



## **Pelatihan Scratch untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SDN Karang Anyar 01 dan 06, Jakarta Pusat**

**Rakha Atryan Qais<sup>1\*</sup>, Alike Raisya<sup>2</sup>, Gema VizaYaksa<sup>3</sup>, Alya Rahmah Azzahra<sup>4</sup>, Hafizh Cahyo Priadipto<sup>5</sup>, Jumail<sup>6</sup>, Nurvelly Rosanti<sup>7</sup>, Yana Adharani<sup>8</sup>, Sitti Nurbaya Ambo<sup>9</sup>, Mirza Sutrisno<sup>10</sup>, Rita Dewi Risanty<sup>11</sup>**

<sup>1-11</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta

e-mail korespondensi\*: [23040700111@student.umj.ac.id](mailto:23040700111@student.umj.ac.id)

| History Article                                                                                                                        | Abstract                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Received: 03 August 2026<br>Revised: 16 August 2026<br>Accepted: 18 August 2026                                                        | The advancement of digital technology has increased the need for elementary school teachers to develop digital competencies for implementing interactive learning media. This community service activity aimed to introduce Scratch as an interactive learning medium for teachers at SDN Karang Anyar 01 and SDN Karang Anyar 06, Jakarta Pusat. The activity involved 16 teachers and was conducted through seminars, workshops, hands-on practice, and discussions. Evaluation used pre-tests, post-tests, and participant feedback questionnaires. The results showed that the average participant score increased from 65.00 in the pre-test to 90.63 in the post-test, with a difference of 25.63 points. Feedback from 14 respondents showed positive responses to the training materials, workshop implementation, facilitators, committee services, and facilities, with responses limited to the "Strongly Agree" and "Agree" categories. These results descriptively indicate changes in participants' measured understanding following the activity and positive perceptions of the training implementation. However, the evaluation used a one-group pre-test-post-test design without a comparison group and was conducted over a short period, so the changes cannot be attributed solely to the training. The activity provides initial practical experience for teachers in exploring Scratch as an interactive learning medium and is supported by learning modules and video tutorials for continued independent practice. |
| <b>Keyword</b><br><i>Scratch; teacher digital competence; elementary school teachers; interactive learning media; teacher training</i> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

**To cite this article:** Qais, R. A. et al. (2026). *Pelatihan Scratch untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SDN Karang Anyar 01 dan 06, Jakarta Pusat*. **Kenduri: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat**. 6(2) 2026, Hal: 250-259. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v6i.xxx>

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan era digital memberikan dampak signifikan pada ranah pendidikan, khususnya melalui pengintegrasian teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi secara terstruktur mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, komunikatif, serta adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dinamika ini mendorong pemerintah Indonesia untuk mempercepat modernisasi pendidikan berbasis digital melalui serangkaian kebijakan strategis pendukung ekosistem pembelajaran (Uly, 2025). Dalam implementasinya, tingkat kecakapan digital pendidik memegang peranan penting dalam menentukan efektivitas penerapan teknologi dalam proses pembelajaran (Rahim et al., 2023).

Kendati modernisasi pendidikan terus berkembang, penerapan teknologi di tingkat sekolah dasar masih menghadapi sejumlah hambatan praktis. Salah satu persoalan yang kerap dijumpai adalah keterbatasan kapabilitas guru dalam memilih, merancang, dan mengaplikasikan media edukasi berbasis

digital yang relevan dengan pokok bahasan maupun karakteristik peserta didik (Purwadi et al., 2024). Dampaknya, instrumen teknologi yang digunakan di kelas umumnya masih sebatas sarana konvensional yang sederhana, sehingga potensi platform digital dalam menghadirkan pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kapasitas profesional pendidik dalam literasi digital menjadi salah satu kebutuhan penting untuk mendukung penerapan metode pembelajaran yang inovatif (Erviana et al., 2025).

