

Kelas Interaktif: Eksplorasi Kreativitas Digital dengan Scratch bagi Siswa/I SMP Pangudi Luhur Sedayu

A C Parhusip^{*1}, M S C Serang², A H Simanjuntak³, V F Ginting⁴, G L Pritalia⁵

¹⁻⁵ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 231712465@students.uajy.ac.id^{*1}, 231712466@students.uajy.ac.id²,
231712545@students.uajy.ac.id³, 231712610@students.uajy.ac.id⁴,
generosa.pritalia@uajy.ac.id⁵

Abstrak. Scratch memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, dan memahami konsep dasar pemrograman dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penggunaan Scratch kepada siswa SMP Pangudi Luhur Sedayu guna meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir logis siswa dalam pemecahan masalah melalui eksplorasi digital. Metode yang digunakan meliputi empat tahapan utama, yakni survei dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, perancangan bahan ajar berupa modul interaktif, pelaksanaan pengabdian dalam lima sesi, serta evaluasi untuk mengukur dampak pembelajaran.

Kata kunci: Scratch; Kreativitas; Pemrograman Visual

Abstract. Scratch allows students to develop creativity, critical thinking, and understand basic programming concepts in an interactive and fun way. This service aims to introduce and teach the use of Scratch to Pangudi Luhur Sedayu Junior High School students to improve students' creativity and logical thinking skills in problem solving through digital exploration. The method used includes five main stages, namely surveys and interviews to identify student needs, design of teaching materials in the form of interactive modules, implementation of the service in five meetings, and evaluation to measure the impact of learning.

Keywords: Scratch; Creativity; Visual Programming

1. Pendahuluan

Teknologi digital merujuk pada sistem dan perangkat yang menggunakan data dalam format digital untuk beroperasi, berkomunikasi, dan berinteraksi. Perkembangannya mencakup berbagai inovasi dalam komputasi, internet, kecerdasan buatan, dan perangkat pintar yang telah mengubah cara manusia bekerja dan beraktivitas di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi digital memainkan peran penting dalam meningkatkan akses, efektivitas, dan efisiensi proses belajar-mengajar. Selain itu, teknologi digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana materi dan metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu peserta didik[1]. Teknologi digital juga mendukung pemanfaatan berbagai alat dan platform yang membantu guru dalam menyampaikan materi, mengelola kelas serta menilai kemajuan siswa secara lebih efisien.

Scratch merupakan salah satu bentuk adanya perkembangan teknologi digital. Scratch merupakan platform pemrograman visual yang dirancang untuk membantu anak-anak dan pemula untuk belajar tentang bahasa pemrograman. Dalam buku *Mari Belajar Scratch Untuk Pemula* dijelaskan bahwa Scratch adalah bahasa pemrograman grafis yang dapat digunakan secara gratis dan memungkinkan pemula belajar membuat program tanpa memikirkan benar atau salah, dengan fitur *drag and drop* balok

pemrograman, pengguna dapat belajar program sambil bermain dan menghasilkan proyek seperti cerita, *game*, animasi, musik, seni dan presentasi[2]. Scratch dimanfaatkan secara luas dalam dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran pemrograman yang menyenangkan, platform pengembangan keterampilan berpikir komputasional pada siswa, media pembuatan proyek kreatif seperti *game* dan animasi, serta sarana kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Scratch juga berfungsi sebagai aplikasi pemrograman visual berbasis blok yang dirancang untuk memperkenalkan konsep algoritma dan pemrograman secara interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak, dengan fitur seperti pembuatan *game*, animasi, serta kontrol perangkat fisik (contoh: *drone*), sehingga meningkatkan pemahaman dan ketertarikan mereka terhadap teknologi [3].

Implementasi Scratch dalam dunia pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya pemahaman tentang manfaat Scratch, keterbatasan dalam integrasi ke dalam kurikulum, serta minimnya pelatihan bagi tenaga pendidik yang menghambat pemanfaatannya secara optimal. Meskipun Scratch menawarkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, kesenjangan dalam penerapannya masih terjadi di berbagai institusi pendidikan akibat keterbatasan sumber daya dan tenaga pengajar yang belum terlatih dalam bidang pemrograman. Oleh karena itu, dengan penggunaan Scratch dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menciptakan permainan, animasi, dan simulasi[4]. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek dengan Scratch terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pemrograman dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang konsep dasar ilmu komputer[5]. Oleh karena itu, diperlukan strategi implementasi yang tepat untuk mengoptimalkan pemanfaatan Scratch dalam proses pembelajaran di tingkat SMP.

