



**EKSPLORASI MINAT BAKAT ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN INTERAKTIF
PEMROGRAMAN VISUAL MENGGUNAKAN SCRATCH-JR**

*Exploration Of Early Children's Talent Interests Through Interactive Visual Programming Activities
Using Scratch-Jr*

**Endra Rahmawati*, Muhammad Firdhi Arianto, Diaz Pitaloka, Muhammad Frizzy
Alfarizy Perdana**

Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya

*Alamat Korespondensi: rahmawati@dinamika.ac.id

(Tanggal Submission: 30 Oktober 2024, Tanggal Accepted : 19 Januari 2025)



Kata Kunci :

*Minat Bakat,
Anak usia dini,
Pemrograman
Visual,
ScratchJr*

Abstrak :

Di Era Revolusi Industri 4.0 banyak dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dimana setidaknya memiliki kemampuan *critical thinking*, *problem solving*, dan *creativity*. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan pengelompokan untuk mengetahui minat dan bakat siswa usia dini yang dimulai sejak jenjang Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Eksplorasi minat dan bakat anak usia dini dapat menjadi pendekatan yang strategis untuk mengembangkan potensi siswa dalam bidang teknologi informasi. Kegiatan ini dapat menggali pengetahuan melalui kegiatan kreatif pemrograman visual menggunakan ScratchJr. ScratchJr merupakan salah satu aplikasi pemrograman visual yang dirancang untuk anak usia 5-7 tahun yang bersifat *open source*. Metode kegiatan eksplorasi ini dikemas dalam bentuk pelatihan dan presentasi yang dibagi menjadi tiga tahapan yaitu Tahap Persiapan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Akhir. Pada tahap persiapan dimulai dengan survey dan observasi dengan datang langsung ke sekolah untuk mengetahui kebutuhan dan tantangan apa yang dihadapi oleh para Guru di sekolah tersebut dalam mengenalkan penggunaan pemrograman visual untuk siswa pada jenjang sekolah TK. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun modul pelatihan yang menjadi panduan bagi peserta, terutama Guru agar dapat membantu siswanya dalam mempelajari Scratch Jr. Selain itu, terdapat instrumen evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta saat sebelum dan setelah pelatihan berakhir, serta terdapat nilai kepuasan peserta secara keseluruhan. Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa 80.4% peserta dapat menerima dan memanfaatkan aplikasi ScratchJr dalam kegiatan kreatif pemrograman visual seperti pembuatan karakter dan animasi. Penggunaan ScratchJr dalam kegiatan kolaboratif siswa juga dapat memberikan keterampilan sosial dan mengembangkan pertumbuhan holistik anak, namun tetap didampingi oleh Guru Pendamping siswa.

Key word :

Abstract :