Salah satu instrumen yang potensial untuk mendukung penguatan literasi digital para pendidik adalah Scratch. Platform ini menggunakan konsep bahasa pemrograman visual berbasis block programming besutan MIT Media Lab, yang dirancang agar pengguna dapat menyusun animasi, media simulasi, narasi interaktif, hingga kuis edukatif tanpa memerlukan kompleksitas sintaksis coding (Scratch Foundation, 2026). Karakteristik visual yang ramah pengguna menjadikan Scratch relatif mudah dipelajari oleh guru sekolah dasar, sekaligus memudahkan formulasi media pembelajaran yang menarik serta selaras dengan gaya belajar siswa (Nafiah et al., 2022).

Eksplorasi literatur terdahulu menunjukkan bahwa pengintegrasian Scratch dapat memberikan dampak positif bagi kegiatan pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Kehadiran Scratch tidak hanya membantu guru memproduksi sarana pembelajaran digital, tetapi juga dapat meningkatkan antusiasme belajar, keterlibatan aktif, dan pencapaian akademik siswa melalui penyajian materi yang komunikatif (Puteri et al., 2024). Selain itu, skema penerapan Scratch yang dipadukan dengan strategi active learning terbukti menyajikan pengalaman belajar yang kontekstual serta dapat mengoptimalkan perhatian siswa selama kegiatan kelas (Annisa Anita Dewi et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa Scratch memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Program KKN ini menasar pendidik di SDN Karang Anyar 01 dan SDN Karang Anyar 06, Sawah Besar, Jakarta Pusat, yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Sekolah Kita, 2025). Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, para guru telah memanfaatkan sarana digital dalam kegiatan pembelajaran. Namun, penggunaannya masih terbatas pada media penyampaian informasi yang bersifat pasif dan belum digunakan secara optimal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih kreatif dan berorientasi pada peserta didik (Febriyani & Hidayati, 2023).

Inisiatif KKN ini direalisasikan melalui skema seminar dan workshop tematik mengenai pemanfaatan Scratch sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui rangkaian program ini, guru memperoleh penguatan konsep dasar, praktik pembuatan proyek, serta pendampingan dalam menyusun media pembelajaran berbasis Scratch yang dapat diterapkan pada mata pelajaran masing-masing (Udayani et al., 2024). Pendampingan selama kegiatan juga dilakukan untuk membantu peserta memahami tahapan pembuatan proyek dan penerapan Scratch sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Sejumlah kegiatan pengabdian terdahulu telah membahas penguatan kompetensi digital guru melalui pemanfaatan teknologi. Namun, kegiatan ini memiliki fokus khusus pada pelatihan Scratch bagi guru sekolah dasar di dua sekolah mitra, yaitu SDN Karang Anyar 01 dan SDN Karang Anyar 06. Program dilaksanakan melalui kombinasi seminar, workshop praktik pembuatan proyek Scratch, serta pendampingan langsung selama proses praktik. Pendekatan tersebut diarahkan agar peserta tidak hanya memahami konsep dasar Scratch, tetapi juga mampu menghasilkan proyek sederhana yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran di sekolah.

Merujuk pada permasalahan tersebut, kegiatan ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN Karang Anyar 01 dan SDN Karang Anyar 06 dalam memanfaatkan Scratch sebagai media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan kegiatan mencakup seminar, workshop, praktik kerja mandiri, dan diskusi agar peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch. Melalui kegiatan ini, para pendidik diharapkan mampu memanfaatkan Scratch sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan berpusat pada siswa.

## METODE

Pelaksanaan program KKN ini mengombinasikan dua metode utama, yakni seminar dan pelatihan terstruktur (*workshop*), guna mengasah kapabilitas pengajar dalam menggunakan Scratch sebagai sarana pembelajaran interaktif. Penggabungan dua strategi ini didasarkan pada efektivitas pepaduan materi

konseptual dengan simulasi praktis, yang memungkinkan peserta tidak sekadar menguasai landasan teoritis, melainkan juga mampu menerapkannya dalam pembuatan media pengajaran berbasis Scratch (Raihany et al., 2022). Kegiatan dilaksanakan pada 22 Juni 2026 di SDN Karang Anyar 01 dan SDN Karang Anyar 06, Jakarta Pusat, dengan melibatkan 16 guru sebagai peserta.

