

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI



PELATIHAN DASA-DASAR PEMROGRAMAN BAGI ANAK
SMTPI JEMAAT GPM KUSU-KUSU SEREH

Oleh :

1. Yoakhina N. Makaruku, M.Kom
2. Jermias V. Manuhutu, M.T.I
3. Anastasya Nesya Bannebunga
4. Desak Komang Widyastuti
5. Versy Valentine Tehusalawany
6. Ariel Shallit Kelelufna

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON
2023

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Dasar-Dasar Pemrograman Bagi Anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh
2. Skema Pengabdian : Mandiri
3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Yoakhina N. Makaruku, M.Kom
 - b. NIDN : 8968180023
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli/III d
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. No. Hp : 082197546846
 - f. Email : y.n.makaruku@gmail.com
 - g. ID Sinta : 6858356
- Anggota
 - a. Nama Lengkap : Jermias V. Manuhutu, M.T.I
 - b. NIDN : 8958180023
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli/III c
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. Email : jery.ichigo.manuhutu@gmail.com
 - f. ID Sinta : 6858804
4. Jumlah Mahasiswa yang Terlibat : 4 orang
5. Nama Mitra : Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh Sektor Nazareth
6. Biaya yang Diusulkan : Rp. 1.500.0000,-
7. Total Biaya Keseluruhan : Rp. 1.500.0000,-

Ambon, 16 Oktober 2023

Mengetahui,

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat IAKN Ambon



Dr. Herly J. Lesilolo, M.Pd
NIP. 197101231998032002

Ketua Tim Pelaksana

Yoakhina N. Makaruku, M.Kom
NIP. 198312062009012005

RINGKASAN

Di era digital saat ini, keterampilan pemrograman telah menjadi keahlian esensial yang dibutuhkan di berbagai sector. Oleh karena itu, penting untuk membekali generasi muda sejak dini dengan keterampilan pemrograman. Dalam konteks ini, tim dari Program Studi Sistem Informasi Institut Agama Kristen Negeri Ambon melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dasar-dasar pemrograman untuk anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh, menggunakan aplikasi Scratch. Tujuan kegiatan ini untuk memperkenalkan konsep dasar pemrograman kepada anak-anak serta melatih logika berpikir dan kreativitas anak melalui praktik langsung menggunakan aplikasi Scratch. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi, dan praktik langsung berbasis proyek. Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan pengasuh SMTPI, diikuti dengan penyampaian materi tentang pentingnya pemrograman, dan dilanjutkan dengan sesi praktik penggunaan aplikasi Scratch. Selama kegiatan, dilakukan observasi dan evaluasi kemampuan peserta dalam memahami dan menerapkan materi. Kegiatan ini diikuti oleh 15 anak berusia 8–12 tahun. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta sangat antusias, mampu memahami konsep dasar pemrograman, serta dapat mengoperasikan aplikasi Scratch secara mandiri. Anak-anak bahkan dapat menginstal dan menjalankan aplikasi di perangkat mereka sendiri. Kegiatan ini juga meningkatkan keterampilan berpikir logis dan memicu minat mereka terhadap teknologi. Pelatihan dasar-dasar pemrograman ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh dalam bidang pemrograman. Anak-anak yang semula hanya pengguna pasif teknologi, kini mulai memahami logika di balik aplikasi digital dan mampu menciptakan konten sendiri. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam menumbuhkan literasi digital dan kesiapan generasi muda menghadapi tantangan masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas AnugerahNya, sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul: Pelatihan Dasar-Dasar Pemrograman Bagi Anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berkat kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga melalui kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Kristen Negeri Ambon, yang telah memberikan izin kepada Tim Dosen Jurusan Budidaya Pertanian dalam melaksanakan kegiatan pengabdian.
2. Ketua Majelis Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian.
3. Para Pengaruh dan anak-anak SMTPI Sektor Nazareth, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk mengikuti kegiatan ini
4. Dosen dan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi sebagai pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lapangan.