Interests and Talents, Early Childhood, Visual Programming, ScratchJr

In the Industrial Revolution 4.0 Era, there is a great need for quality human resources who at least have critical thinking, problem solving, and creativity skills. To achieve this, grouping is needed to determine the interests and talents of early childhood students starting from the Kindergarten (TK) level. Exploring the interests and talents of early childhood can be a strategic approach to developing students' potential in the field of information technology. This activity can explore knowledge through creative visual programming activities using ScratchJr. ScratchJr is a visual programming application designed for children aged 5-7 years which is open source. This exploration activity method is packaged in the form of training and presentations which are divided into three stages, namely the Preparation Stage, Implementation, and Final Evaluation. The preparation stage begins with a survey and observation by coming directly to the school to find out what needs and challenges are faced by the teachers at the school in introducing the use of visual programming for students at the Kindergarten level. Then continued by compiling a training module that serves as a guide for participants, especially teachers, so that they can help their students learn Scratch Jr. In addition, there is an evaluation instrument to measure participants' understanding before and after the training ends, and there is an overall participant satisfaction value. The final evaluation results showed that 80.4% of participants were able to accept and utilize the ScratchJr application in creative visual programming activities such as character creation and animation. The use of ScratchJr in student collaborative activities can also provide social skills and develop children's holistic growth, but still accompanied by the student's Supervising Teacher.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Rahmawati, E., Arianto, M. F., Pitaloka, D., & Perdana, M. F. A. (2025). Eksplorasi Minat Bakat Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr. *Jurnal Abdi Insani*, 12(1), 253-262. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i1.2196>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab pemerintah dan seluruh warga negara. Pendidikan juga perwujudan dari upaya terjadwal untuk membentuk suasana dan proses pembelajaran menjadi aktif dalam proses mengembangkan potensi diri, pembentukan akhlak, dan memperoleh keterampilan dalam bidang tertentu. Dengan adanya Era Revolusi Industri 4.0, muncul berbagai tantangan dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, pemerintah harus dapat menjamin upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui penyusunan dan perbaikan kurikulum sekolah. Di sisi lain, guna menyambut munculnya era *Society 5.0* dapat menyelesaikan masalah menggunakan berbagai solusi inovasi era Revolusi Industri 4.0 seperti peningkatan Literasi Digital, *Internet of Things*, *Artificial Intelligence*, dan *Big Data* (Muklason et al., 2023). Terdapat 5 kompetensi dasar yang dibutuhkan untuk dapat berkembang pada era ini diantaranya adalah kemampuan *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, *problem solving*, *creativity* atau *invention*. Namun, dari 5 kompetensi tersebut, ada 3 poin yang dapat diambil menjadi bagian yang terpenting, yaitu *critical thinking*, *problem solving*, dan *creativity*. Berpikir kritis dan kreatif merupakan proses berpikir untuk menambah wawasan baru, pendekatan, dan berinovasi dengan cara/hal baru dalam berbagai bidang, khususnya dengan pemanfaatan teknologi informasi (Lestaringrum et al., 2021).

Penggunaan teknologi informasi dalam bidang Pendidikan harus dikenalkan sejak usia dini (Hasbi et al., 2020). Hal ini bertujuan untuk membiasakan generasi baru mengenal berbagai macam penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi memungkinkan anak-anak untuk memahami bagaimana cara kerja alat-alat tersebut membantu dalam proses berkegiatan



sehari-hari (Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi *et al.*, 2022). Pendidikan anak usia dini memegang peran sentral dalam membentuk karakter dan menemukan potensi anak sejak dini. Usia ini merupakan periode kritis dalam pengembangan otak anak, di mana interaksi dengan lingkungan dapat memberikan dampak jangka panjang. Oleh karena itu, upaya untuk memperkenalkan anak-anak pada pengalaman positif, termasuk dalam bidang Teknologi Informasi (TI), dapat memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan secara holistik (Tim GTK DIKDAS, 2021).

Berkaitan dengan kemampuan dasar yang harus dimiliki generasi muda pada Era Revolusi 4.0, dibutuhkan pengelompokan awal untuk mengetahui minat dan bakat yang seharusnya dapat dimulai sejak jenjang Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Eksplorasi minat dan bakat anak usia dini ini dapat dijadikan sebagai pendekatan yang strategis untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi siswa dalam berbagai bidang (Hasmar *et al.*, 2021), termasuk sains dan teknologi informasi. Banyak kegiatan ketrampilan yang dilakukan pada bidang sains dan teknologi untuk meningkatkan tumbuh kembang anak (Nufus, 2022)(Setiawan & Tasmi, 2023) (Fitriani *et al.*, 2021). Kegiatan ini dapat menggali pengetahuan melalui kegiatan kreatif pemrograman visual menggunakan ScratchJr.