Dalam tahap seminar, peserta dibekali paparan komprehensif terkait fondasi dasar Scratch, pemetaan antarmuka (*interface*), penjelajahan fitur-fitur utama, hingga contoh konkret pengintegrasian pada proses pembelajaran (Mulyono, 2025). Sesi dilanjutkan dengan agenda *workshop* berformat praktik langsung (*hands-on*), di mana peserta mendapat pengawasan dan panduan dari tim KKN untuk menyusun proyek Scratch sederhana. Penerapan metode berbasis proyek (*project-based learning*) ini bertujuan agar peserta mampu mengaitkan pemahaman yang didapat dengan kebutuhan serta dinamika pembelajaran riil di ruang kelas (Kusumawati, 2022).

Pada fase pra-pelaksanaan, panitia terlebih dahulu melakukan konsolidasi teknis bersama pihak manajemen sekolah guna memfinalisasi alokasi waktu, pembagian peran panitia, serta penyiapan seluruh kelengkapan sarana pelatihan dan media penunjang. Rangkaian intervensi dilaksanakan secara bertahap, diawali dari pembukaan, pengerjaan tes awal (*pre-test*), penyampaian materi seminar, aktivitas *workshop* dan praktik pembuatan proyek, forum diskusi interaktif, pengerjaan tes akhir (*post-test*), pengisian kuesioner evaluasi kepuasan, hingga penutupan. Rangkaian kegiatan tersebut disajikan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

| Waktu         | Kegiatan                                                                                    | Penanggung Jawab            |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 10.00 – 10.15 | Seluruh anggota berkumpul di kampus dan absensi                                             | Ketua Kelompok              |
| 10.15 – 10.30 | Briefing singkat, pengecekan perlengkapan dan pembagian tugas                               | Ketua Kelompok              |
| 10.30 – 11.15 | Perjalanan menuju SDN Karang Anyar 01 dan 06                                                | Seluruh Anggota             |
| 11.15 – 11.30 | Koordinasi dengan Kepala Sekolah/Pihak Sekolah terkait ruangan dan teknis pelaksanaan       | Ketua kelompok & Anggota    |
| 11.30 – 12.15 | Persiapan ruangan, pengecekan laptop, proyektor/layer, sound system, dan jaringan internet  | Seluruh Anggota             |
| 12.15 – 12.45 | Ishoma (Istirahat, Sholat, Makan)                                                           | Seluruh Anggota             |
| 12.45 – 13.00 | Menginformasikan bahwa acara akan dimulai                                                   | Panitia                     |
| 13.00 – 13.05 | Pembukaan oleh MC                                                                           | MC                          |
| 13.05 – 13.10 | Sambutan Kepala Sekolah                                                                     | MC                          |
| 13.10 – 13.15 | Sambutan Ketua Kelompok                                                                     | Ketua Kelompok              |
| 13.15 – 13.25 | Pengisian Pre-Test                                                                          | Moderator                   |
| 13.25 – 13.50 | Seminar Pengenalan Scratch sebagai Media Pembelajaran                                       | Pemateri Seminar            |
| 13.50 – 14.30 | Workshop dan Praktik Pembuatan Proyek Scratch Sederhana                                     | Pemeteri Workshop           |
| 14.30 – 14.40 | Tanya Jawab dan Diskusi                                                                     | Moderator                   |
| 14.40 – 14.45 | Pengisian Post-Test                                                                         | Moderator                   |
| 14.45 – 14.50 | Pengisian Form Feedback Kepuasan Peserta                                                    | Moderator                   |
| 14.50 – 14.55 | Pemberian Sertifikat Penghargaan/Apresiasi Kepada Kepala Sekolah SDN Karang Anyar 01 dan 06 | Ketua Kelompok              |
| 14.55 – 15.00 | Foto Bersama dan Penutupan                                                                  | Seluruh Peserta dan Anggota |
| 15.00 – 15.20 | Pemberesan perlengkapan dan dokumentasi akhir                                               | Seluruh Anggota             |
| 15.20 – 16.00 | Perjalanan Kembali ke kampus                                                                | Seluruh Anggota             |

