



Pengenalan dan Pelatihan Dasar Pemrograman Menggunakan Scratch di SDN Bulupasar Kediri

Introduction and Basic Programming Training using Scratch at SDN Bulupasar Kediri

Iqlima Zahari^{1*}, Mutiara Anggraini Ritma Tanti², Galuh Wilujeng Saraswati³ An'nisa Yulia Nur⁴, Wildan Mahmud⁵, Erba Lutfina⁶, Karmila⁷, Agus Winarno⁸

¹⁻⁸ Universitas Dian Nuswantoro PSDKU Kediri, Indonesia

*Penulis Korespondensi: iqlima.zahari@dsn.dinus.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 30 November 2025;

Revisi: 22 Desember 2025;

Diterima: 03 Februari 2026;

Terbit: 06 Februari 2026

Keywords: *Bulupasar; Elementary School; Programming Basics; Scratch; Training.*

Abstract: *The advancement of digital technology has made computer literacy and language comprehension increasingly important. Playing games has become a daily habit for young children. Scratch is an innovative and child-friendly platform. This community service program aims to introduce basic programming concepts to sixth-grade students of Bulupasar Elementary School, Kediri, using the Scratch platform. This program adopts the Direct Instruction method, also known as hands-on learning. This one-day session involved 43 students who underwent a structured process consisting of a pre-test, material delivery, hands-on practice, such as using code blocks, introducing sprites, and creating a simple game, which was explained clearly and structured. During the project implementation phase, each student successfully created a simple animation project with the theme "Catch the Apple" and then conducted practical exercises to try it out on their own with direct guidance. This community service activity was successful, according to the analysis of the pre-test and post-test results. The resources used to create the simple game showed positive results and confirmed the importance of introducing children to the digital world from an early age. Qualitative evaluations revealed positive responses from all participants. Student comments reflected high enthusiasm for learning to code, with the majority expressing a desire to continue exploring Scratch independently. Several students expressed interest in creating future projects, suggesting the program has potential for implementation in other schools to encourage early introduction to programming and help prepare them for the future in an era of ever-evolving technology.*

Abstrak

Kemajuan teknologi digital saat ini, menjadikan literasi dan pemahaman bahasa komputer semakin penting. Bermain game sudah menjadi kebiasaan sehari-hari anak-anak usia dini. Scratch adalah sebuah platform inovatif dan ramah anak. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkenalkan konsep dasar pemrograman kepada siswa-siswi kelas 6 SDN Bulupasar Kediri menggunakan platform Scratch. Program ini mengadopsi metode Direct Instruction, yang juga dikenal sebagai pembelajaran langsung. Sesi satu hari ini melibatkan 43 siswa yang menjalani proses terstruktur yang terdiri dari pre-test, penyampaian materi, praktek langsung membuat seperti penggunaan blok kode, pengenalan sprite, dan pembuatan game sederhana, yang dijelaskan dengan jelas dan terstruktur. Pada tahap implementasi proyek, setiap siswa berhasil menciptakan proyek animasi sederhana dengan tema "Catch the Apple" kemudian mereka melakukan latihan praktik untuk mencobanya sendiri dengan bimbingan langsung. Kegiatan pengabdian ini berhasil dengan baik, menurut analisis hasil pre-test dan post-test. Sumber daya yang digunakan untuk membuat game sederhana menunjukkan hasil positif dan menegaskan bahwa penting bagi anak-anak untuk memperkenalkan dunia digital sejak dini. Evaluasi kualitatif menunjukkan respons positif dari seluruh peserta. Komentar siswa mencerminkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran coding, dengan mayoritas menyatakan keinginan untuk melanjutkan eksplorasi Scratch secara mandiri. Beberapa siswa mengekspresikan minat untuk menciptakan proyek dimasa yang akan datang, sehingga program ini mempunyai potensi untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah lain guna mendorong pengenalan pemrograman sejak dini untuk membantu mereka mempersiapkan masa depan di era teknologi yang terus berkembang.