Berdasarkan sudut pandang masyarakat, pelatihan Scratch ini memainkan peran yang cukup penting dalam mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi era digital. Dengan memperkenalkan teknologi sebagai alat produktif, tidak hanya sekedar hiburan, masyarakat bisa mendorong anak-anak untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan teknologi. Ini sangat penting karena mengingat bagaimana perkembangan teknologi yang cukup cepat dan kebutuhan akan keterampilan digital di berbagai bidang pekerjaan[6]. Pelatihan Scratch ini juga membantu mengurangi ketidakesetaraan digital dengan mendekati semua siswa untuk belajar pemrograman sejak usia dini. Oleh karena itu, program pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi individu tetapi juga bagi seluruh masyarakat.

Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dalam menentukan kreativitas digital melalui Scratch. Siswa diharapkan bisa memahami konsep dasar pemrograman dan meningkatkan keterampilan berpikir mereka yang kritis dan kreatif. Melalui kegiatan ini, siswa akan diajak untuk berkolaborasi dalam proyek kreatif di mana memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, program ini tidak hanya akan memberikan keuntungan bagi siswa tetapi juga membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat yang lebih luas[7].

2. Metode

Metode pengabdian pada SMP Pangudi Luhur Sedayu, dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1. Gambar 1 menampilkan tahapan kegiatan pengabdian yang meliputi survei dan wawancara, perancangan bahan ajar, pelaksanaan pengabdian, serta evaluasi. Diagram ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai urutan dan alur proses yang dilakukan oleh tim pengabdian dalam menjalankan program ini.

2.1. Survei dan Wawancara

Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan survei di SMP Pangudi Luhur Sedayu, dan melakukan wawancara kepada kepala sekolah SMP Pangudi Luhur Sedayu. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 27 Maret 2025. Hasil survei dan wawancara menunjukkan bahwa siswa SMP Pangudi Luhur Sedayu belum pernah mendapatkan materi terkait pembelajaran Scratch atau melakukan kegiatan apa pun yang berhubungan dengan penggunaan Scratch karena keterbatasan pengetahuan terkait hal ini. Selain itu, pihak sekolah berharap agar siswa SMP Pangudi Luhur Sedayu dapat mengenal Scratch guna menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan[8]. Oleh karena itu, kegiatan ini dinilai bermanfaat bagi siswa SMP Pangudi Luhur Sedayu untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan pengetahuan terkait pemrograman sederhana[9]. Hasil survei ini

menjadi masukkan bagi tim pengabdian untuk memenuhi kebutuhan siswa SMP yaitu pemberian pelatihan penggunaan teknologi digital menggunakan Scratch.



Gambar 1. Tahapan metode pelaksanaan pengabdian

2.2. Perancangan Bahan Ajar

Bahan ajar yang dirancang dengan baik akan mempermudah siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan memfasilitasi pencapaian kompetensi yang diharapkan[10]. Setelah melakukan survei dan wawancara, dilakukan tahapan perancangan bahan ajar, bahan ajar yang kami gunakan di sini dalam bentuk modul pembelajaran. Dalam perancangan modul, tim pengabdian membuat modul pembelajaran terkait “Eksplorasi Kreativitas Digital dengan Scratch” Modul ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep dasar pemrograman secara bertahap dan interaktif. Dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa SMP, modul ini juga dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Selain itu, terdapat petunjuk langkah demi langkah yang membantu siswa mengikuti proses pelatihan dengan terstruktur[11].