ScratchJr merupakan salah satu aplikasi pemrograman visual yang dirancang untuk anak usia 5-7 tahun serta merupakan turunan dari Scratch yang mengarahkan pengguna untuk dapat berpikir secara komputasional (Aulia, 2021). Scratch Jr dapat diunduh secara gratis dan dapat dijalankan pada iOS, Android, dan Chromebook. Dengan menggunakan ScratchJr, anak usia dini dapat membuat cerita interaktif dan permainan (*games*) (Nurhayati *et al.*, 2023; Sutikno *et al.*, 2018). Mulai dari tahapan pembuatan karakter, mengatur perpindahan (*move*), lompatan (*jump*), menari (*dance*), dan pemberian suara (*voice*) dapat dilakukan pada platform tersebut. ScratchJr mendesain ulang bentuk interfacenya dan bahasa pemrograman yang digunakan agar lebih mudah dipahami dan penyesuaian fitur dengan mencocokkan pada kemampuan kognitif, *problem solving*, kepribadian, sosial dan perkembangan emosional anak usia dini (Nurjanah *et al.*, 2021).

Namun, tidak semua jenjang Pendidikan TK mendapatkan materi TI dengan baik, khususnya mengenai ScratchJr, tergantung pada kebijakan masing-masing sekolah. Apalagi saat ini telah berlaku adanya penerapan Kurikulum Merdeka pada Pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Permendikbudristek No.12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan Pendidikan di Indonesia. Untuk Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak(TK), Merdeka Belajar yang dimaksud adalah Merdeka Bermain. Hal ini dikarenakan proses pembelajarannya yang bertujuan agar anak memiliki persepsi bahwa belajar itu menyenangkan, bukan memberatkan. Dalam konteks Pendidikan anak usia dini, Merdeka Belajar itu adalah Merdeka Bermain, karena bermain adalah belajar. Pemanfaatan games edukasi juga merupakan salah satu cara efektif dalam proses belajar anak (Kurniawan & Dzikri, 2022). Untuk itu, ScratchJr dapat membantu Pendidikan anak usia dini melalui bermain dan belajar, sehingga dapat dijadikan program kegiatan tambahan pada Kurikulum sekolah atau menjadi kegiatan ekstrakurikuler sekolah (Solihah *et al.*, 2022; Isnaini *et al.*, 2021; Nisa *et al.*, 2022).

Dengan kondisi tersebut, dibutuhkan adanya kegiatan Ekplorasi lebih detail untuk mengetahui minat bakat anak usia dini melalui kegiatan interaktif pemrograman visual menggunakan ScratchJr. Kegiatan eksplorasi ini akan dilaksanakan pada siswa TK/RA Al Furqon Surabaya berupa pelatihan dengan pertemuan rutin selama beberapa hari sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diberikan.

Pelatihan ini dapat dijadikan bekal awal siswa TK untuk dapat menghasilkan karya-karya kreatif dan inovatif yang dapat digunakan sebagai pemicu munculnya minat bakat siswa dalam bidang teknologi informasi. Adapun tujuan dari kegiatan ini antara lain:

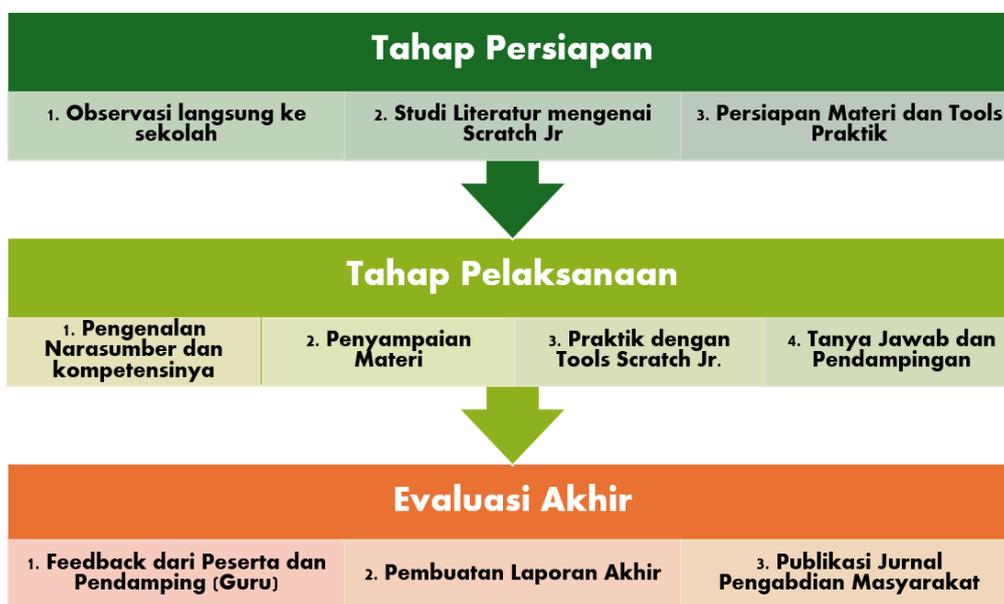
1. Memperkenalkan konsep TI sejak dini.
2. Memperkenalkan peran teknologi dalam perkembangan minat dan bakat anak-anak.
3. Eksplorasi menggunakan permainan interaktif dan edukatif dengan detail materi diantaranya:
 - Pembuatan Karakter.
 - Pemberian media tambahan seperti sound, images, video, jump, move.