Kata Kunci: Bulupasar; Dasar Pemrograman; Pelatihan; Scratch; Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital saat ini, menjadikan literasi dan pemahaman bahasa komputer semakin penting. Jika memberikan pembelajaran atau metode yang tepat, anak-anak usia dini memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Mempelajari pemrograman komputer sejak Sekolah Dasar akan sangat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan tersebut untuk mempersiapkan perkembangan dunia teknologi. Bermain game sudah menjadi kebiasaan sehari-hari bagi anak-anak usia dini. Game mengajarkan anak-anak kerja sama dan meningkatkan keterampilan emosional dan kognitif (Anis et al., 2023). Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan (Khofifah et al., 2025). Karena itu, penting bagi pembelajaran untuk memperkenalkan konsep penalaran logis dan pemahaman teknologi melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif agar minat anak tersalurkan dengan baik (Rohman et al., 2025).

Platform Scratch adalah bahasa pemrograman visual yang interaktif dan berbasis pengamatan pola yang dirancang khusus untuk pemula, terutama anak-anak. Scratch memungkinkan anak-anak untuk membuat program dan permainan sederhana dengan antarmuka yang mudah digunakan dan blok-blok grafis yang mudah digunakan dalam pembuatan game sederhana. (Sari et al., 2024)

Ketergantungan anak-anak pada smartphone sangat tinggi. Informasi harus diberikan kepada anak-anak agar mereka tahu bagaimana menggunakan aplikasi smartphone. Pelatihan coding untuk anak-anak adalah salah satu upaya yang dianjurkan (Ramadhan et al., 2020). Sebuah riset menemukan bahwa menggunakan scratch sebagai alat untuk mengajarkan coding dapat memperluas pemahaman siswa tentang konsep – konsep dasar pemrograman dan juga mengasah kecakapan mereka untuk bekerja sama. (Trimurtini et al., 2024)

Mengajak anak-anak untuk menciptakan versi unik mereka dari sebuah permainan, sehingga dapat mengekspresikan minat dan kreativitas mereka dengan cara yang menyenangkan. Coding, atau keterampilan pemrograman, adalah seni dalam menggunakan berbagai bahasa pemrograman untuk memberikan intruksi kepada komputer, aplikasi, atau perangkat lunak tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan oleh pembuatnya (Muklason et al., 2023).

Scratch adalah sebuah platform inovatif dan ramah anak, yang dirancang oleh MIT Media Lab untuk mengajarkan keterampilan coding kepada anak-anak berusia 8-16 tahun. Dengan scratch, anak-anak dapat dengan mudah membuat proyek kreatif mereka sendiri, memanfaatkan berbagai elemen seperti foto, video, dan audio. Antarmuka yang intuitif dan berbasis blok memungkinkan anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif,

menjadikannya pilihan yang sempurna bagi pemula yang ingin menjelajahi dunia pemrograman. Melalui pengalaman ini, anak-anak tidak hanya belajar cara menulis kode, tetapi juga mengasah kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah mereka (Nabilah et al., 2024).

Scratch adalah alat yang untuk mengembangkan game berbasis platform Android yang dikembangkan oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT) dengan tujuan untuk meningkatkan penalaran dan pemahaman logis melalui permainan interaktif. Kemudahan penggunaan alat dapat dikaitkan dengan bahasa pemrograman yang sederhana, yang disajikan dalam bentuk balok program visual dengan menggunakan konsep teka-teki (Libryanti & Sudihartinih, 2023).

Siswa tidak hanya dapat belajar pemrograman dan bermain game dengan platform Scratch, tetapi mereka juga dapat bekerja sama dengan orang lain dan membagikan karya mereka kepada komunitas online. Proyek yang mereka ciptakan dapat ditampilkan di Scratch, memungkinkan mereka untuk memperluas jaringan sosial mereka, mendapatkan umpan balik dari pengguna lain, dan belajar dari karya teman-teman mereka. Pengalaman ini meningkatkan keterampilan pemrograman siswa dan mengajarkan mereka menulis kode secara efektif. (Anisa et al., 2024)

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Scratch dapat merangsang kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berfikir matematis dan logis siswa. Studi ini juga mengindikasikan bahwa dengan media scratch dapat meningkatkan minat siswa, menjadikan pelajaran matematika lebih menarik.