2.3. Pelaksanaan Pengabdian

Pada tahap ini, tim pengabdian melaksanakan serangkaian kegiatan yang telah direncanakan. Setiap anggota tim diberikan tugas masing-masing. Sebanyak 22 siswa/I dari SMP Pangudi Luhur Sedayu terpilih sebagai subjek penelitian. Dalam pelatihan Scratch, setiap sesi akan mencakup beberapa langkah, yaitu: pertama, penjelasan mengenai dasar-dasar Scratch serta konsep pemrograman kreatif, diikuti dengan praktik membuat proyek menggunakan Scratch sesuai dengan panduan yang telah disiapkan[12].

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan.

Sesi	Materi	Kegiatan	Durasi	Keterangan
1	Pengenalan Scratch	Memahami antarmuka dan fitur dasar	100 menit	Siswa diperkenalkan dengan konsep dasar Scratch dan antarmuka pemrogramannya.
2	Animasi Dasar	Membuat animasi interaktif	100 menit	Siswa mulai mengembangkan animasi sederhana menggunakan blok kode.
3	Game Sederhana	Mengembangkan game berbasis blok kode	100 menit	Siswa membuat game interaktif pertama mereka menggunakan Scratch.

Sesi	Materi	Kegiatan	Durasi	Keterangan
4	Proyek Kreatif	Siswa merancang proyek individu	100 menit	Siswa diberi kebebasan membuat proyek Scratch berdasarkan ide kreatif mereka.
5	Presentasi & Evaluasi	Presentasi hasil dan refleksi belajar	100 menit	Siswa mempresentasikan hasil proyek mereka dan mendapatkan umpan balik.

2.4. Evaluasi Pengabdian

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan evaluasi dari pelatihan yang telah dilakukan. Adapun Teknik evaluasi yang dilakukan meliputi:

- Observasi langsung terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- Analisis proyek Scratch yang dibuat oleh siswa untuk menilai kreativitas dan pemahaman konsep pemrograman sederhana.
- Angket untuk mengukur pemahaman dan minat siswa terhadap pembelajaran Scratch.
- Wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan umpan balik kualitatif mengenai efektivitas pelatihan dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi, tim pengabdian berhasil mengidentifikasi sejauh mana pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan Scratch. Umpan balik dari siswa dan guru juga dimanfaatkan untuk merumuskan rekomendasi perbaikan bagi pelatihan serupa di masa depan[13]. Evaluasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur dampak program pengabdian, tetapi juga untuk menilai sejauh mana minat siswa terhadap pemrograman meningkat dan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan[14]. Hasil evaluasi ini akan menjadi bahan pertimbangan penting untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan Scratch sebagai alat pembelajaran di sekolah[15].