- Penambahan Code Perintah Sederhana
 - Pengujian Eksperimen
 - Belajar dari Inspirasi Proyek Lain
4. Menumbuhkan kreativitas dalam merancang kegiatan eksperimen sederhana.
 5. Memberikan kebebasan Merdeka belajar siswa melalui kebebasan berekspresi melalui proyek kreatif.

Dengan memberikan akses pada materi pelatihan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini di TK/RA Al Furqon diharapkan mampu menjadi langkah awal yang signifikan dalam membangun dasar pengetahuan dan keterampilan TI anak-anak. Dalam konteks ini, Pelatihan Minat dan Bakat (PMB) menjadi pendekatan yang strategis untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi anak-anak. PMB tidak hanya membuka peluang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi minat mereka, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk memahami kemampuan unik para siswa di berbagai bidang, termasuk TI. Dengan demikian, PMB menjadi sebuah wadah potensial untuk menanamkan semangat keingintahuan, kreativitas, dan pemecahan masalah sejak dini, membentuk anak-anak sebagai individu yang siap menghadapi perubahan dan tuntutan di era digital ini.

METODE KEGIATAN

Adapun metode pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini melalui kegiatan interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr pada TK/RA Al Furqon Surabaya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini

Pada Gambar 1 menunjukkan bahwa metode pelaksanaan kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini dibagi menjadi 3 tahapan besar yaitu :

1. Tahap Persiapan
2. Tahap Pelaksanaan dilakukan sebelum kegiatan inti (utama) dilaksanakan. Kegiatan tersebut meliputi :
 - a. Observasi, dengan cara datang langsung ke sekolah dan bertemu dengan salah satu Guru Pengajar serta Kepala Sekolah TK/RA Al Furqon Surabaya. Pada pertemuan tersebut kedatangan tim pelaksana disambut baik oleh pihak sekolah dan Kepala Sekolah dapat memberikan kesempatan / persetujuan pada tim pelaksana untuk dapat melanjutkan

kegiatan pelatihan bagi para siswa. Namun, pada saat itu Kepala Sekolah menitipkan pesan bahwa pada jenjang sekolah TK ini para siswa masih belajar dengan konsep bermain. Oleh karena itu, materi yang diberikan sebaiknya disesuaikan dengan antusiasme para siswa dalam mengikuti kegiatan pada saat hari H pelaksanaan. Termasuk penentuan hari pelaksanaan pelatihan juga telah disepakati pada tahap ini.