Dengan cara ini, Scratch dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran matematika yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam bidang matematika. (Negeri et al., 2023)

Implementasi pembelajaran Scratch di tingkat Sekolah Dasar (SD) masih sangat terbatas. mayoritas SD belum memiliki program khusus untuk pengenalan berpikir komputasional, meskipun infrastruktur sudah mulai memadai. Kondisi ini menciptakan peluang yang besar untuk pengembangan program pengabdian masyarakat yang fokus pada peningkatan literasi digital (Rohman et al., 2025). SDN Bulupasar, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar di Kabupaten Kediri, menunjukkan karakteristik yang representative dari kondisi Sekolah Dasar di Indonesia. Sekolah ini memang belum memiliki laboratorium computer yang permanen, namun sudah memiliki sejumlah laptop yang biasa digunakan siswa untuk belajar computer melalui ekstrakurikuler TIK. Berdasarkan analisis situasi tersebut, kami menginisiasi program pelatihan pemrograman visual menggunakan Scratch untuk siswa kelas 6 SDN Bulupasar. Pemilihan siswa kelas 6 didasarkan pada pertimbangan kesiapan

perkembangan dimana anak-anak usia 11-12 tahun sudah memiliki kemampuan berpikir logis yang cukup untuk memahami konsep dasar pemrograman.

2. METODE

Pelaksanaan pelatihan ini menggunakan metode *Direct Intruction*, yang juga dikenal sebagai pembelajaran langsung. Metode ini adalah jenis pengajaran yang melibatkan step-step tertentu yang dapat membawa siswa ke tahap berikutnya dalam pemahaman materi yang bersifat procedural (Pritandhari, 2017).

Konsep dasar Scratch, seperti penggunaan blok kode, pengenalan sprite, dan pembuatan game sederhana, dapat dijelaskan dengan ini secara jelas dan terstruktur (Info, 2024). Setiap sesi, siswa mencoba membuat game sederhana “*Catch the Apple*” di depan kelas, dan kemudian mereka melakukan latihan praktik untuk mencobanya sendiri dengan bimbingan langsung.

Kegiatan pengenalan dan pelatihan Scratch ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi sampai pembuatan laporan.

Kegiatan pengenalan dan pelatihan Scratch ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi sampai pembuatan laporan. (Zahari et al., 2025)

3. HASIL

Kegiatan pengenalan dan pelatihan Scratch ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi sampai pembuatan laporan.

Persiapan

Kegiatan pertama dimulai dengan tahap persiapan, yang diawali dengan survei dan koordinasi dengan mitra berkaitan dengan pengabdian yang akan dilakukan. Menjelaskan maksud dari program pelatihan dasar pemrograman dengan Scratch agar mitra bersedia menjalin kerjasama. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan. Persiapan kedua adalah penyusunan modul dan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan fokus utamanya adalah pengenalan dasar– dasar Scratch. Persiapan ketiga yaitu menyiapkan peralatan yang diperlukan saat pelatihan (Januari et al., 2024)

Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Bulupasar

Setelah tahap persiapan, pelatihan dilaksanakan dengan memperkenalkan antarmuka Scratch secara mendalam. Selanjutnya siswa - siswi kemudian melakukan praktik mandiri dengan proyek sederhana, dengan pendampingan mahasiswa untuk mengatasi kendala teknis.

Siswa-siswi akan bekerja kelompok yang akan mendorong kolaborasi dan pertukaran ide. Di akhir sesi, siswa-siswi mempresentasikan karya mereka, diikuti dengan pertanyaan untuk mengukur pemahaman mereka.

Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas pelatihan. Setelah kegiatan post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta tentang scratch dan konsep pemrograman. Hasil evaluasi akan digunakan untuk menilai keberhasilan program dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk pelatihan di masa mendatang.

4. DISKUSI

Pembentukan kelompok dan perencanaan program adalah tahap awal persiapan program Kemitraan Masyarakat, yang dimulai pada tanggal 2 September 2024. Setelah pembentukan kelompok, diskusi tentang pemilihan mitra dimulai setelah diskusi, Lokasi mitra diputuskan yaitu SD Negeri Bulupasar, dan kemudian memproses surat ketersediaan mitra dan mengatur waktu, tempat dan peserta kegiatan.