3. Hasil dan Pembahasan

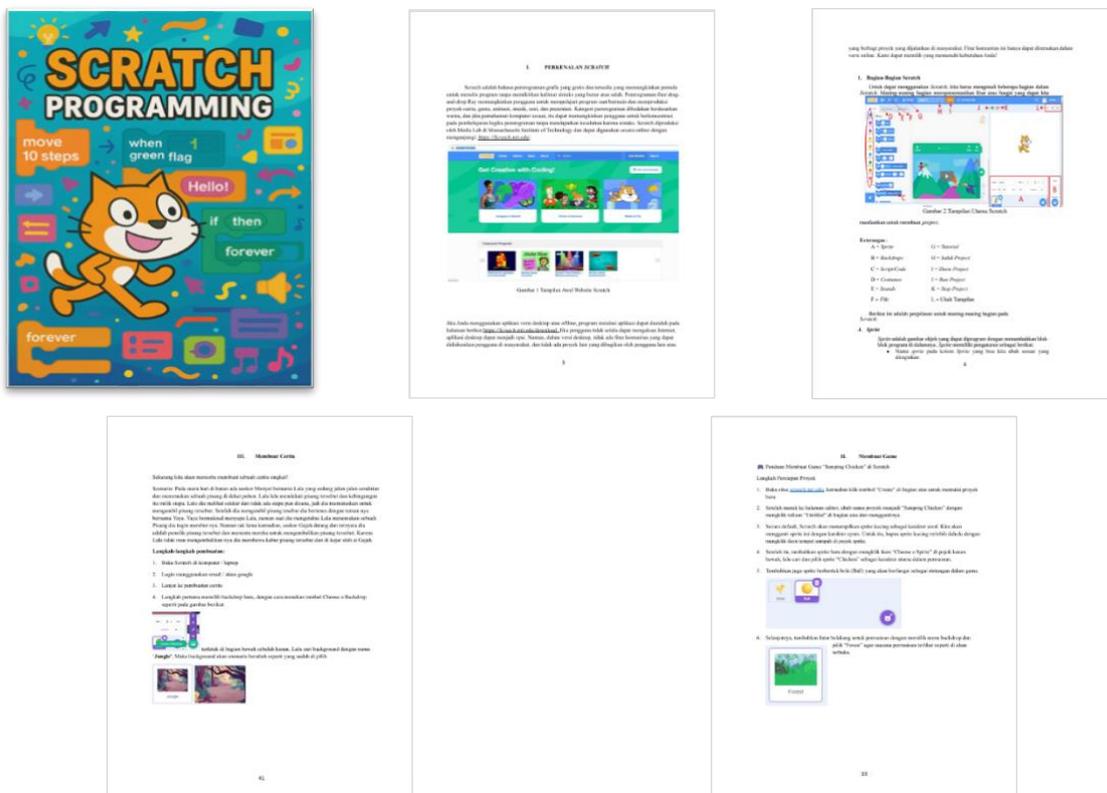
Kegiatan pelatihan “Eksplorasi Digital dengan Scratch” dilaksanakan secara *offline* atau tatap muka pada hari Kamis, 22 Mei 2025, mulai pukul 9:00 WIB hingga 12:00 WIB. Acara ini ditujukan untuk siswa/siswa kelas tujuh Sekolah Menengah Atas Pangudi Luhur Sedayu, dengan jumlah peserta 22 orang. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah ruang Laboratorium Komputer Sekolah Menengah Atas Pangudi Luhur Sedayu. Kegiatan pelatihan dimulai dengan menjelaskan kepada siswa pengenalan platform Scratch dan perbedaannya dengan bahasa pemrograman konvensional. Kemudian tim menjelaskan pentingnya memahami konsep dasar pemrograman visual berbasis blok. Siswa tampak antusias ketika melihat cara kerja *drag and drop* yang mudah dipahami. Kemudian siswa diminta untuk menjalankan latihan pembuatan animasi sederhana sesuai dengan contoh dari materi atau modul yang telah diberikan.

Pelatihan ini dilaksanakan dalam 3 jam, yaitu pada pukul 9:00 hingga 12:00 yang dibagi menjadi beberapa sesi. Sesi pertama yaitu kegiatan pengenalan Scratch mulai pukul 9:00 – 9:30, kegiatan ini mengajak siswa untuk mengenal konsep dasar Scratch dan antarmuka pemrogramannya. Kemudian, sesi kedua dan sesi ketiga dimulai pukul 9:30 hingga 11:30, para peserta mulai praktik dengan membuat *game* sederhana pada sesi kedua dan cerita singkat pada sesi ketiga yang didampingi oleh tim pengabdian. Tim pengabdian membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pengerjaan Latihan. Modul yang berisi materi dan penjelasan rinci dibagikan dapat digunakan oleh peserta didik dalam mengerjakan latihan. Pengerjaan latihan dilakukan mengikuti contoh yang diberikan. Latihan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa secara langsung bagaimana proses pembuatan proyek kreatif sederhana baik dalam bentuk *game* ataupun cerita singkat.



Gambar 2. Siswa sedang mempelajari antarmuka Scratch pada pertemuan pertama

Gambar 2 memperlihatkan suasana pelatihan yang di lakukan oleh tim pengabdian, di mana tim pengabdian tengah aktif membimbing siswa/I dalam memahami bagaimana dasar-dasar pemrograman melalui Scratch. Dalam sesi ini, tim bukan hanya memberikan penjelasan materi, tetapi juga mendampingi peserta secara langsung dalam praktik pembuatan animasi sederhana. Pendampingan ini dilakukan secara berkelompok sehingga siswa yang mengalami kesulitan dapat langsung bertanya dan mendapatkan bantuan secepatnya. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif serta memastikan bahwa setiap siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.