- b. Studi Literatur, dilakukan beberapa minggu sebelum pelaksanaan pelatihan. Hal ini dilakukan karena tim pelaksana juga terdiri dari dosen dan mahasiswa, sehingga membutuhkan persamaan persepsi terhadap pemahaman konsep dan materi yang akan diberikan mengenai Scratch-Jr.
 - c. Persiapan Materi dan Praktik Tools juga merupakan kegiatan lanjutan pada tahap Persiapan ini. Diawali dengan pembuatan modul pelatihan, persiapan hardware pelatihan (laptop) disediakan dari tim pelaksana, dan menyiapkan instrumen evaluasi yang dapat digunakan pada akhir pelatihan untuk mengetahui feedback peserta/pendamping. Hal ini mengingat bahwa peserta pelatihan adalah siswa TK dan tidak memungkinkan untuk membawa laptop sendiri. Tim menyediakan 3-5 laptop yang dapat digunakan selama pelatihan berlangsung, tentunya dengan proses pendampingan kelompok.
3. Tahap Pelaksanaan
- Tahap Pelaksanaan merupakan tahapan inti kegiatan yaitu Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini melalui kegiatan interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr pada TK/RA Al Furqon Surabaya. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 4 jam di Aula sekolah TK/RA Al Furqon Surabaya dengan jumlah 41 orang siswa dan 6 orang guru pendamping. Dimulai dengan pengenalan narasumber, penyampaian materi yang dibagi menjadi 4 kategori, Praktik dengan tools Scratch Jr, serta Tanya Jawab pada sesi akhir pelatihan. Apabila membutuhkan pendampingan, maka tim pelaksana siap untuk membantu dengan model pendampingan kelompok dibantu oleh para Guru di sekolah tersebut.
4. Evaluasi Akhir
- Evaluasi akhir pada kegiatan ini dilakukan dengan 3 cara yaitu tanya jawab singkat dengan para siswa, penyebaran angket sederhana untuk Guru Pendamping dan wawancara dengan Guru Pendamping guna mendapatkan informasi hasil dan kepuasan pelatihan. Seusai pelatihan, maka terdapat kewajiban bagi tim pelaksana untuk proses pembuatan Laporan kepada institusi dan Publikasi Jurnal Pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini melalui kegiatan interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr pada TK/RA Al Furqon Surabaya dilaksanakan pada Hari Rabu, 9 Januari 2024 mulai Pukul 08.00-11.00 wib bertempat pada Aula RA Al Furqon Surabaya.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini pada TK/RA Al Furqon Surabaya.

Jumlah peserta pada kegiatan ini adalah 41 siswa TK dengan rentang usia antara 4-6 tahun. Selain itu, terdapat 6 orang Guru Pendamping yang mendampingi para siswa selama pelatihan berlangsung.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk anak usia dini dalam mengenalkan teknologi informasi dengan model permainan edukatif mengenalkan dunia komputer sekaligus konsep pemrograman visual. Scratch Jr dipilih sebagai tools yang dapat membantu para siswa karena tampilannya yang menarik, menyediakan banyak bentuk *sprite* (karakter/objek), dan dapat memicu daya / ide kreatif siswa dalam membuat permainan sederhana seperti yang terlihat pada Gambar 2.

Adapun materi yang diberikan pada kegiatan ini diantaranya Materi (1) Pengantar Pelatihan Minat Bakat Bidang Teknologi Informasi pada Anak Usia Dini yang terdiri dari (a) Pentingnya memperkenalkan konsep TI sejak dini dan (b) Peran teknologi dalam pengembangan minat dan bakat anak-anak. Materi yang ke (2) Eksplorasi Teknologi Informasi melalui Kegiatan Interaktif yang terdiri dari (a) Penggunaan permainan edukatif untuk memahami konsep dasar TI, (b) Kreativitas dalam merancang kegiatan eksperimen sederhana, dan (c) Pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak secara menyenangkan. Materi yang ke (3) Pelatihan Pemrograman Visual dengan Scratch Jr yang terdiri dari (a) Konsep dasar pemrograman visual untuk anak usia dini, (b) Membuat karakter dan latar belakang sederhana, (c) Animasi dan interaksi antar karakter menggunakan Scratch Jr. Kegiatan ini juga dilaksanakan sebagai upaya untuk Identifikasi Minat dan Bakat Anak dalam TI melalui kegiatan Pelatihan Minat Bakat, mengidentifikasi minat dan bakat unik siswa, dan memberikan kebebasan berekspresi melalui proyek kreatif.

