

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital saat ini, pemrograman telah menjadi keterampilan yang sangat penting. Menurut laporan dari *World Economic Forum*, sekitar 85 juta pekerjaan diperkirakan akan hilang dan 97 juta pekerjaan baru akan muncul yang lebih sesuai dengan era teknologi baru pada tahun 2025 (World Economic Forum, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan pemrograman tidak hanya dibutuhkan dalam bidang teknologi, tetapi juga dalam berbagai sektor lainnya.

Pemrograman adalah proses menulis, menguji, dan memelihara kode sumber dari program komputer. Pemrograman adalah seni mengorganisasi dan mendeskripsikan algoritma dalam bentuk yang dapat dipahami oleh mesin. Dengan kata lain, pemrograman adalah cara untuk memberi instruksi kepada komputer untuk melakukan tugas tertentu. Dalam konteks pendidikan, pemrograman dapat dianggap sebagai alat untuk mengembangkan pemikiran logis dan kemampuan problem-solving. Sejarah pemrograman dimulai pada awal abad ke-19, ketika Charles Babbage merancang mesin analitik yang merupakan cikal bakal komputer modern. Namun, pemrograman sebagai disiplin ilmu baru muncul pada pertengahan abad ke-20. Pada tahun 1945, ENIAC, salah satu komputer pertama, diprogram menggunakan metode yang sangat rumit dan memakan waktu. Seiring waktu, bahasa pemrograman semakin berkembang, mulai dari bahasa mesin yang sulit dipahami hingga bahasa tingkat tinggi yang lebih mudah digunakan oleh manusia.

Konsep dasar pemrograman mencakup beberapa elemen penting, termasuk algoritma, struktur kontrol, dan variabel. Algoritma adalah langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah. Dalam konteks Scratch, anak-anak dapat belajar bagaimana merancang algoritma sederhana untuk menggerakkan karakter atau menyelesaikan tantangan tertentu dalam proyek mereka. Algoritma adalah jantung dari pemrograman, yang menunjukkan betapa pentingnya pemahaman algoritma dalam pemrograman. Struktur kontrol, seperti pernyataan kondisional (if) dan loop, juga merupakan konsep penting dalam pemrograman. Pernyataan kondisional memungkinkan program untuk mengambil keputusan berdasarkan kondisi tertentu, sedangkan loop memungkinkan pengulangan suatu blok kode.

Aplikasi Scratch memungkinkan anak-anak untuk belajar pemrograman dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka dapat dengan cepat memahami dan

mengaplikasikan konsep-konsep dasar tersebut dalam proyek nyata. Dalam Scratch, anak-anak dapat menggunakan blok kode yang sudah disediakan untuk menerapkan struktur kontrol ini dengan mudah. Hal ini membantu mereka memahami bagaimana logika pemrograman bekerja dan bagaimana berbagai kondisi dapat mempengaruhi alur program.

Belajar pemrograman di usia dini memiliki banyak manfaat yang signifikan. Pertama, pemrograman dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak-anak. Anak-anak yang belajar pemrograman menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan logis. Keterampilan ini sangat penting tidak hanya dalam pemrograman, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Kedua, pemrograman dapat mendorong kreativitas dan inovasi. Dengan menggunakan alat seperti Scratch, anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka melalui proyek kreatif, seperti animasi, permainan, dan cerita interaktif. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk berinovasi dan menciptakan sesuatu yang baru. Anak-anak yang terlibat dalam proyek pemrograman cenderung lebih kreatif dan mampu berpikir di luar batasan yang ada. Ketiga, belajar pemrograman juga merupakan persiapan yang baik untuk karir di masa depan. Di era digital saat ini, banyak pekerjaan yang memerlukan keterampilan pemrograman. Pekerjaan di bidang teknologi informasi diperkirakan akan tumbuh jauh lebih cepat daripada rata-rata pekerjaan lainnya. Dengan membekali anak-anak dengan keterampilan pemrograman, mereka akan memiliki keunggulan kompetitif saat memasuki dunia kerja.