Gambar 3. Tampilan Modul Pelatihan Scratch

Gambar 3 merupakan tampilan modul pelatihan Scratch yang digunakan selama waktu kegiatan pelatihan. Modul ini disusun oleh tim pengabdian dengan memperhatikan tingkat pemahaman siswa

SMP, sehingga materi yang kami berikan harus sistematis, interaktif, dan dapat dipahami. Isi modul tersebut mencakup pengenalan antarmuka Scratch, fungsi-fungsi dasar dari blok perintah, hingga langkah-langkah pembuatan animasi dan *game* sederhana. Ilustrasi dan contoh latihan diberikan pada setiap halaman untuk membantu siswa belajar secara mandiri ataupun saat sesi pelatihan berlangsung. Modul ini menjadi panduan utama dalam setiap sesi dan terbukti membantu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa selama proses pelatihan berlangsung.

Sebelum dimulainya kegiatan ini, tim pengabdian memberikan modul kepada siswa berdasarkan materi yang akan dijelaskan. Dengan adanya ini, mereka akan dibantu dengan modul yang telah dibagikan sebelumnya. Modul ini berisi penjelasan rinci tentang pengenalan Scratch, blok-blok perintah yang ada di Scratch dan juga cara menggunakan Scratch untuk membuat *game* dan animasi sederhana yang dapat digunakan oleh siswa/i dalam menjalankan latihan. Fitur yang ada di Scratch seperti dapat menambahkan *sprite*, *background* serta menyesuaikan gerakan dengan berbagai blok perintah yang tersedia. Fitur kustomisasi memungkinkan penyesuaian ukuran, warna, dan efek visual elemen dalam proyek.

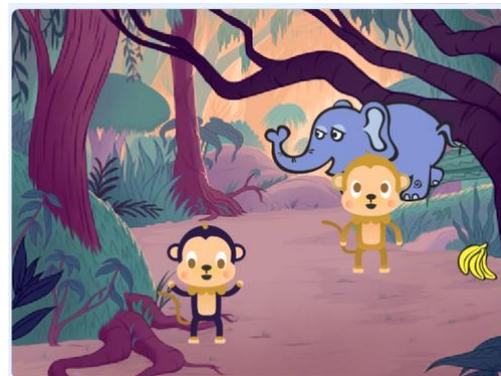


Gambar 4. Sesi pengenalan dan pemaparan materi

Pada Gambar 4 memperlihatkan sesi pengenalan dan pemaparan materi menjadi langkah awal dalam rangkaian kegiatan, yang bertujuan memberikan pemahaman dasar kepada peserta mengenai topik yang akan dipelajari. Dalam sesi ini, fasilitator menyampaikan informasi secara interaktif agar peserta lebih mudah memahami konsep-konsep utama yang akan diterapkan pada kegiatan berikutnya. Suasana berlangsung kondusif dan penuh antusias, dengan peserta yang aktif menyimak dan terlibat dalam diskusi. Pemaparan materi ini menjadi fondasi penting untuk mendukung keberhasilan sesi praktik selanjutnya.



(a)



(b)

Gambar 5. Hasil praktik pembuatan *game* sederhana peserta

Gambar 5(a) menampilkan hasil dari praktik pembuatan *game* sederhana yang berhasil dikembangkan oleh peserta pelatihan. *Game* ini dibuat menggunakan blok-blok perintah dasar di Scratch dan mencerminkan pemahaman siswa terhadap alur logika pemrograman yang telah dipelajari

selama sesi pelatihan dan Gambar 5(b) menunjukkan hasil praktik pembuatan animasi sederhana yang dibuat oleh peserta. Animasi ini menggambarkan kreativitas siswa dalam menggabungkan berbagai elemen visual seperti sprite, latar belakang, dan gerakan menggunakan fitur yang tersedia di Scratch.

Saat melakukan praktik dalam membuat sebuah *game* dan animasi sederhana yang sudah dijelaskan mengenai langkah-langkah dalam pembuatan *game* dan animasi oleh tim pengabdian, tim tersebut mendampingi 3-4 siswa dalam upaya membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan tersebut. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan tanggapan mengenai hal-hal yang telah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Selain itu, siswa lain juga akan diberikan kesempatan untuk menanggapi tanggapan yang diberikan oleh temannya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat interaksi antara siswa, serta memungkinkan terjadinya diskusi yang lebih mendalam dan beragam pandangan.