Keberhasilan serta efektivitas program diukur melalui instrumen *pre-test*, *post-test*, serta kuesioner kepuasan peserta. Pengujian *pre-test* dan *post-test* ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah intervensi materi, sedangkan kuesioner dimanfaatkan untuk menjaring persepsi serta umpan balik terkait mutu bahan ajar, kejelasan narasumber, kualitas pendampingan, hingga kemanfaatan program. Kedua tes diberikan melalui Google Forms pada awal dan akhir kegiatan kepada peserta yang sama. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif melalui perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah kegiatan, sedangkan data kuesioner dianalisis untuk menggambarkan tanggapan peserta terhadap pelaksanaan program.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Kegiatan

Agenda KKN diwujudkan melalui kegiatan seminar dan *workshop* pemanfaatan Scratch sebagai sarana pengajaran interaktif yang melibatkan 16 peserta dari SDN Karang Anyar 01 dan SDN Karang Anyar 06. Kegiatan diawali dengan pendaftaran peserta, pembukaan oleh pembawa acara, sambutan dari pimpinan sekolah dan Ketua Tim Pengabdian, serta penyampaian tujuan kegiatan. Dalam arahannya, pihak sekolah menyampaikan apresiasi terhadap pelaksanaan kegiatan dan pentingnya penguatan literasi teknologi bagi pendidik dalam mendukung pembelajaran di era digital. Sebelum memasuki sesi materi, seluruh peserta mengikuti *pre-test* untuk memetakan pemahaman awal mengenai pemanfaatan Scratch dalam konteks pembelajaran.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian

Setelah pelaksanaan *pre-test*, kegiatan dilanjutkan dengan sesi seminar yang membahas konsep dasar Scratch, navigasi antarmuka, karakteristik berbagai *block programming*, serta contoh pengintegrasian dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penyampaian materi dilakukan melalui kombinasi pemaparan teori, demonstrasi langsung, dan diskusi interaktif. Melalui tahapan tersebut, peserta memperoleh pemahaman mengenai fungsi dasar Scratch dan cara menggunakannya sebagai media pembelajaran interaktif. Selama sesi seminar, peserta juga diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan kemungkinan penerapan Scratch pada mata pelajaran yang mereka ampu.



Gambar 2. Penyampaian Materi Scratch

Tahap berikutnya berfokus pada kegiatan *workshop* yang menekankan praktik langsung (*hands-on*) menggunakan aplikasi Scratch. Peserta mengikuti demonstrasi pembuatan proyek sederhana yang dipandu oleh pemateri, kemudian mencoba menerapkan tahapan tersebut pada perangkat masing-masing. Praktik mencakup pengenalan penggunaan blok pemrograman, penyusunan alur program, pengaturan interaksi, serta pengembangan proyek sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pendampingan

dilakukan selama proses praktik sehingga peserta dapat mencoba secara langsung konsep yang telah diperkenalkan pada sesi seminar.



Gambar 3. Workshop dan Praktik Penggunaan Scratch

Hasil pelaksanaan *workshop* menunjukkan bahwa seluruh peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba penggunaan Scratch dan mengikuti tahapan pembuatan proyek interaktif berdasarkan contoh yang didemonstrasikan oleh pemateri. Peserta mempraktikkan penggunaan antarmuka, blok pemrograman, penyusunan alur sederhana, serta elemen interaksi dalam proyek. Namun, penyelesaian produk akhir belum dapat dicapai secara seragam oleh seluruh peserta karena waktu praktik yang terbatas dan adanya kendala pada sebagian perangkat yang digunakan. Dengan demikian, hasil kegiatan pada tahap ini lebih menunjukkan ketercapaian pengalaman praktik awal dalam menggunakan Scratch, sedangkan penyelesaian produk secara mandiri memerlukan waktu belajar dan praktik lanjutan.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Proyek Scratch