Anak-anak SMTPI Jemaat Kusu-Kusu Sereh cukup akrab dengan berbagai bentuk teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer. Mereka menghabiskan waktu untuk bermain game, menonton video, atau menggunakan media sosial. Namun, mereka tidak dilatih untuk berpikir kritis atau menciptakan sesuatu dengan teknologi yang mereka gunakan. Hal ini mendorong tim pelaksana kegiatan melakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) tentang dasar-dasar pemrograman menggunakan aplikasi scratch bagi anak.

1.2. Analisis Situasi

Anak-anak SMTPI Jemaat Kusu-Kusu Sereh cukup akrab dengan berbagai bentuk teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer. Mereka menghabiskan waktu untuk bermain game, menonton video, atau menggunakan media sosial. Meskipun hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah “melek teknologi”, namun sebenarnya mereka hanya menjadi pengguna pasif, yaitu hanya menggunakan teknologi untuk hiburan tanpa memahami cara kerja atau potensi kreatif dari teknologi tersebut. Menjadi pengguna pasif berisiko membuat anak-anak kurang produktif dan hanya bergantung pada konten yang dibuat orang

lain. Hal ini dapat menghambat perkembangan kecakapan digital yang dibutuhkan di masa depan. Untuk itu, penting mengubah peran anak dari pengguna pasif menjadi pengguna aktif dan kreatif, salah satunya melalui pembelajaran pemrograman. Dengan belajar pemrograman menggunakan Aplikasi Scratch, anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh akan diajak untuk menciptakan sendiri game animasi. Mereka tidak hanya “mengkonsumsi”, tapi juga mulai “memproduksi” konten digital, serta memahami logika dan struktur di balik aplikasi yang sering mereka gunakan. Melalui proses ini, anak-anak akan lebih sadar akan potensi teknologi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mampu menggunakannya secara bijak dan produktif. Mereka belajar bahwa teknologi bukan sekadar alat hiburan, melainkan sarana untuk berkarya, menyampaikan ide, dan menyelesaikan masalah.

1.3. Identifikasi Masalah

Saat ini anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh belum familiar dengan konsep dasar pemrograman, seperti logika urutan, kondisi, dan pengulangan. Hal ini membuat mereka kesulitan memahami dasar-dasar pemrograman jika tidak disampaikan dengan cara yang menarik dan sesuai usia. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang dapat mengakomodasi gaya belajar mereka, salah satunya melalui aplikasi visual seperti Scratch.

1.4. Solusi Permasalahan

Solusi permasalahan yang ditawarkan Tim pelaksana kegiatan pengabdian adalah memberikan edukasi berupa pelatihan tentang dasar-dasar pemrograman menggunakan aplikasi Scratch, dengan harapan agar setelah kegiatan ini selesai anak-anak SMTPI dapat mengetahui, memahami dan mempraktikkan aplikasi scracth tersebut. Dengan demikian keterampilan yang diperoleh dapat digunakan untuk membuat game animasi dan konten digital, sehingga dapat meningkatkan kreativitas,potensi serta minat dan bakat akan teknologi.

1.5. Tujuan

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan tentang konsep dasar pemrograman
2. Memberikan pelatihan berupa praktek langsung menggunakan aplikasi scracth untuk belajar konsep dasar pemrograman dan melatih logika bagi anak-anak SMTPI

1.6. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang dapat diperoleh melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bagi anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh adalah:

1. Pemrograman mengajarkan anak-anak untuk berpikir logis dan kritis, karena mereka harus memecahkan masalah dan menyusun langkah-langkah yang terstruktur untuk mencapai tujuan.
2. Mengasah kreativitas dan imajinasi, sekaligus melatih keterampilan problem solving ketika menghadapi tantangan teknis menciptakan proyek digital seperti animasi atau game.
3. Pemrograman membantu meningkatkan literasi teknologi anak-anak, mempersiapkan mereka untuk dunia digital yang semakin berkembang.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