SDN Bulupasar terletak di Jl. Trunojoyo Dusun Kunir, Desa Bulupasar, Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri, kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini diikuti oleh 43 siswa dan siswi kelas 6 dari kelas 6A dan 6B. Acara pertama diawali dengan persiapan, pembukaan oleh mahasiswa, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok. Dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai Scratch dan praktik langsung pembuatan game sederhana yaitu “Catch the Apple” di ruang kelas.

Pelatihan diawali sambutan dari perwakilan SDN Bulupasar dan dilanjutkan dengan pre test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas siswa (94%) belum pernah mengenal platform Scratch. Namun demikian, seluruh peserta menunjukkan antusiasme tinggi untuk mempelajari pemrograman masih sangat terbatas, dengan pemahaman yang didominasi oleh asosiasi dengan aktivitas menggambar atau bermain game. Berikut hasil pretest yang dilakukan sebelum pelatihan.

Tabel 1. Hasil Pre-test.

Nama Peserta	Apakah kamu pernah mendengar tentang aplikasi Scratch?	Scratch adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat apa?	Apakah kamu sudah pernah membuat game atau animasi di Scratch? Kalau sudah game atau animasi apa yang pernah kamu buat?	Gambar yang digunakan sebagai latar belakang game pada Scratch disebut sebagai apa?
Afifudin Afandi	Tidak tahu	Game animasi dan	Tidak pernah	Tidak tahu
Agung Satrio Wicaksono	Pernah, aplikasi Scratch untuk membuat game atau animasi	Untuk membuat game atau animasi	Tidak pernah	Tidak tahu
Ahmad Lutfi Maulana	Pernah, untuk membuat game	Untuk membuat game atau animasi	Belum pernah	Tidak tahu
Ahmad Ridwan	Pernah, untuk membuat game	Untuk membuat game	Belum pernah	Background/Animasi
Ahmad Raziq Al Fatah	Pernah	Untuk membuat game atau animasi	Belum pernah	Tidak tahu
Akeyla Junaraya	Tidak Pernah	Untuk membuat game atau animasi	Belum pernah	Tidak tahu
Asyifa Fajrina Mustikasari	Tidak Pernah	Aplikasi untuk membuat game	Belum pernah	Tidak tahu
Bunga Andrieny	Iya	Membuat seni/permainan yang dimainkan	Tidak pernah	Pemandangan/latar belakang animasi game
Fauziah Dwi Wulandari	Tidak Tahu	Tidak tahu	Tidak tahu	Tidak tahu
Gavin Naraya Azala	Tidak	Tidak	Tidak pernah	Tidak tahu
Hanung Tri Maharani	Tidak Tahu	Tidak tahu	Tidak tahu	Tidak tahu
Ihsan Haiqi Aqwamith	Pernah, aplikasi Scratch untuk membuat game atau animasi	Untuk membuat game dan animasi	Tidak pernah	Background
Kayla Azzahra Ramadhani	Tidak Pernah	Tidak tahu	Belum	Tidak tahu
Keisha Yayank Arstaya	Tidak Pernah	Tidak tahu	Belum	Tidak tahu

Muhammad Abinaya Azka	Pernah	Tidak tahu	Belum, karena tidak bisa	Background
Muhammad Rizky Gavin Prananda	Pernah	Scratch adalah aplikasi untuk membuat game	Belum pernah	Tidak tahu
Nikita Chandra Kirana	Tidak Tahu	Aplikasi untuk membuat game	Tidak Tahu	Tidak tahu
Putra Fajar Sujatmiko	Tahu, untuk membuat game	Tidak Tahu	Sudah, Game epic	Tidak tahu
Qiandra Tri Azzaky	Pernah	Bisa untuk membuat game /animasi	Tidak	Background
Safa Nachua Az-Zahra	Tidak Tahu	Tidak tahu	Tidak Tahu	Tidak
Vino Putra Pratama	Pernah	Aplikasi untuk membuat game	Belum Pernah	Tidak tahu
Yudha Arya Pratama	Pernah	Untuk membuat game	Tidak Tahu	Tidak tahu

Tabel 1. Adalah hasil pre-test dari kegiatan pengabdian kepada siswa-siswi kelas 6 di SDN Bulupasar. Langkah ini sangat penting untuk memahami sejauh mana pengetahuan anak-anak tentang materi yang akan diajarkan. Dari analisis yang dilakukan terlihat mayoritas peserta belum pernah mendengar tentang Scratch dan tidak memiliki pemahaman mengenai konsep tersebut.

