (Firmansyah, Priawijaya Nur, Angellia, Cahya, & Silvanie Akbar, 2020). *Coding* untuk saat ini merupakan bagian terpenting untuk pengembangan teknologi dan aplikasi di era digital saat ini. Dalam penerapan kurikulum merdeka saat ini menekankan pada pentingnya kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran *coding* diharapkan guru dapat mengajarkan konsep dasar pemrograman dan membuat proyek *coding* kepada dan bersama siswa.

METODE PELAKSANAAN

Persiapan

Pada tahap persiapan terlebih dahulu dilakukan koordinasi dan mengundang beberapa Sekolah Sekecamatan Tuban Kabupaten Tuban Jawa Timur untuk menghadirkan perwakilan guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan pengenalan *Coding* bagi Guru Sekolah Dasar.

Tujuan Pelatihan Pengenalan *Coding* Bagi Guru Sekolah Dasar

Peserta pelatihan diharapkan mampu memahami konsep dasar pemrograman dan mengenali perangkat lunak yang dapat digunakan mengajarkan *programming* secara *offline*.

Selain itu guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk :

1. Dapat menjelaskan konsep *coding* yang tepat.
2. Memahami alat dan sumber daya mana yang cocok untuk pembelajaran *coding* bagi siswanya.
3. Dapat menerapkan pembelajaran berbasis *project* dan diterapkan dengan pembelajaran *coding* bagi guru maupun siswanya.

Pelaksanaan Kegiatan

Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di laboratorium Rekasaya Perangkat Lunak Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Ronggolawe .

Alat dan aplikasi yang diperlukan dalam pelatihan pengenalan *coding* adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi *Scratch Jr*
- 2) Personal Computer
- 3) Handphone

Untuk metode penyampaian materi menggunakan demonstrasi dan praktikum langsung untuk pembuatan *projeck coding* menggunakan *Scratch Jr*.

Pokok bahasan materi yang disampaikan kepada peserta pelatihan meliputi :

1. Pembelajaran *Coding*.
2. Tahapan pembelajaran *Coding*.
3. *Block Programming*.
4. Pengenalan *Scratchjr*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan Pelatihan *Coding* bagi Guru Sekolah Dasar berkolaborasi dengan kegiatan Pekan IT Himpunan Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika sebagai salah satu program workshop dalam Pekan IT tersebut. Selain itu juga berkolaborasi dengan Relawan TIK Komisariat Universitas PGRI Ronggolawe sebagai intruktur dalam pelatihan tersebut.



Gambar 1. Pengenalan *Scratch Jr*.

Pada gambar 1 intruksi menjelaskan dan pengenalan aplikasi *Scratch Jr* pada peserta serta pengenalan diri sebagai intruktur dan tim.



Gambar 2. Penjelasan Lembar Kerja *Scartch Jr*

Pada gambar 2 intruktur menjelaskan tentang lembar kerja dari *Scratch Jr* yang terdiri dari beberapa menu yang disediakan oleh aplikasi tersebut seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Lembar Kerja Aplikasi *Scratch Jr*.



Gambar 4. Instruktur Memberikan Pejelasan Langsung.

Pada gambar 4 intruktur membimbing langsung kepada peserta Ketika melakukan praktek mengerjakan *project* menggunakan *Scratch Jr*.

PENUTUP

Dari hasil pembahasan diatas maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Guru dapat memahami bagaimana Menyusun pelajaran coding untuk siswanya.
- Guru dapat menggunakan dan menjelaskan konsep coding dengan cara yang tepat.
- Aplikasi yang digunakan menggunakan *Scratch Jr*.
- Melalui Pelatihan ini dapat menerapkan pembelajaran berbasis project yang diterapkan dalam mengerjakan coding.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2000). *Guru dan Anak Didik Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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. *Pengenalan Coding*, 1(1), 51.

Kominfo. (2022). *Modul Pelatihan Pengenalan Coding Untuk Tenaga Pendidik SD dan SMP*. Jakarta: Digital Talent Scholarship.

Mulyasa, E. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.