Tim Pelaksana dari Universitas Dinamika terdiri dari 1 dosen dan 3 mahasiswa. Dengan jumlah peserta sejumlah 41 siswa, tim pelaksana juga membutuhkan bantuan dari guru pendamping untuk menjaga supaya para siswa tetap fokus pada materi yang diberikan. Model pelatihan yang diberikan adalah dengan membagi kelompok belajar, dimana satu kelompok dapat terdiri dari 6-8 orang siswa dengan 1 orang pendamping dan 1 perangkat keras (laptop) untuk mencoba praktik menggunakan Scratch-Jr.

Berdasarkan hasil penelitian lainnya juga pernah disebutkan bahwa guru pada lembaga pendidikan atau sekolah anak usia dini hanya mendidik menggunakan metode konvensional saja yakni dengan menjelaskan materi sebagai bahan pembelajaran. Materi yang disampaikan haruslah sesuai dengan tema pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Selain itu, guru juga harus menyiapkan sebuah Lembar Kerja Anak (LKA) yang harus dikerjakan oleh siswa dalam suatu periode waktu tertentu. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa tidak diajak untuk melakukan aktivitas atau kegiatan yang sesuai dengan perkembangan dan masa pertumbuhan anak usia dini. Untuk mengatasi hal tersebut, harus ada upaya baru dengan model yang lebih modern supaya siswa lebih tertarik untuk belajar.

ScratchJr dapat digunakan untuk membantu guru pada institusi atau lembaga pendidikan anak usia dini dalam memanfaatkan kemampuan berpikir komputasional serta pemrograman visual sebagai alat proses kegiatan pembelajaran. ScratchJr berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh anak usia dini. Para siswa TK/RA Al Furqon sangat antusias dan tertarik saat narasumber menyampaikan materi mengenai Scratch-Jr. Hal ini dikarenakan banyak objek menarik seperti bentuk orang/hewan/tumbuhan yang dapat ditampilkan dan digunakan dalam menyusun permainan sederhana. Pada Gambar 3 menunjukkan suasana pelatihan per kelompok, dimana setiap kelompok terdapat 1 meja, 1 laptop, dan 1 pendamping. Namun, memang tidak semua siswa memiliki ide kreatif yang dapat disampaikan kepada pendamping dan ada kalanya siswa TK tidak fokus pada materi yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu didampingi oleh Guru Pendamping atau tim mahasiswa supaya siswa TK tersebut dapat mencoba langsung dalam memilih objek permainan dan menyampaikan keinginannya.



Gambar 3. Suasana Pelatihan dan Foto Bersama Siswa dan Guru TK/RA Al Furqon.

Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi hasil kegiatan ini dilakukan dengan 3 cara yaitu tanya jawab singkat dengan para siswa, penyebaran angket sederhana untuk Guru Pendamping dan wawancara dengan Guru Pendamping guna mendapatkan informasi hasil dan kepuasan pelatihan. Untuk tanya jawab singkat dengan para siswa ini dilakukan hanya untuk ekspresi para siswa saat membuat permainan menggunakan Scratch. Dari evaluasi tanya jawab singkat ini didapatkan bahwa mayoritas siswa suka dengan pembuatan karakter / objek dan hasil permainan pada Scratch-Jr. Berbeda dengan evaluasi angket sederhana untuk Guru Pendamping. Dengan jumlah responden 6 orang guru pendamping, berikut hasil evaluasi angket dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Angket Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini pada TK/RA Al Furqon.

Pernyataan	1 Sangat Kurang Setuju	2 Kurang Setuju	3 Cukup Setuju	4 Setuju	5 Sangat Setuju	Rata-rata Prosentase
Materi pelatihan dapat menambah wawasan para siswa	0	0	0	4	2	86.7%
Kualitas materi yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	0	0	2	4	0	73.3%
Kualitas narasumber dalam menyampaikan materi sudah menguasai dengan baik	0	0	0	5	1	83.3%
Terdapat sesi tanya jawab pada pelatihan	0	0	0	3	3	90%
Waktu pelaksanaan pelatihan sudah sesuai dengan kebutuhan (proporsional)	0	0	0	4	2	86.7%
Kualitas perangkat dan presentasi yang dilakukan sudah mencukupi kebutuhan para siswa/pihak sekolah	0	0	1	4	0	76.7%
Para siswa tertarik untuk belajar kreatif dan inovatif menggunakan Scratch Jr	0	0	4	2	0	66.7%
Rata-rata Prosentase =						80.4%