| Aspek yang dinilai                  | Indikator ketercapaian                                                                                    |
|-------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keterlibatan dalam pembuatan proyek | Peserta mengikuti tahapan pembuatan proyek dan mencoba menerapkan langkah yang dicontohkan selama praktik |
| Penggunaan blok pemrograman         | Peserta dapat menggunakan blok yang diperkenalkan selama praktik                                          |
| Fungsionalitas                      | Blok program dapat menghasilkan fungsi sesuai rancangan proyek                                            |
| Interaktivitas                      | Proyek memiliki elemen interaksi yang dapat digunakan                                                     |
| Kesesuaian pembelajaran             | Proyek dapat dikembangkan sebagai media yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran                        |



*Gambar 4. Interaksi yang Terjadi Selama Kegiatan*

Untuk memperkuat keberlanjutan pembelajaran setelah kegiatan tatap muka, tim pelaksana menyediakan modul pembelajaran dan video tutorial mengenai pembuatan proyek sederhana menggunakan Scratch. Materi pendamping tersebut disusun sebagai panduan bagi peserta untuk mengulang tahapan praktik, memahami kembali penggunaan blok pemrograman, serta melanjutkan pengembangan proyek secara mandiri setelah kegiatan. Penyediaan bahan pembelajaran lanjutan ini juga menjadi respons terhadap keterbatasan waktu praktik selama *workshop*, sehingga proses belajar tidak berhenti pada pelaksanaan kegiatan tatap muka.

#### DAFTAR ISI

|                                                  |     |
|--------------------------------------------------|-----|
| Kata Pengantar.....                              | i   |
| DAFTAR ISI.....                                  | iii |
| DAFTAR GAMBAR.....                               | v   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                           | 1   |
| 1.1    Pengantar.....                            | 1   |
| 1.2    Latar Belakang.....                       | 2   |
| BAB II MENGENAL SCRATCH.....                     | 4   |
| 2.1    Pengertian Scratch.....                   | 4   |
| 2.2    Manfaat Scratch dalam Pembelajaran.....   | 8   |
| 2.3    Keunggulan Scratch.....                   | 8   |
| BAB III PENGENALAN ANTARMUKA SCRATCH.....        | 8   |
| 3.1    Komponen Antarmuka Scratch.....           | 8   |
| 3.1.1 Stage.....                                 | 8   |
| 3.1.2 Backdrop.....                              | 9   |
| 3.1.3 Sprite.....                                | 9   |
| 3.1.4 Sprite List.....                           | 9   |
| 3.1.5 Blocks Palette.....                        | 10  |
| 3.1.6 Code Area.....                             | 10  |
| 3.1.7 Costume Tab.....                           | 11  |
| 3.1.8 Sound Tab.....                             | 11  |
| 3.1.9 Green Flag dan Stop Button.....            | 12  |
| 3.2    Jenis-Jenis Blok Scratch.....             | 12  |
| 3.2.1 Motion.....                                | 12  |
| 3.2.2 Looks.....                                 | 15  |
| 3.2.3 Sound.....                                 | 14  |
| 3.2.4 Events.....                                | 15  |
| 3.2.5 Control.....                               | 16  |
| 3.2.6 Sensing.....                               | 17  |
| 3.2.7 Operators.....                             | 18  |
| 3.2.8 Variables.....                             | 19  |
| 3.2.9 My Blocks.....                             | 20  |
| 3.3    Cara Kerja Scratch.....                   | 21  |
| 3.3.1 Input.....                                 | 21  |
| 3.3.2 Event.....                                 | 21  |
| 3.3.3 Process.....                               | 21  |
| 3.3.4 Output.....                                | 22  |
| BAB IV PRAKTIK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN..... | 23  |

