



Pembuatan Cerita Interaktif Menggunakan Scratch untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa MTs Pembangunan Nurul Islam

Creating Interactive Stories Using Scratch to Increase the Creativity of MTs Students in Nurul Islam Development

Ronald Sianipar^{1*}, Slamet², Denni Lesmana³, Nurul Amin⁴.

Ari Pajri⁵, Muhammad Irfan⁶, Genta Ramadhan⁷.

¹⁻⁷ Universitas Pamulang Tangerang Selatan

*E-mail: ronaldsianipar@gmail.com¹, arulkhan659@gmail.com², denzidane2625@gmail.com³, arifzr4121@gmail.com⁵, muhammadirfan.mi415@gmail.com⁶, gentagentaramadhan@gmail.com⁷,

Article History:

Received: April 10, 2025;

Revised: Mei 01, 2025;

Accepted: Mei 20, 2025;

Online Available: Mei 25, 2025;

Keywords: Scratch, interactive stories, creativity, digital literacy, MTs students.

ABSTRACT. Scratch is a block-based visual programming language that is very suitable for beginners to create animations, games, and interactive stories. This community service program (PKM) aims to introduce interactive story making to students of MTs Pembangunan Nurul Islam. Activities are carried out through training, mentoring, and direct practice with a creative and fun approach. The results of the activities show an increase in student interest and creativity in using Scratch as a medium for digital expression. Interactive stories have also proven effective in fostering digital literacy, logical thinking, and problem-solving skills.

ABSTRAK

Scratch adalah bahasa pemrograman visual berbasis blok yang sangat cocok digunakan oleh pemula untuk menciptakan animasi, game, dan cerita interaktif. Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan memperkenalkan pembuatan cerita interaktif kepada siswa MTs Pembangunan Nurul Islam. Kegiatan dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung dengan pendekatan kreatif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan minat dan kreativitas siswa dalam menggunakan Scratch sebagai media ekspresi digital. Cerita interaktif juga terbukti efektif dalam menumbuhkan literasi digital, berpikir logis, serta keterampilan problem-solving.

Kata kunci: Scratch, cerita interaktif, kreativitas, literasi digital, siswa MTs.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kemampuan berkreasi melalui media digital menjadi sangat penting, khususnya di kalangan pelajar. Scratch, sebagai platform pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT Media Lab, hadir sebagai solusi pembelajaran kreatif yang menarik dan mudah digunakan. Platform ini memungkinkan siswa untuk membuat cerita interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, logika, serta kreativitas.

Kegiatan PKM ini diadakan di MTs Pembangunan Nurul Islam, yang memiliki latar belakang siswa dengan minat tinggi terhadap teknologi, namun belum terfasilitasi dalam hal media kreatif berbasis pemrograman. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat membuka wawasan baru dan memperkaya proses pembelajaran.

Metode pendekatan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan beberapa pendekatan utama:

a. Pengenalan Scratch

Siswa diperkenalkan pada fitur dasar Scratch, termasuk antarmuka, sprite, stage, dan blok kode.

b. Perancangan Cerita

Siswa diminta membuat kerangka cerita interaktif dengan alur: pengantar, konflik, klimaks, dan resolusi.

c. Pembuatan Karakter dan Latar

Siswa mendesain sprite dan memilih latar belakang sesuai tema cerita seperti petualangan, fantasi, atau misteri.

d. Pemrograman Interaktif

Digunakan blok “say”, “ask”, dan “if-else” untuk membuat dialog dan percabangan cerita berdasarkan pilihan pengguna.

e. Evaluasi dan Umpan Balik

Cerita diuji dan diperbaiki berdasarkan hasil diskusi dan saran dari peserta serta fasilitator.

Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan PKM Pelatihan dasar komputer ini telah dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal :, Rabu, 07 Mei 2025

Waktu : 08.00 - 12.00 WIB

Tempat : MTs Pembangunan Nurul Islam, Setu, Tangerang Selatan Banten

2. HASIL

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mampu membuat cerita interaktif yang menarik dengan menggunakan fitur-fitur Scratch. Berikut beberapa capaian penting:

- **Kreativitas Terasah**

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menciptakan karakter, menulis dialog, dan menyusun alur cerita.

- **Interaktivitas Meningkatkan**

Dengan menggunakan blok pertanyaan dan percabangan, cerita menjadi dinamis dan interaktif.

- **Pemahaman Koding Dasar**

Siswa memahami konsep logika pemrograman melalui praktik langsung dalam proyek cerita.

- **Peningkatan Kepercayaan Diri**

Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mempresentasikan karyanya kepada teman dan guru.

3. PEMBAHASAN

Pelatihan Scratch dalam membuat cerita interaktif terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran kreatif berbasis teknologi. Materi disampaikan dengan pendekatan menyenangkan dan relevan dengan usia siswa. Penerapan multimedia, seperti gambar dan suara, semakin memperkuat ketertarikan siswa dalam mengikuti pelatihan.

Kegiatan ini juga memberikan ruang kolaboratif antara siswa dan guru dalam mengeksplorasi teknologi, serta membentuk lingkungan belajar yang inovatif. Ke depan, pelatihan ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk pembuatan game edukatif atau presentasi berbasis animasi.



Gambar 1. Tim PKM yang terdiri dari dosen Teknik Informatika berfoto sejenak sebelum acara Pengabdian Kepada Masyarakat dimulai



Gambar 2. Foto bersama Ketua PKM, kepala sekolah MTs, dan mahasiswa setelah selesai PKM

4. SIMPULAN

Program PKM ini berhasil meningkatkan kreativitas, kemampuan digital, dan minat siswa terhadap pemrograman dasar. Scratch menjadi media yang efektif untuk menggali potensi siswa dan mendorong pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Diharapkan kegiatan ini menjadi langkah awal dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi di sekolah.

Saran

Untuk keberlanjutan kegiatan ini, disarankan:

- Pelatihan lanjutan tentang penggunaan Scratch untuk game edukatif.
- Pelibatan guru secara aktif agar dapat membimbing siswa setelah pelatihan selesai.
- Kolaborasi lebih intens antara perguruan tinggi dan sekolah untuk pengembangan materi digital kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada MTs Pembangunan Nurul Islam atas kerja sama yang diberikan serta kepada Fakultas Ilmu Komputer dan LPPM Universitas Pamulang atas dukungannya dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

MIT Media Lab. (n.d.). Scratch: Imagine, Program, Share. <https://scratch.mit.edu>

Dewi, S. (2022). *Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran*. Education Journal of Indonesia, 3(2), 44-48.

Fitriana, F. (2022). *Bahan Ajar Aplikasi Komputer*. Malang: Literasi Nusantara Grup.

Yahfizham, Y. (2019). *Dasar-dasar Komputer*. Perdana Publishing.