Sesi pembelajaran dimulai dengan pengenalan konsep dasar pemrograman visual. Materi disampaikan secara interkatif dengan demonstrasi langsung penggunaan platform Scratch, seperti penggunaan blok kode, pengenalan sprite, dan pembuatan game sederhana, yang dijelaskan dengan ini secara jelas dan terstruktur

Pada tahap implementasi proyek, setiap siswa berhasil menciptakan proyek animasi sederhana dengan tema “*Catch the Apple*” di depan kelas, dan kemudian mereka melakukan latihan praktik untuk mencobanya sendiri dengan bimbingan langsung. Proses pembuatan proyek menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan proses yang telah dipelajari secara langsung. Mayoritas siswa berhasil menyelesaikan proyek dengan bimbingan. Minimal menunjukkan efektifitas pendekatan pembelajaran yang digunakan.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi dan praktik menggunakan scratch.

Hasil post-test dari kegiatan pengabdian kepada siswa-siswi kelas 6 di SD Negeri Bulupasar menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar peserta mampu memahami konsep dasar pemrograman dengan baik dan berhasil mengikuti praktik pembuatan game sederhana yaitu “*Catch the Apple*” di Scratch. Kegiatan pelatihan ini berhasil memenuhi tujuannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreativitas anak-anak.

Hasil post test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep dasar pemrograman. Beberapa indikator peningkatan yang dapat diidentifikasi, seperti pemahaman konsep dasar Adalah 100 % siswa mampu menjelaskan definisi Scratch dengan benar, 94 % siswa memahami cara membuat game animasi menggunakan Scratch, 88 % siswa dapat mengidentifikasi kegunaan coding block dasar. Konsep kemampuan aplikatif: seluruh siswa berhasil membuat proyek animasi sederhana.

Tabel 2. Hasil pos test,

Nama Peserta	Apakah kamu pernah mendengar tentang aplikasi Scratch?	Scratch adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat apa?	Apakah kamu sudah pernah membuat game atau animasi di Scratch? Kalau sudah game atau animasi apa yang pernah kamu buat?	Apa yang terjadi jika kita meng klik bendera hijau di Scartch?	Gambar yang digunakan sebagai latar belakang game pada Scratch disebut sebagai apa?
Afifudin		Game dan animasi	Catch Apel	Untuk memulai game	Background
Afandi	Pernah, iya			maka game	
Agung	Pernah, aplikasi yang dibuat untuk membuat game	Game	Pernah, yaitu game apel	atau animasi akan berjalan	Background
Satrio					
Wicaksono					
Ahmad	Aplikasi				
Lutfi	membuat game	Game atau animasi	Pernah, game ngumpuln apel	Untuk memulai game	Background
Maulana	dan animasi				

Ahmad Ridwan	Pernah, biasanya untuk membuat game	Game	Pernah, nama game nya adalah menangkap apel	Untuk memulai game	Background
Ahmad Raziq Al Fatah	Pernah	Untuk membuat game atau animasi	Iya, menangkap apel	untuk memulai game atau animasi	Background
Akeyla Junaraya	Iya	Scratch adalah aplikasi untuk membuat game dan animasi	Sudah, tangkap apel	maka permainan akan dimulai	Background
Asyifa Fajrina Mustikasari	Iya	Aplikasi untuk membuat game dan animasi	Sudah, membuat game dan nama game nya tangkap apel	maka permainan akan dimulai	Background
Bunga Andrieny Fauziah	Iya	Membuat game/animasi	Pernah, tangkap apel	Menggerakkan struktur game Bendera hijau untuk	Background
Dwi Wulandari Gavin	Pernah, hari ini baru selesai	Game/animasi	Sudah, tangkap apel	memulai game Game/animasi	Background
Naraya Azala	Pernah	Game/animasi	Pernah, menangkap apel	akan mulai bermain	Background
Hanung Tri Maharani	Iya	Membuat game dan animasi	Sudah, apel tangkap	memulai game	Background
Ihsan Haiqi Aqwamith	Pernah, aplikasi Scratch untuk membuat game atau animasi	Untuk membuat game dan animasi	Pernah, game menangkap apel	Game akan dimulai	Background
Kayla Azzahra Ramadhani	Pernah	Untuk membuat game	Sudah, game apel	untuk memulai game	Background
Keisha Yayank Arstaya	Pernah, bisa membuat animasi game	Animasi/Game	game menangkap apel jatuh	akan memulai game Bendera hijau berguna untuk memulai game yang dimainkan	Background
Muhammad Abinaya Azka	Pernah, untuk membuat game / animasi	Scratch adalah aplikasi untuk membuat game	pernah, yaitu apple catch		Background
Muhammad Rizky Gavin Prananda	Pernah	Web untuk membuat game/animasi	sudah, game menangkap apel	untuk memulai game	Background
Nikita Chandra Kirana	Pernah	Apel tangkap	Sudah, gamenya adalah menangkap apel yang jatuh di mangkok	akan memulai game	Background