Masalah pokok yang akan dipecahkan dalam pengabdian masyarakat ini berkaitan dengan kurangnya pengetahuan dan keterampilan anak-anak SMTPI tentang konsep dasar pemrograman, seperti logika urutan, kondisi, dan pengulangan. Permasalahan tersebut akan dicarikan solusi pemecahannya melalui berbagai alternatif kegiatan seperti ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Kerangka Pemecah Masalah

No	Permasalahan	Akar masalah	Alternatif Pemecahan Masalah
1	Anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereha belum mengetahui dan memahami tentang konsep dasar pemrograman	Kurangnya literasi tentang konsep dasar pemrograman.	Pemaparan materi tentang konsep dasar pemrograman kepada anak-anak SMTPI.
2	Anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh belum mengetahui cara menggunakan aplikasi scratch untuk belajar pemrograman.	Kurangnya literasi teknologi dan pelatihan bagi anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh	Pengenalan dan demonstrasi cara penggunaan aplikasi scratch untuk belajar pemrograman kepada anak-anak SMTPI.

2.2. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah memperkenalkan dan melatih anak-anak SMTPI belajar pemrograman menggunakan aplikasi scratch sehingga dapat melatih kemampuan mereka untuk berpikir logis dan kritis serta meningkatkan kreativitas mereka dalam menggunakan teknologi. Metode yang digunakan untuk mencapai sasaran tersebut adalah sosialisasi dan pendekatan berbasis proyek. Gabungan metode-metode tersebut diharapkan mampu meningkatkan wawasan, pemahaman dan keterampilan anak-anak SMTPI tentang konsep dasar pemrograman dengan aplikasi scratch. Tahapan kegiatannya terdiri atas persiapan dengan memberikan informasi dan melakukan koordinasi dengan para pengasuh SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh Sektor Nazareth, melakukan pertemuan dengan para pengasuh yang didalamnya diisi dengan penjelasan tentang pentingnya pengenalan belajar pemrograman sejak dini kepada anak dilengkapi dengan praktek menggunakan aplikasi scratch sambil dilakukan observasi dan evaluasi berupa tanya jawab seputar pengetahuan anak-anak SMTPI

terkait teknologi. Kegiatan dibuka dan ditutup dengan arahan dari ketua pengasuh SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh Sektor Nazareth dan Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Agama Kristen Negeri Ambon.

Analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan pedoman observasi yang berupa cek list indikator kemampuan menggunakan gadget/laptop yang diisi oleh tim pelaksana kegiatan tanpa sepengetahuan peserta. Tim yang terlibat dalam kelompok kegiatan pelatihan dasar-dasar pemrograman terdiri dari 6 orang dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah 10 orang dengan lama kegiatan adalah 1 hari.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Kegiatan

Tahapan awal kegiatan survei dan observasi lokasi PkM yang telah dilakukan terhadap anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh menunjukkan antusiasme dan animo yang sangat besar terhadap perencanaan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim pengabdian kepada masyarakat program studi sistem informasi IAKN Ambon. Hal tersebut tercermin dari respon yang diberikan serta kesiapan dalam memfasilitasi pelaksanaan kegiatan tersebut. Pengasuh remaja sektor Nazareth Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh melibatkan anak-anak dari usia 8-12 tahun dalam kegiatan tersebut untuk meningkatkan pengetahuan tentang konsep dasar pemrograman dengan scratch.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan ceramah dan diskusi berupa materi tentang konsep dasar pemrograman dan mengapa pemrograman perlu diperkenalkan sejak dini. Dengan demikian memberikan pengetahuan dan pemahaman anak-anak tentang pemrograman dan pentingnya pemrograman di usia dini. Materi ini disampaikan oleh Yoakhina N. Makaruku, M.Kom

Pada sesi ceramah dan diskusi pemateri menjelaskan tentang konsep dasar dan logika pemrograman. Saat ini anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh belum memahami tentang pemrograman, hal ini terlihat dari respon anak-anak ketika ditanyakan oleh pemateri,. Setelah sesi ceramah dan diskusi dilanjutkan dengan praktek pengenalan dan penggunaan aplikasi scratch. Proses kinerja peserta pelatihan dilakukan dengan indikator penilaian yang dinilai oleh tim tanpa sepengetahuan peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta antusias dan mampu menggunakan aplikasi scratch dan cukup memahami konsep logika pemrograman sesuai dengan petunjuk yang diberikan dan dapat dilihat dari item yang tertera dalam tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Penguasaan Aplikasi Scratch