Gambar 6. Sesi pembuatan *game* dengan Scratch

Gambar 6 memperlihatkan peserta mengikuti sesi pembuatan *game* menggunakan platform Scratch, yang dirancang untuk mengenalkan konsep dasar pemrograman secara visual dan menyenangkan. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk mengembangkan kreativitas melalui pembuatan alur permainan sederhana yang melibatkan logika, desain karakter, dan interaktivitas. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis dan *problem solving*, tetapi juga memperkenalkan teknologi digital secara aplikatif kepada para peserta.



Gambar 7. Sesi pembuatan animasi dengan Scratch

Gambar 7 memperlihatkan peserta menciptakan animasi digital dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Scratch. Melalui kegiatan ini, siswa belajar menggabungkan elemen gambar, teks, dan gerakan untuk menyampaikan cerita atau pesan tertentu dalam bentuk animasi. Proses pembuatan animasi mendorong siswa untuk mengasah imajinasi, ketekunan, serta kemampuan teknis dalam menyusun urutan peristiwa secara runtut dan menarik.

Berdasarkan hasil latihan, terdapat perbedaan dalam pemahaman siswa terhadap materi. Sebagian siswa menunjukkan kemampuan yang cepat dalam memahami konsep pemrograman visual, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam menangkap logika blok perintah secara langsung saat mengerjakan latihan. Ini menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dari siswa dalam mengikuti latihan dengan menggunakan modul pembelajaran yang telah disediakan. Namun, sebagian besar lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep logika pemrograman dan urutan blok perintah. Mereka cenderung lebih terbiasa menggunakan blok-blok dasar seperti gerakan dan tampilan, sehingga penggunaan blok kontrol dan sensor yang lebih kompleks masih belum optimal bagi mereka. Selain itu, mereka hanya memahami penggunaan dasar seperti menggerakkan *sprite* dan mengubah kostum, namun belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai cara penggunaan blok kondisi dan perulangan.

Pada sesi keempat, tim pengabdian memberikan waktu kepada siswa untuk membuat sebuah *game* sederhana yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari sesi ini adalah untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya, khususnya dalam penggunaan Scratch. Tim pengabdian tetap memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan atau belum sepenuhnya memahami tahapan pembuatan *game*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami cara penggunaan Scratch dengan cukup baik, meskipun masih ada yang mengalami kebingungan dalam memilih dan menyusun blok-blok perintah yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman dasar sudah terbentuk, namun masih diperlukan penguatan dalam logika pemrograman.

Pada sesi terakhir tim pengabdian melakukan sesi kuis di mana siswa dengan nilai tertinggi dalam kuis mengenai pemahaman Scratch akan diberi penghargaan dan hadiah. Penghargaan juga akan diberikan kepada animasi terbaik yang kreatif sebagai bentuk apresiasi. Setelah itu, siswa yang meraih gelar sebagai pemenang animasi terbaik akan diberi kesempatan untuk mempresentasikan karyanya kepada siswa lain. Tim memberikan umpan balik untuk animasi terbaik dan membagikan berbagai tips untuk membuat animasi yang menarik. Pemenang animasi terbaik akan diberi hadiah berupa bingkisan sebagai penghargaan atas prestasi mereka. Sesi foto bersama siswa akan dilakukan sebagai penutup acara.



Gambar 8. Sesi pembuatan proyek kreatif

Gambar 8 memperlihatkan para peserta terlibat langsung dalam proses pembuatan proyek kreatif yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan ini dirancang untuk menggali potensi, ide, serta keterampilan peserta dalam menciptakan karya yang orisinal dan bermanfaat. Suasana tampak penuh semangat dan antusiasme, di mana setiap kelompok bekerja sama menyelesaikan tugas mereka dengan memanfaatkan bahan-bahan yang telah disediakan. Sesi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membangun kerja sama tim dan tanggung jawab antar anggota.



