

Bimbingan dan Pelatihan Kewirausahaan Kursus Digital “Belajar Ngoding Sambil Bermain untuk Anak Usia SD”

**Ramadhani Ulansari, Soni Rudi Hartanto, Suharyanto, Taufik Kurahmadan,
Reza Ramadhan, Rafli Maulana Zidane**
Universitas Respati Indonesia
E-mail : *fti@urindo.ac.id*

Abstrak

Pengabdian bertujuan untuk mengembangkan program bimbingan dan pelatihan kewirausahaan berbasis kursus digital dengan fokus pada pembelajaran pemrograman untuk anak usia Sekolah Dasar (SD). Metode pengajaran yang diusulkan adalah "Belajar Ngoding Sambil Bermain" yang dirancang untuk membuat pembelajaran pemrograman menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Program ini akan mencakup serangkaian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak SD, dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Anak-anak akan diajak untuk memahami konsep dasar pemrograman melalui berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang menarik. Selain itu, aspek kewirausahaan akan diperkenalkan melalui simulasi permainan bisnis sederhana, membantu mereka memahami konsep dasar tentang pengelolaan usaha. Metode pelatihan akan menggunakan platform digital yang ramah anak dan dapat diakses dengan mudah. Pengajar yang terampil dan berpengalaman dalam pendidikan anak-anak akan memandu peserta melalui langkah-langkah pembelajaran, memberikan umpan balik konstruktif, dan memotivasi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan pemrograman dan kewirausahaan mereka. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan teknologi dan kewirausahaan anak-anak SD, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan masa depan. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pandangan baru terkait efektivitas penggunaan kursus digital dalam konteks pendidikan anak-anak.

Kata Kunci: kewirausahaan, pelatihan, pengabdian, coding, pemrograman, Scratch

Abstract

The service aims to develop a digital course-based entrepreneurship mentorship and training program with a focus on programming learning for elementary school-aged children. The proposed teaching method is "Learning to Code While Playing," which is designed to make learning programming more fun and interactive for children. The program will include a series of learning materials tailored to the level of understanding of elementary school children, with a project-based learning approach. Children will be invited to understand the basic concepts of programming through various interesting interactive games and activities. In addition, aspects of entrepreneurship will be introduced through simple business game simulations, helping them understand the basic concepts of business management. The training method will utilize a digital platform that is child-friendly and easily accessible. Skilled and experienced teachers in children's education will guide participants through the learning steps, provide constructive feedback, and motivate children to develop their programming and entrepreneurship skills and motivate children to develop their programming and entrepreneurship skills. This service is expected to positively contribute to the development of technological and entrepreneurial skills of elementary school children, preparing them to face the demands of the future. In addition, this research can also provide new insights into the effectiveness of using digital courses in the context of children's education.

Keywords: entrepreneurship, training, service, coding, programming, Scratch.

Pendahuluan

Permasalahan dalam ketenagakerjaan menjadi salah satu faktor meningkatnya angka pengangguran yang terjadi saat ini. Besarnya pengangguran dari lulusan perguruan tinggi menjadi masalah untuk pemerintah dan juga PR kita bersama. Solusi yang harus kita hadirkan adalah menciptakan lapangan kerja dan menumbuhkan kreatifitas para mahasiswa dimulai sejak saat para mahasiswa masih menempuh pendidikan untuk menghasilkan bibit-bibit enterpreneur sejak dini. Pemanfaatan perkembangan teknologi menjadi pendukung keberhasilan dalam semua sektor terlebih setelah memasuki era new normal pasca wabah Covid 19 masyarakat disadarkan dan dipaksa untuk memanfaatkan teknologi dalam semua sektor agar tetap dapat bertahan dalam situasi seperti saat ini. Hal ini membuat para masyarakat terutama para orang tua mendukung anak-anaknya belajar teknologi dimulai sejak dini. Sudah ada lembaga yang menyelenggarakan kursus untuk belajar teknologi sejak dini seperti belajar coding untuk anak usia SD. Peluang ini yang dimanfaatkan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Respati Indonesia untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dalam bimbingan dan pelatihan kepada para mahasiswanya sehingga mahasiswa ke depan mampu menciptakan lapangan pekerjaan dengan memanfaatkan teknologi seperti membuka tempat kursus digital.