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 7 pernyataan yang harus dijawab menggunakan 5 skala likert, dimulai dari skala 1 yang menunjukkan sangat kurang setuju hingga skala 5 yang menunjukkan sangat setuju. Untuk pernyataan pertama mengenai Materi pelatihan dapat menambah wawasan para siswa, ada 4 orang yg memilih kategori skala 4 (setuju) dan 2 orang dengan skala 5 (sangat setuju) sehingga hasil akhir prosentase untuk pernyataan pertama adalah 86.7%. Berbeda dengan pernyataan kedua dimana terdapat 2 orang yang memilih kategori skala 3 (cukup setuju) untuk kualitas materi yang diberikan selama pelatihan sehingga prosentase pada pernyataan ini didapatkan 73.3%.

Prosentase terbesar diperoleh dari pernyataan keempat dimana terdapat 3 orang di skala 4 (setuju) dan 3 orang di skala 5 (sangat setuju) yaitu adanya sesi tanya jawab sesuai pelatihan. Hal ini sangat membantu para siswa dan Guru Pendamping dapat menyampaikan apabila terdapat kendala/kesulitan selama mengoperasikan Scratch-Jr. Sedangkan untuk prosentase terkecil diperoleh pada pernyataan ketujuh, dimana terdapat 4 orang yang memilih kategori skala 3 (cukup setuju) untuk pernyataan bahwa siswa tertarik untuk belajar kreatif dan inovatif menggunakan Scratch Jr. Hal ini dikarenakan hanya beberapa siswa saja yang dapat fokus pada kelompok belajarnya saat pelatihan berlangsung setelah 1 jam awal pemberian materi. Pada jam berikutnya siswa lainnya sudah berpindah kelompok atau melakukan aktivitas permainan lainnya. Situasi ini sangat memungkinkan terjadi, karena siswa diusia TK memang mudah bosan dan lebih sudah dengan kegiatan yang menyangkut aktifitas fisik atau bermain dengan teman lainnya. Namun selama pelatihan berlangsung hingga selesai, Guru Pendamping tetap dapat mengikuti pelatihan dengan baik, supaya di kemudian hari dapat mengajarkan materi yang sama untuk para siswanya.