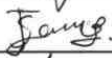
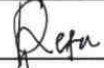
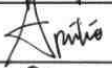
Akhir kata, kiranya hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan masyarakat khususnya anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1. Latar Belakang	6
1.2. Analisis Situasi.....	6
1.3. Identifikasi Masalah.....	8
1.4. Solusi Permasalahan	8
1.5. Tujuan	8
1.6. Manfaat Kegiatan.....	9
BAB II METODE PELAKSANAAN	10
2.1. Kerangka Pemecahan Masalah	10
2.2. Metode Pelaksanaan Kegiatan	10
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	12
3.1. Hasil Kegiatan	12
3.2. Pembahasan	13
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	14
4.1. Kesimpulan	14
4.2. Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN	16

LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN

DAFTAR HADIR PKM PRODI SISTEM INFORMASI PELATIHAN DASAR-DASAR PEMROGRAMAN BAGI ANAK SMTPI JEMAAT GPM KUSU-KUSU SEREH

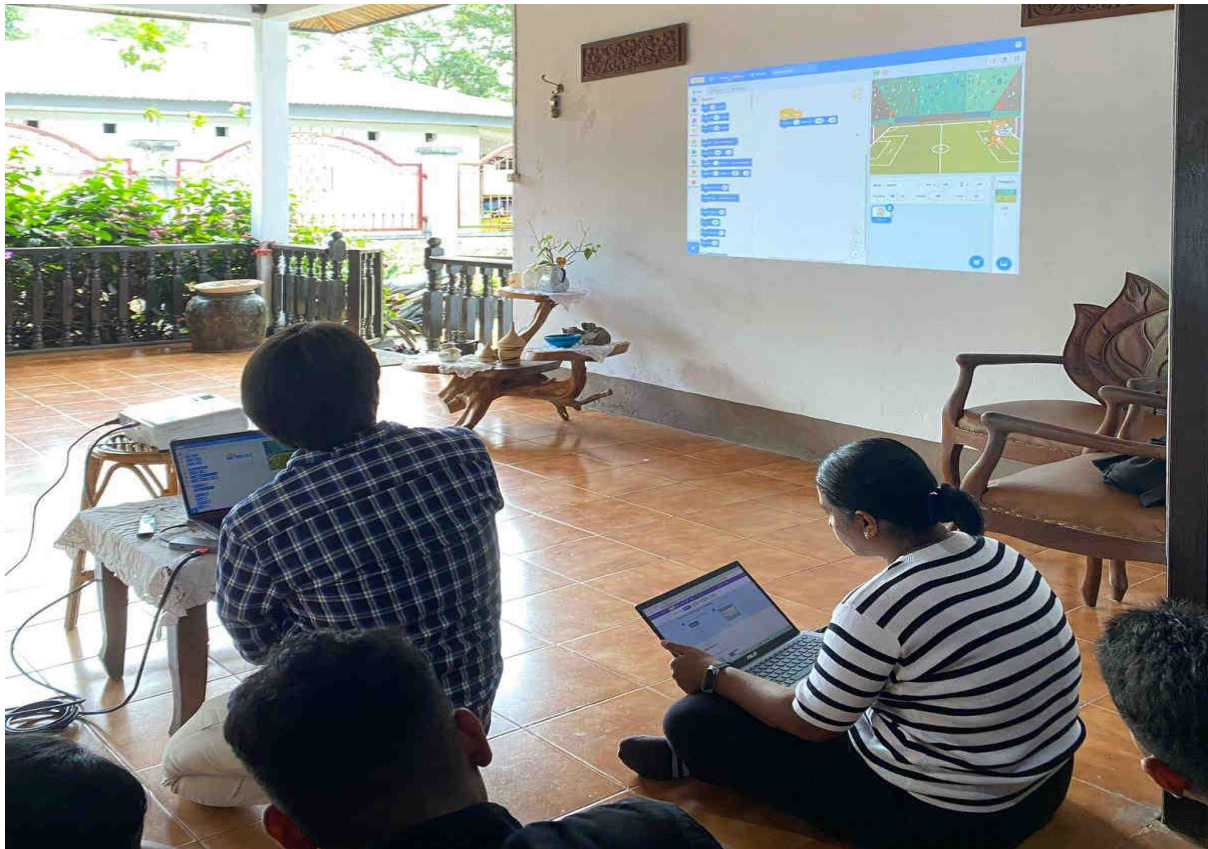
NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Dewi Christin Birahy	
2	Jenifer - C. Sathupalla	
3	Queen. E. M. Parera	
4	Refulya . m. Sathupalla	
5	APRICYO . k. TEHUSARANA	
6	STEYER . Y. PATTIASINA	
7	VIOLA . M. C. PARERA .	
8	TilShania . ANDRIES	
9	MONS - L. SCENLI MANAKATIX	
10	SEURE . G. TULAKETU	
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		





















 Institut Agama Kristen Negeri Ambon
Program Studi Sistem Informasi

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**PELATIHAN
DASAR-DASAR
PEMROGRAMAN**
For Kids

**ANAK SMTPI
JEMAAT GPM KUSU-KUSU SEREH**

A blue banner featuring a graphic design. On the right, two cartoon children, a boy and a girl, are pointing upwards towards a large purple icon containing a lightbulb and code symbols (</>). The background is a solid blue color.