Metode

Kerangka pemecahan permasalahan adalah dengan memberikan bimbingan dan pelatihan kewirausahaan kursus digital kami akan menggunakan metodologi Agile dan melibatkan tim pengembang yang terdiri dari berbagai ahli di bidangnya, dengan tujuan sebagai berikut :

1. Memberi bimbingan dan pelatihan kewirausahaan kursus digital kepada mahasiswa fakultas teknologi informasi URINDO sehingga mahasiswa nantinya mulai berlatih memberikan pelatihan belajar coding sambil bermain untuk anak usia SDIT Buah Hati 3.
2. Mendorong mahasiswa memanfaatkan peluang untuk berpikir kreatif memulai membuka usaha kursus digital seperti kursus coding untuk anak usia SD.
3. Mengenalkan dan menumbuhkan minat terhadap teknologi informasi lebih dalam kepada anak-anak usia SD dengan cara :
 1. Memberi bimbingan dan pelatihan pemrograman kepada anak-anak usia SD.
 2. Membuat anak-anak usia SD belajar dengan gembira.
 3. Mencegah kepikunan pada lansia.

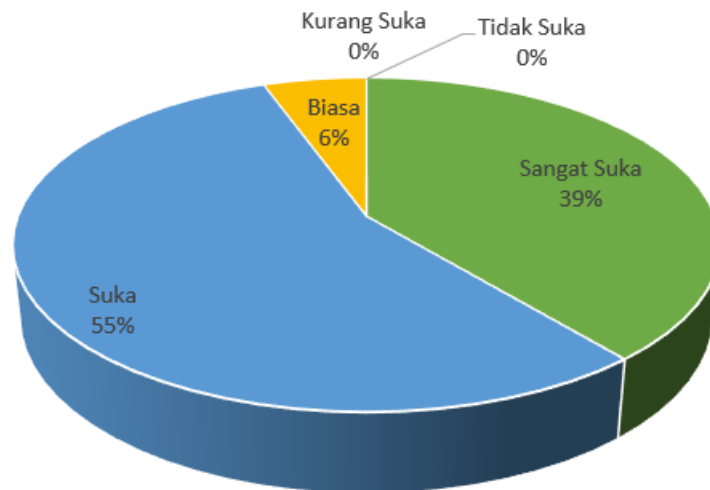
Berikut adalah tahapan-tahapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan bimbingan dan pelatihan kepada anak-anak berusia SD :

1. Persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat :
 - a. Studi dan survei kelayakan.
 - b. Menyiapkan dan koordinasi terkait waktu, tempat, sarana, pra sarana dan dana.
 - c. Pengarahan kepada para mahasiswa.
 - d. Pembuatan materi belajar.
 - e. Pendampingan dan training untuk mahasiswa.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Finalisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Hasil

Hasil dari pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan Kewirausahaan untuk Mahasiswa sebagai Trainer dan Implementasi Hasil Pelatihan Mengajar Coding Game menggunakan Scratch bagi Siswa SDIT

Buah Hati 3 Cipayung, Jakarta Timur" sangatlah memuaskan. Mahasiswa yang telah dilatih sebagai trainer kewirausahaan berhasil mentransfer pengetahuan dan keterampilan tersebut dengan baik kepada para siswa SDIT. Implementasi hasil pelatihan mengajar coding game menggunakan Scratch juga mendapat respons positif dari siswa. Mereka tidak hanya belajar konsep dasar pemrograman, tetapi juga dapat menerapkannya dalam pembuatan game sederhana yang menarik. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memainkan peran penting dalam membuka wawasan siswa terhadap dunia teknologi dan kewirausahaan sejak dini, sementara siswa-siswa SDIT Buah Hati 3 Cipayung Jakarta Timur mendapatkan kesempatan berharga untuk mengembangkan kreativitas dan pemikiran logis mereka. Diharapkan, hasil pengabdian ini dapat memberikan kontribusi positif yang berkelanjutan bagi perkembangan pendidikan dan kewirausahaan di lingkungan tersebut.