Sedangkan untuk hasil evaluasi ke-3 yaitu dilakukan dengan wawancara ke Guru Pendamping untuk mendapatkan saran / masukan dimana beberapa Guru menyampaikan bahwa para siswa masih kesulitan dalam menggunakan Laptop. Para Guru memberikan saran untuk pelatihan selanjutnya dapat dilakukan melalui perangkat *mobile phone* saja atau dengan kegiatan lain diluar topik komputer. Contohnya seperti kegiatan fisik bermain kelompok atau menggambar visual untuk objek tertentu. Hal ini dikarenakan para siswa belum terbiasa menggunakan Laptop untuk media perangkat keras. Jika menggunakan *mobile phone* dapat digunakan sebagai tugas sekolah dan dibantu oleh orang tua saat berada di rumah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari Kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini melalui kegiatan interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr pada TK/RA Al Furqon Surabaya dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Para siswa peserta kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini melalui kegiatan interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr pada TK/RA Al Furqon Surabaya tertarik pada aktivitas pembuatan karakter /objek dan pembuatan permainan sederhana pada Scratch Jr.
2. Penyampaian materi harus diperhatikan dengan kondisi peserta dan situasi selama pelatihan berlangsung. Hal ini disebabkan beberapa siswa TK mudah bosan terhadap pelatihan yang diberikan, hanya dapat fokus sekitar 1 jam pertama saja.
3. Perlu dilakukan pendampingan lebih lanjut dan model pelatihan lainnya yang berkaitan dengan aktivitas / kegiatan fisik seperti permainan konvensional dan menggambar langsung visual dari objek tertentu.
4. Berdasarkan hasil evaluasi, baik berupa angket dan wawancara didapatkan bahwa para siswa tertarik menggunakan aplikasi Scratch Jr untuk proses identifikasi minat bakat usia dini di bidang teknologi informasi. Namun, hal ini tidak hanya selesai dilakukan pada 1 hari pelatihan saja, perlu adanya pendampingan dan penguasaan lebih lanjut dari Guru Pendamping maupun peran orang tua saat siswa berada di rumah jika ingin materi tersebut dijadikan sebagai aktivitas rutin / tugas sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pemateri dalam kegiatan Pelatihan Minat Bakat Anak Usia Dini melalui kegiatan interaktif Pemrograman Visual Menggunakan Scratch-Jr pada TK/RA Al Furqon Surabaya menyampaikan ucapan terima kasih kepada Program Studi S1 Sistem Informasi serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dinamika yang telah bersedia memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan tersebut, serta para siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan hingga selesai dan Guru Pendamping TK/RA Al-Furqon Surabaya yang membantu proses pendampingan selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch Dengan Metode Computational Thinking Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau. Universitas Islam Riau.
- Fitriani., Herman., & Zainuddin, I. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Sains Sederhana Kelompok B TK Ananda Makassar. *Profesi Kependidikan*, 3(1), 153–164.
- Hasbi, M., Lestari, G. D., Fardana, N. A., Nurjannah, Ngasmawi, M., & Wulandari, R. (2020). Pedoman Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hasmar, W., Sari, I. P., & Warahmah, M. (2021). Kegiatan Eksplorasi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Baiturrahim Jambi. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 3(3), 264. <https://doi.org/10.36565/jak.v3i3.241>
- Isnaini, M., Fujiaturahman, S., Utami, S. L., Anwar, K., Islahudin., & Sabaryati, J. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Scratch Sebagai alternatif Media Belajar Siswa “Z Generation” Untuk Guru-guru SDN 1 Labuapi. *SELAPARANG, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 871–875. <https://scratch.mit.edu/download>.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, P. D. dan P. M., & Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2022. *Membangun Dasar STEAM Melalui Kegiatan Main*.
- Kurniawan, D. E., & Dzikri, A. (2022). Program Pengabdian Guru dan Tata Usaha TK/RA di Batam. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.1052>
- Lestaringrum, A., Lailiyah, N., Ridwan., Forijati, Rr., Wijaya, I. P., Wulansari, W., Iswantiningtyas, V., Utomo, H. B., Yulianto, D., & Dwiyantri, L. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini* (B. A. Laksono, Ed.). CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- 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. *SEGAWATI, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 393–404. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i3.506>
- Nisa, A. I., Abdullah, R., & Wardani, R. K. (2022). Studi Literatur : Penggunaan Media Scratch Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV)*, 4.
- Nufus, S. A. H. (2022). Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Sains Rambatan Warna. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 59–70.
- Nurhayati, E., Dewi, S. V., & Setialesmana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch untuk Mengoptimalkan Problem Solving Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 871–881. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6520>
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Ketrampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030–2042. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1531>

- Setiawan, H., & Tasmi. (2023). Pengenalan Pembelajaran TIK di TK Indo Global Mandiri. *AKM (Aksi Kepada Masyarakat) STEBIS IGM*, 4(1), 225–232. <https://doi.org/10.36908>
- Solihah, B., Suwiryono, S. A., Budisantoso, G., Mardianto, I., & Asyifa MA, U. (2022). *Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Animasi Di Sekolah Dasar*. 5(2), 178–188.
- Sutikno., Susilo., & Hardiyanti, W. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Rekayasa*, 16(2).
- Tim GTK DIKDAS. 2021. *Modul Belajar Mandiri Calon Guru, ASN, PPPK Bidang Studi TK/PAUD*.