Gambar 9. Pembagian hadiah dan foto dokumentasi bersama

Gambar 9 memperlihatkan pembagian hadiah yang dilakukan kepada para peserta yang telah menunjukkan performa terbaik dalam proyek kreatif maupun lomba yang diselenggarakan. Momen ini menjadi bentuk apresiasi atas kerja keras dan partisipasi aktif para peserta. Suasana penuh keceriaan terlihat saat para pemenang menerima hadiah mereka, yang kemudian diabadikan dalam sesi foto bersama sebagai kenang-kenangan berharga dari kegiatan tersebut.



Gambar 10. Foto bersama guru pengampu mata pelajaran TIK

Gambar 10 menampilkan foto bersama guru pengampu mata pelajaran menjadi penutup yang hangat dari seluruh rangkaian kegiatan. Kehadiran para guru dalam dokumentasi ini menunjukkan dukungan penuh terhadap proses pembelajaran dan kegiatan pengembangan kreativitas siswa. Momen ini juga menjadi simbol hubungan yang positif antara guru dan siswa, mencerminkan suasana belajar yang inspiratif dan kolaboratif. Wajah-wajah ceria yang terekam dalam foto mencerminkan rasa bangga dan kepuasan atas kerja sama dan pencapaian yang telah diraih bersama.

Dari pengabdian yang kami lakukan dapat dilihat daya tangkap masing-masing siswa ketika mengerjakan latihan yang diberikan secara *offline*, siswa cepat dalam memahami materi pemrograman visual, menggunakan blok perintah, dan membuat animasi sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki antusias yang tinggi dalam pengerjaan latihan pemrograman dengan bantuan modul pembelajaran yang dibagikan.

Setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan pembuatan animasi menggunakan Scratch, tim pengabdian meminta partisipasi guru informatika sebagai responden untuk mengisi Google Form mengenai evaluasi terhadap pengabdian yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan pelatihan dan sebagai dasar untuk perbaikan bagi tim pengabdian. Hasil evaluasi yang telah diisi oleh responden menunjukkan bahwa dari keseluruhan pertanyaan, lebih banyak responden menjawab sangat puas, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil dalam membimbing siswa dalam penggunaan Scratch. Namun ada hal penting yang perlu diperhatikan dari tanggapan responden

dalam pelatihan, yaitu durasi waktu pelatihan yang dilaksanakan. Pelatihan yang dilaksanakan memiliki durasi 3 jam, namun masih dianggap kurang untuk materi yang cukup padat. Akan tetapi, pelatihan memberikan dampak positif dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang konsep dasar pemrograman.

Tabel 2. Hasil kuesioner evaluasi pelaksanaan

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Siswa
1.	Pemahaman Materi (Sangat Paham)	13
2.	Pemahaman Materi (Paham)	5
3.	Kemampuan Mengikuti Paraktik (Sangat Mudah Diikuti)	11
4.	Kemampuan Mengikuti Paraktik (Bisa, tapi agak lambat)	5
5.	Keterampilan Scratch (Sangat Bisa)	15
6.	Keterampilan Scratch (Bisa)	3
7.	Percaya Diri Membuat Proyek (Sangat Percaya Diri)	11
8.	Percaya Diri Membuat Proyek (Percaya Diri)	5

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan, kegiatan pengabdian masyarakat berupa kelas interaktif dengan menggunakan Scratch terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan dasar pemrograman visual bagi siswa SMP Pangudi Luhur Sedayu. Antusiasme peserta selama sesi pelatihan dan hasil karya berupa animasi serta *game* sederhana menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan berpikir logis.

Penerapan modul interaktif, penggunaan pendekatan visual, serta pendampingan intensif membantu siswa lebih cepat memahami konsep dasar algoritma dan logika pemrograman. Meskipun masih ditemukan kendala dalam memahami beberapa blok lanjutan seperti pengulangan dan kondisi, namun secara keseluruhan pelatihan berhasil membekali siswa dengan fondasi yang baik untuk eksplorasi lanjutan. Evaluasi dari guru dan siswa juga menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, meskipun terdapat catatan bahwa durasi pelatihan masih perlu ditingkatkan agar materi dapat lebih terserap maksimal.