No	Indikator yang dinilai	Penguasaan Keterampilan	
		Belum Menguasai	Sudah Menguasai
1	Perangkat yang digunakan		√
2	Proses download aplikasi scratch		√
3	Proses install aplikasi scratch		√
4	Proses pengenalan lingkungan kerja scratch		√
5	Praktek penggunaan kondisi (if dan loop)		√
6	Praktek studi kasus		√

Berdasarkan Tabel 2 yang dijadikan indikator dalam penguasaan keterampilan menggunakan perangkat dan aplikasi scratch anak-anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh terlihat sudah menguasai dengan baik. Anak-anak bahkan sudah bisa menginstall aplikasi di *handphone* masing-masing tanpa melihat materi yang disiapkan tim pelaksana kegiatan.

3.2. Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan dasar-dasar pemrograman bagi anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh ini sukses dengan adanya respon positif anak-anak dan pengasuh setelah kegiatan diluncurkan. Faktor pendorong terlaksananya program kegiatan pelatihan dasar-dasar pemrograman ini adalah manfaatnya untuk dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah dan menyusun langkah-langkah yang terstruktur untuk mencapai tujuan. Selain itu juga mengasah kreativitas dan imajinasi mereka, sekaligus melatih keterampilan problem solving. Para pengasuh SMTPI juga sangat antusias dalam mendampingi anak-anak mengikuti kegiatan ini.

Peserta pelatihan yang telah mengetahui pentingnya program pelatihan yang diikuti. Praktek dilapangan menjadikan apa yang ditargetkan mudah dipahami baik dalam hal pengetahuan maupun keterampilan. Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi indikasi bahwa pada masa yang akan datang para peserta sudah dapat membuat game atau konten digital menggunakan aplikasi scratch secara mandiri. Namun demikian memang diperlukan monitoring secara berkala, sehingga hal ini dapat terus dikembangkan.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul: Pelatihan Dasar-Dasar Pemrograman bagi Anak SMTPI Jemaat GPM Kusu-Kusu Sereh telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif. Anak-anak yang semula belum mengenal konsep dasar pemrograman menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan. Melalui pendekatan ceramah dan praktik langsung menggunakan aplikasi Scratch, peserta mampu memahami dan menerapkan konsep seperti logika urutan, kondisi, dan pengulangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya memahami penggunaan aplikasi, tetapi juga mulai berpikir logis dan kreatif dalam membuat proyek digital sederhana. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan pemrograman sejak usia dini sangat efektif dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan minat terhadap teknologi.

4.2. Saran

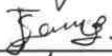
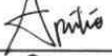
1. Kegiatan serupa sebaiknya dilakukan secara berkala agar anak-anak dapat terus mengembangkan keterampilan yang telah diperoleh dan tidak melupakannya karena kurang praktik.
2. Diharapkan orang tua turut mendukung dengan menyediakan waktu, fasilitas, dan pendampingan lanjutan di rumah untuk latihan mandiri.
3. Tim pelaksana disarankan menyediakan modul bergambar atau video pembelajaran sederhana agar anak-anak dapat belajar secara mandiri setelah pelatihan.
4. Pelatihan pemrograman dasar ini dapat diperluas ke sekolah atau komunitas anak-anak di wilayah sekitar untuk menjangkau lebih banyak penerima manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- World Economic Forum. (2020). *The Future of Jobs Report 2020*. Diakses dari [WEF](<https://weforum.org>).
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in
- Resnick, M., et al. (2009). Scratch: Programming for All. *Communications of the ACM*, 52(11), 60-67.
- Scratch Foundation. (2021). Scratch Statistics. Retrieved from <https://scratch.mit.edu/statistics>.