Putra Fajar Sujatmiko	Iya	Animasi dan game	sudah, yaitu game apel	Bendera hijau berguna untuk memulai game yang dimainkan maka	Background
Qiandra Tri Azzaky	Iya	Game dan animasi	sudah, catch apel	game/animasi akan berjalan game akan dimulai atau animasi akan dimulai	Background
Safa Nachua Az- Zahra	Iya, aku mendengarkannya saat ada guru menjelaskannya	Game dan animasi Untuk membuat game dan animasi	iya, sudah nama game nya adalah apple tangkap	Bendera hijau untuk memulai game	Background
Vino Putra Pratama	Pernah	Animasi dan Game	pernah, membuat game menangkap apel	Untuk memulai game	Background
Yudha Arya Pratama	Iya	Animasi dan Game	Ya, game apel	Untuk memulai game	Background

Evaluasi kualitatif menunjukkan respons positif yang luar biasa dari seluruh peserta. Komentar siswa mencerminkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran coding, dengan mayoritas menyatakan keinginan untuk melanjutkan eksplorasi Scratch secara mandiri. Beberapa siswa bahkan mengekspresikan minat untuk menciptakan proyek di masa yang akan datang.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan dan pelatihan dasar pemrograman untuk siswa-siswi kelas 6 SD Negeri Bulupasar bertujuan untuk memperkenalkan dasar-dasar pemrograman menggunakan platform Scratch melalui metode *Direct Instruction*, program ini dirancang agar siswa dapat dengan mudah belajar membuat proyek coding sederhana dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Anak-anak tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam kegiatan ini, tetapi juga belajar berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah melalui tanya jawab kelompok (Negeri et al., 2023). Kegiatan pengabdian ini berhasil dengan baik, menurut analisis hasil pre-test dan post-test. Sumber daya yang digunakan untuk membuat game sederhana menunjukkan hasil yang sangat positif dan menegaskan bahwa penting bagi anak-anak untuk memperkenalkan dunia digital sejak dini. Ini akan membantu mereka mempersiapkan masa depan di era teknologi yang terus berkembang (Belajar et al., 2023)

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan, kami menyadari bahwa meningkatkan akses dan wawasan mengenai teknologi digital sejak dini, sangat penting bagi

kita untuk menciptakan ruang belajar yang mendukung anak-anak dalam mengeksplorasi dan memahami dunia digital. Dengan memberikan alat dan pengetahuan yang tepat, kita tidak hanya mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan masa depan, tetapi juga membekali mereka dengan kreativitas dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kolaborasi, kita dapat memastikan bahwa generasi muda, siap untuk menjadi inovator dan pemimpin di dunia dimasa yang akan datang.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada SDN Bulupasar yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan program ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Dian Nuswantoro PSDKU Kediri khususnya program studi teknik informatika, sistem informasi dan manajemen atas dukungan fasilitas dan kebijakan yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kami juga berterima kasih kepada tim mahasiswa Mutiara Anggraini Ritma Tanti, An'nisa Yulia Nur, Aurelya Rany Dwicaksono, Arya Bakti Wicaksono pada mata kuliah Keterampilan Interpersonal.