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi awal dari penerapan teknologi pembelajaran berbasis Scratch secara lebih luas dan terstruktur di lingkungan sekolah, serta menjadi dasar pengembangan kompetensi digital siswa untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru SMP Pangudi Luhur Sedayu yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh siswa peserta pelatihan atas semangat dan antusiasme dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Tak lupa, apresiasi diberikan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara teknis maupun non-teknis, demi kelancaran dan keberhasilan program pelatihan ini.

Referensi

- [1] M. J. Putra, "Pengaruh Kebijakan Pemerintah terhadap Keberhasilan Digitalisasi Pendidikan di Negara Berkembang," vol. 11, pp. 204–212, 2025.
- [2] I. Lestari, C. R. Polytechnic, K. Siregar, and C. R. Polytechnic, *Buku Mari Belajar Scratch Untuk Pemula*, no. December. 2022.
- [3] A. Zubaidi, A. H. Jatmika, W. Wedashwara, and A. Z. Mardiyansyah, "Pengenalan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Bagi Siswa SD 13 Mataram," *J. Begawe Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 95–102, 2021, doi: 10.29303/jbegati.v2i1.423.
- [4] Aristo, "Penerapan Pembelajaran Kolaboratif dengan Metode Diskusi Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Batang Cenaku Tahun Ajaran 2015/2016," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 2, no. 6, pp. 1370–1383, 2018.

- [5] Imarotun, R. Abdullah, and R. Kusuma, "Studi Literatur: Penggunaan Media Scratch Terhadap Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Mat. IV (Sandika IV)*, vol. 4, no. 2021, p. 8, 2022.
- [6] G. B. Indrawan, I. G. Andiani Octavia, G. Arya Ardivan Pratama Saputra, I. G. Krishna Adi, I. G. Lanang Agung Andrayuga, and L. Joni Erawati Dewi, "Pelatihan scratch programming untuk anak-anak SD Umeanyar," *Unri Conf. Ser. Community Engagem.*, vol. 3, pp. 235–241, 2021, doi: 10.31258/unricsce.3.235-241.
- [7] M. Isnaini *et al.*, "Pemanfaatan Aplikasi Scratch Sebagai Alternatif Media Belajar Siswa 'Z Generation' Untuk Guru-Guru Sdn 1 Labuapi," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 871, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6554.
- [8] A. Hidayat, S. Wahyuni, M. Usman, and M. Usmangmailcom, "Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Scratch di Smp Negeri 5 Sambas Dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Pemrograman Siswa di Bidang Tik Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat," vol. 7, no. 1, pp. 142–148, 2024.
- [9] F. Pendidikan, M. Dan, and I. Pengetahuan, "Universitas pendidikan indonesia," no. 299, p. 40154, 2019.
- [10] A. Darwiyanti, R. A. Hadikusumo, R. Missouri, U. M. Bima, and T. H. Wardoyo, *Pengembangan Bahan Ajar*, no. February. 2025.
- [11] H. Nurhayati and N. W. , Langlang Handayani, "Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3(2), 524–532, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- [12] A. Asyidqi, M. Qodir, and M. Y. Efendi, "Pengenalan Dasar Pemrograman Menggunakan Metode Scratch untuk Siswa Kelas 7 . 3 SMP Dharma Karya UT," pp. 2479–2485, 2024.
- [13] Jannatuzzahra Khoirunisa, Anggela Vanesa Wanda, Kartika Annisa Dita Putri, and Kartika Dhian Satria Yudha, "Pemanfaatan Aplikasi Scratch untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Pemrograman Anak di Panti Asuhan Ulul Azmi Surabaya," *J. Pengabd. Masy. Indones.*, vol. Vol 1 No 5, no. 5, pp. 35–44, 2024.
- [14] I. Sujarwati, A. Harahap, and D. Sofyan, "Pelatihan Pemberian Umpan Balik Korektif Dimediasi Komputer bagi Guru Bahasa Inggris," *J. Inov. Pengabd. Masy. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 155–170, 2023, doi: 10.33369/jurnalnovasi.v3i2.26648.
- [15] B. Solihah, S. A. Suwiryono, G. B. Santoso, I. Mardianto, and U. A. M. Azzahra, "Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Animasi Di Sekolah Dasar," *Abdimasku J. Pengabd. Masy.*, vol. 5, no. 2, p. 178, 2022, doi: 10.33633/ja.v5i2.469.