*Gambar 5. Isi Modul Pembelajaran*

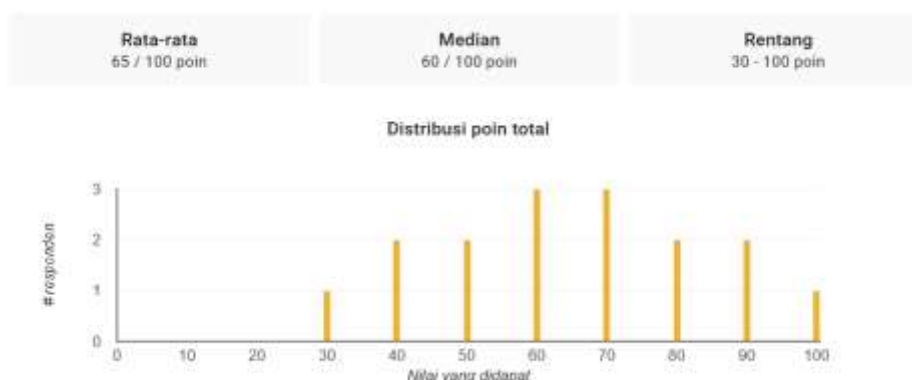


Sepanjang kegiatan *workshop*, peserta menunjukkan keterlibatan dalam mengikuti demonstrasi, mencoba tahapan pembuatan proyek, dan berinteraksi selama proses pendampingan. Peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan Scratch sebagai perangkat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Meskipun tingkat penyelesaian produk akhir berbeda karena keterbatasan waktu dan kondisi perangkat, proses praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengenali alur dasar pengembangan media berbasis Scratch. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan yang menggabungkan pemaparan materi dengan praktik langsung dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif bagi peserta.

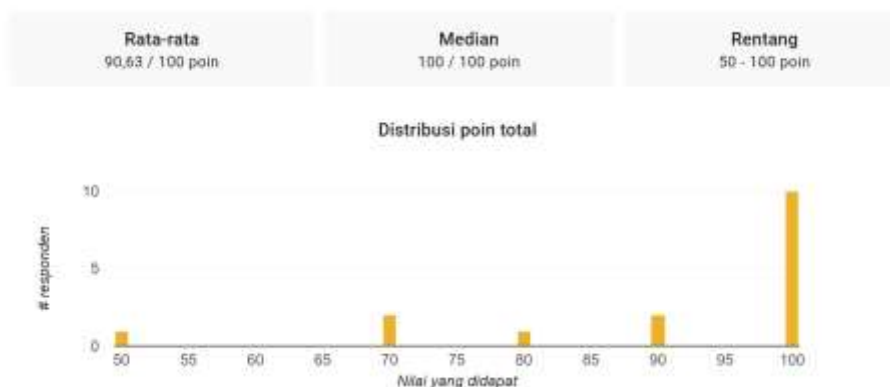
Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bagian dari pelaporan pelaksanaan program dan ditampilkan dalam bentuk foto kegiatan yang memperlihatkan proses pembukaan, penyampaian materi, dan *workshop*. Dokumentasi pada artikel tidak mencantumkan nama maupun identitas pribadi peserta. Penggunaan dokumentasi dilakukan dalam konteks pelaporan kegiatan pengabdian dengan sepengetahuan pihak sekolah, yang juga memberikan dokumen ucapan terima kasih atas pelaksanaan kegiatan yang ditandatangani oleh kepala sekolah dan dibubuhi cap institusi. Pemilihan dokumentasi kelompok dan pembatasan informasi identitas peserta dilakukan untuk menjaga aspek privasi dalam penyajian hasil kegiatan.