Gambar Grafik Tingkat Kesukaan

Pembahasan

1. Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan pengabdian masyarakat “Bimbingan dan Pelatihan Kewirausahaan Kursus Digital Belajar Ngoding Sambil Bermain untuk Usia SD” dimulai dengan memberikan pelatihan kepada mahasiswa-mahasiswa FTI URINDO di kampus, agar dapat memberikan pelatihan belajar coding kepada anak-anak usia SD, kemudian pelatihan tersebut dilakukan di SDIT Buah Hati Islamic School 3 dengan berkoordinasi terlebih dahulu kepada pihak sekolah.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “bimbingan dan pelatihan kewirausahaan kursus digital “Bimbingan dan Pelatihan Kewirausahaan Kursus Digital Belajar Ngoding Sambil Bermain untuk Usia SD” telah dilaksanakan pada Hari Sabtu, 18 November 2023 dari pukul 09.00 – 12.00 WIB. Kegiatan diikuti oleh 18 siswa-siswi SDIT Buah Hati Islamic School 3.

Berikut adalah susunan acara pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Bimbingan dan Pelatihan Kewirausahaan Kursus Digital Belajar Ngoding Sambil Bermain untuk Usia SD” :

Hari / Tgl	Waktu	Acara	Nara Sumber	Penanggung Jawab
Sabtu, 18 Nov 2023	08.00 - 08.10	Presensi		Panitia
	08.10 - 08.15	Pembukaan oleh MC		MC
	08.15 - 08.20	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya		MC
	08.20 - 08.30	Pembukaan dan sambutan oleh Dekan FTI	Desmiwati, S.Kom, M.Si	
	08.30 - 08.40	Sambutan oleh Ketua LPPM	Dr. Yeny Sulistyowati, S.K.M., M.Si.Med	
	08.40 - 08.45	Pemberian Plakat oleh Ketua PKM dan foto bersama	Ramadhani Ulansari, S.Kom,MT	
	08.45 - 08.55	Sambutan dari Kepala sekolah SDIT Buah Hati 3 (yang Mewakili)	Tohir, S.E.I., M.M	
	08.55 - 09.55	Materi : Bermain Sambil Belajar Ngoding	Reza Ramadhan & Rafli Maulana Zidane	
	09.55 - 10.05	Tanya Jawab dengan Peserta		MC
	10.05 - 10.20	Pembagian Door Price		MC
	10.20	Penutupan		MC

Berikut ini adalah foto-foto pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang dibuka oleh Dekan Fakultas Teknologi Informasi bertempat di Laboratorium Komputer Kampus A Universitas Respati Indonesia.



Kesimpulan.

Setelah melakukan pengabdian masyarakat dengan tema "Bimbingan dan Pelatihan Kewirausahaan Kursus Digital: Belajar Ngoding Sambil Bermain untuk Usia SD", dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Program bimbingan dan pelatihan ini berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan ngoding pada anak usia SD. Pembelajaran yang disertai dengan unsur bermain dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Kombinasi antara belajar ngoding dan bermain dapat merangsang kreativitas anak-anak. Mereka belajar untuk mengaplikasikan konsep-konsep pemrograman dalam proyek-proyek yang bersifat kreatif dan menghibur.
3. Melibatkan anak-anak usia SD dalam kursus digital ini tidak hanya membantu mereka memahami konsep-konsep teknis, tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan semangat kewirausahaan. Mereka dapat merasakan pengalaman dalam merancang dan mengembangkan proyek-proyek kecil yang dapat menjadi landasan bagi perkembangan keterampilan kewirausahaan di masa depan.
4. Kegiatan ini dapat memberikan dampak positif pada minat anak-anak terhadap teknologi. Melalui pendekatan bermain, mereka dapat melihat sisi yang menyenangkan dan menarik dari penggunaan teknologi, yang dapat membentuk sikap positif terhadap pembelajaran lebih lanjut di bidang ini.
5. Terlibatnya orang tua dalam program ini juga berkontribusi pada keberhasilannya. Dukungan dan pemahaman dari orang tua tentang pentingnya pembelajaran teknologi pada usia dini dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan anak-anak dalam bidang ini.
6. Setelah program berakhir, penting untuk melakukan evaluasi menyeluruh untuk menilai keberhasilan dan kendala yang mungkin timbul. Dengan mendengarkan umpan balik dari peserta dan orang tua, Anda dapat mengidentifikasi area-area perbaikan dan mengembangkan program yang lebih baik di masa depan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program bimbingan dan pelatihan kewirausahaan kursus digital untuk belajar ngoding sambil bermain pada usia SD dapat menjadi langkah awal yang efektif untuk membentuk generasi yang lebih terampil dalam teknologi dan memiliki potensi kewirausahaan di masa depan.

Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan program bimbingan dan pelatihan kewirausahaan kursus digital "Belajar Ngoding Sambil Bermain untuk Usia SD" di masa mendatang :

1. Memastikan materi yang diajarkan selalu relevan dengan perkembangan teknologi terkini. Sertakan konsep-konsep yang penting untuk memahami dasar-dasar pemrograman, namun juga tambahkan elemen kreatif dan aplikatif agar anak-anak tetap tertarik.
2. Memilih platform pembelajaran yang interaktif dan bersahabat dengan anak-anak. Aplikasi atau platform digital yang menyediakan tantangan, permainan, dan proyek-proyek kecil dapat menjaga minat dan motivasi peserta.
3. Menjalinkan kerjasama dengan sekolah dan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran di luar kelas. Koordinasi dengan pihak sekolah dapat membantu memasukkan elemen pembelajaran ini ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler. Sementara itu, melibatkan orang tua dapat memperkuat dukungan di rumah.
4. Terus lakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap progres peserta. Gunakan umpan balik dari peserta dan orang tua untuk melakukan peningkatan dan penyesuaian dalam program.
5. Selain keterampilan teknis, dorong pengembangan keterampilan soft skills seperti kerjasama tim, komunikasi, dan problem-solving. Ini penting untuk membentuk individu yang tidak hanya terampil secara teknis tetapi juga siap berkontribusi dalam lingkungan sosial dan profesional.
6. Menyertakan aspek-aspek etika digital dan keamanan dalam kurikulum. Ajarkan anak-anak tentang penggunaan teknologi yang aman, etika berinternet, dan pentingnya privasi dalam dunia digital.
7. Setelah program dasar selesai, pertimbangkan untuk menyelenggarakan program pengembangan lanjutan. Ini dapat mencakup topik-topik yang lebih mendalam atau proyek-proyek kewirausahaan yang lebih kompleks sesuai dengan kemampuan peserta.

8. Menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti ceramah singkat, diskusi kelompok, proyek-proyek individu dan kelompok, serta demonstrasi langsung. Hal ini dapat memenuhi gaya belajar yang beragam di antara peserta.
9. Memberikan informasi dan dukungan mengenai potensi karir di bidang teknologi. Ajarkan anak-anak mengenai berbagai profesi yang terkait dengan pemrograman dan teknologi, sehingga mereka memiliki pandangan yang lebih luas tentang peluang karir di masa depan.
10. Melibatkan komunitas sekitar dalam mendukung program ini. Mungkin terdapat anggota masyarakat yang dapat memberikan wawasan tambahan atau mendukung program dengan sumber daya mereka.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan program dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih besar pada perkembangan anak-anak dalam bidang kewirausahaan dan teknologi.

Daftar pustaka

Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Supranto, J. (2017). *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Erlangga.

Nasution, S. (2016). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. PT Bumi Aksara.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Kurikulum 2013 SDIT Buah Hati 3 Cipayung*.

Resnick, M., Maloney, J., Monroy-Hernández, A., Rusk, N., Eastmond, E., Brennan, K., ... & Silverman, B. (2009). *Scratch: Programming for All*. *Communications of the ACM*, 52(11), 60-67.

Basuki, E. (2018). *Pelatihan Kewirausahaan: Teori dan Implementasi*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Nurlina, N., & Kusuma, A. (2020). *Pengabdian Masyarakat: Teori dan Praktik*. CV. Rajawali Pers.

Dewi, S. R., & Sari, I. K. (2019). *Peran Mahasiswa dalam Pengabdian Masyarakat*. Deepublish.

Google for Education. (2024). *Scratch Programming for Kids: Learning Resources*.

Gomes, M. S., Calegari, L., & Nunes, C. M. (2021). *Entrepreneurial Education in Higher Education: A Systematic Literature Review*. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, 11(4), 85-98.