DAFTAR REFERENSI

- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). Perancangan game sederhana menggunakan Scratch programming sebagai media pembelajaran visual bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 2–9.
- Anisa, N., Winarsih, S., Rohman, M. S., & Saraswati, G. W. (2024). Penalaran logika menggunakan Scratch pada SD Negeri Pendrikan Lor 03. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 684–689.
- Belajar, H., Motivasi, D. A. N., & Siswa, B. (2023). 3 1,2,3. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 707–716.
- Info, A. (2024). Pengenalan dan pelatihan coding dan konsep dasar pemrograman anak berkebutuhan khusus tunarungu SLB Nurul Ikhsan Ngadiluwih. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.24246/jms.v5i12024p75-84>
- Januari, N., Zahari, I., Pamungkas, N., Rachmad, G. G., Yuanita, S. P., Hertinando, C. Y., Lutfina, E., Mahmud, W., Udayanti, E. D., Yoga, I., Hascaryo, P., & Nuswantoro, U. D. (2024). *Bumi: Jurnal Hasil Kegiatan Sosialisasi Pengabdian kepada Masyarakat Pendampingan Pelatihan Aplikasi Pengolah Kata dan Pengolah Presentasi bagi Siswa SLB Nurul Ikhsan Ngadiluwih*. 2(1), 105–104.
- Khofifah, N., Fatkhomi, F., Widiyanto, B., Skills, F., & Digital, L. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, 9, 75–80.
- Libryanti, F., & Sudihartinih, E. (2023). Desain game berbasis Android sebagai media pembelajaran matematika materi bentuk penyajian fungsi memanfaatkan software

- Scratch. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(229), 112–127.
- 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.v7i3.506>
- Nabilah, A. P., Alindra, A. L., Nurhikmah, I., & Nur, N. (2024). Penggunaan media Scratch meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 1975–1986. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12694/9739/23283>
- Negeri, S. D., Panggang, S., Ayu, V., Soelistijanto, B., & Hernawan, H. A. (2023). Pelatihan pemrograman visual dengan Scratch untuk siswa. *Jurnal Pembelajaran Teknologi*, 4(2), 277–283.
- Ramadhan, D. R. P., Rosyada, A. Q., Marliza, W., Kasatri, D. E. P., & Yuliana, I. (2020). Pengaruh ekstrakurikuler coding pada siswa sekolah dasar guna meningkatkan computational thinking di Sekolah Al-Azhar Syifa Budi Solo. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(1), 80–86. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i1.11616>
- Rohman, M. S., Saraswati, G. W., Anisa, N., Winarsih, S., Saputra, F. O., Ratmana, D. O., Nugraha, A., Komputer, F. I., Nuswantoro, U. D., Jl, A., Bonjol, I., Kidul, P., Tengah, K. S., & Semarang, K. (2025). Penerapan pelatihan Scratch untuk meningkatkan literasi digital pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran pemrograman visual meningkatkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan sistematis. *Sewagati*, 2.
- Sari, M. U., Muhandhis, I., Wijaya, N., Murdani, M. H., Atmojo, S., Dewi, S., Ritonga, A. S., & Widhiyanta, N. (2024). Pelatihan pembuatan games dengan Scratch untuk siswa SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya. *Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Teknologi (DIMASTEK)*, 3(01), 144–150. <https://doi.org/10.38156/dimastek.v3i01.72>
- Trimurtini, T., Waluya, B., Nugraheni, N., Bektiningsih, K., & Hendikawati, P. (2024). Strengthening the implementation of differentiated learning in inclusive elementary schools through the OL (Organizational Learning) approach. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 4(2), 75–84. <https://doi.org/10.37481/pkmb.v4i2.756>
- Zahari, I., Saraswati, G. W., Harisa, A. B., Justin, J., Kusuma, M., Tantri, D., Rahmawati, A., Mahmud, W., Studi, P., Informasi, S., Komputer, F. I., Nuswantoro, U. D., & Kediri, P. (2025). Pelatihan desain grafis Canva bagi siswa SDN Jabon 1 Banyakan Kediri. *Canva Graphic Design Training for Students of SDN Jabon 1 Banyakan Kediri*, 248–258.