**LAMPIRAN
DOKUMENTASI KEGIATAN**

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

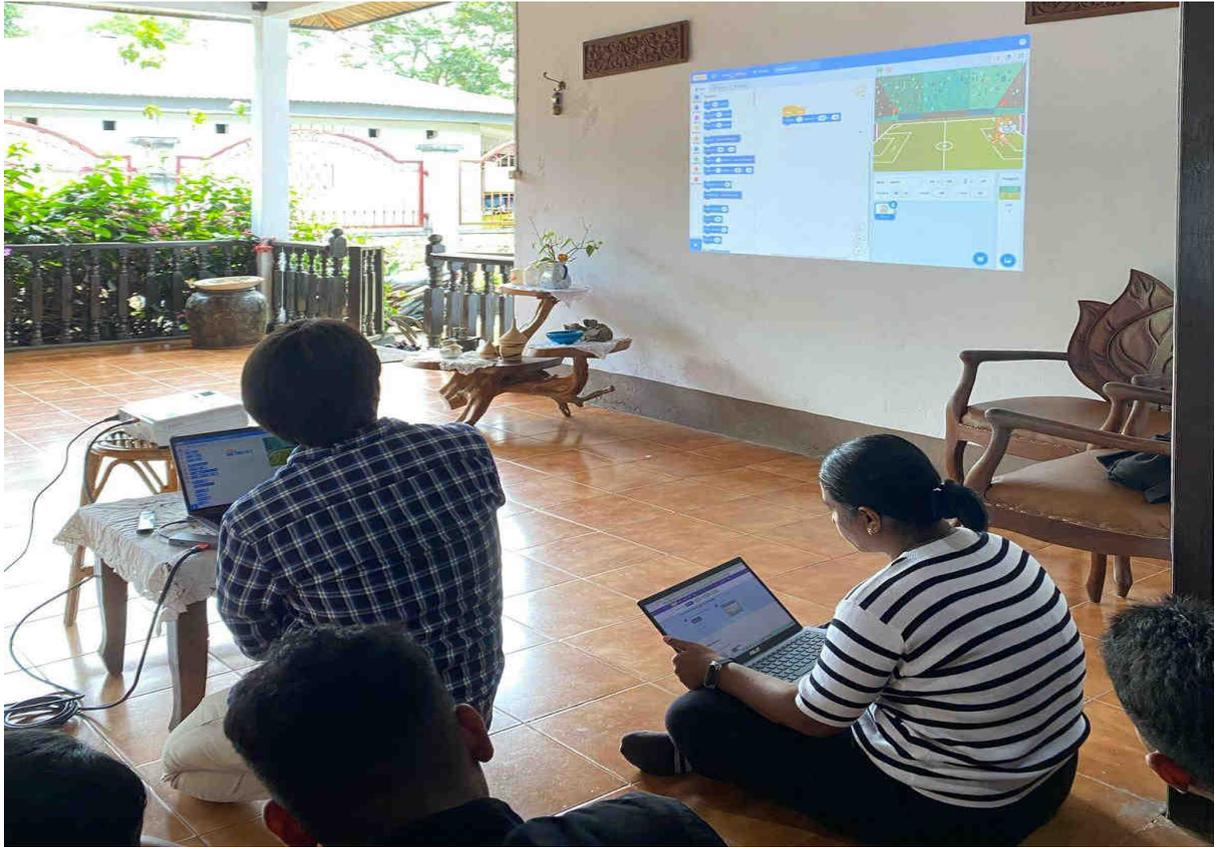
NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Devi Christin Birahy	
2	Jenifer -c. Sathupalla	
3	Queen. E. M. Parera	
4	Refulya .m. Sathupalla	
5	APRICYO .k. TEHUSARANA	
6	STEYER .y. PATTIASINA	
7	VIOLA.M.C. PARERA.	
8	TilShania ANDRIES	
9	Mons. L. SCENLI MANAKATTY	
10	SQUARE. G. TULAKETU	
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
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 graphic illustration on a blue background. Two cartoon children, a boy and a girl, are pointing upwards towards a large purple icon. The icon contains a lightbulb and code symbols '</>'. A smaller lightbulb icon is also visible to the right of the children.