### Hasil Evaluasi Pelatihan

Keberhasilan program diukur secara sistematis menggunakan instrumen pre-test, post-test, serta kuesioner kepuasan peserta. Pre-test dan post-test diberikan kepada peserta yang sama untuk melihat perubahan pemahaman sebelum dan sesudah mengikuti rangkaian seminar dan *workshop*. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai peserta meningkat dari 65,00 pada pre-test menjadi 90,63 pada post-test, atau meningkat sebesar 25,63 poin. Perubahan tersebut memberikan gambaran secara deskriptif mengenai peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep dasar dan penggunaan Scratch sebagai media pembelajaran interaktif. Distribusi nilai pre-test dan post-test masing-masing ditampilkan pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Hasil Pre-Test



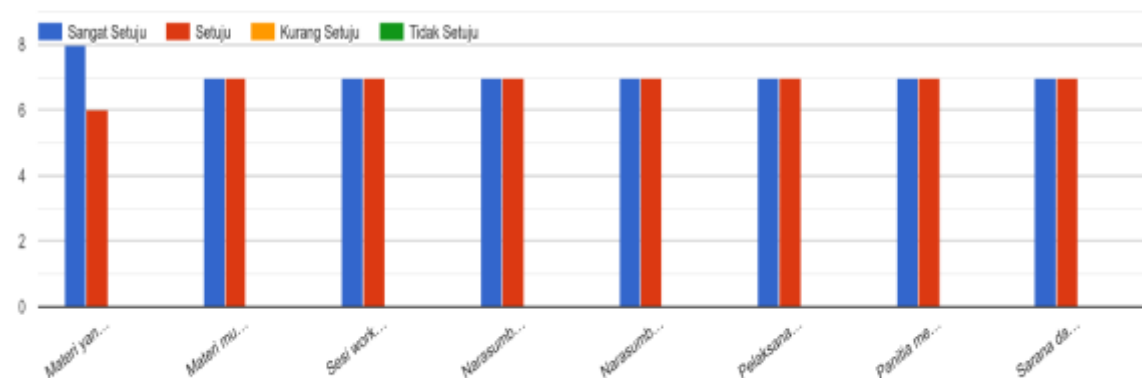
Gambar 7. Hasil Post-Test

Selain pengukuran capaian pemahaman melalui *pre-test* dan *post-test*, evaluasi juga mencakup pengukuran kepuasan peserta melalui kuesioner. Kuesioner terdiri atas 8 item pernyataan yang mencakup kesesuaian materi dengan tema pelatihan, kemudahan pemahaman materi, manfaat sesi *workshop*, penyampaian dan kemampuan narasumber dalam menjawab pertanyaan, kelancaran pelaksanaan kegiatan, pelayanan panitia, serta dukungan sarana dan prasarana. Kuesioner menggunakan skala empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS), serta diisi oleh 14 peserta.

Tabel 3. Distribusi Respons Kuesioner Kepuasan Peserta

| No | Indikator                                                                            | Sangat Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Tidak setuju |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------|---------------|--------------|
| 1  | Materi yang disampaikan sesuai dengan tema pelatihan                                 | 8             | 6      | 0             | 0            |
| 2  | Materi mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan guru                              | 7             | 7      | 0             | 0            |
| 3  | Sesi <i>workshop</i> membantu peserta dalam memahami penerapan materi secara praktis | 7             | 7      | 0             | 0            |
| 4  | Narasumber menyampaikan materi dengan jelas dan komunikatif                          | 7             | 7      | 0             | 0            |
| 5  | Narasumber mampu menjawab pertanyaan peserta dengan baik                             | 7             | 7      | 0             | 0            |
| 6  | Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan tertib dan lancar                            | 7             | 7      | 0             | 0            |
| 7  | Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan berlangsung                   | 7             | 7      | 0             | 0            |
| 8  | Sarana dan prasarana yang disediakan mendukung kelancaran kegiatan                   | 7             | 7      | 0             | 0            |

Feedback



Gambar 8 Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta

Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan seminar dan *workshop* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta. Peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* memberikan gambaran perubahan capaian pemahaman secara deskriptif, sedangkan hasil kuesioner menunjukkan penilaian positif peserta terhadap materi, proses pembelajaran, narasumber, penyelenggaraan kegiatan, dan sarana pendukung.



## Pembahasan

Rangkaian kegiatan seminar dan *workshop* menunjukkan adanya perubahan pada hasil pengukuran pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai peserta meningkat dari 65,00 pada *pre-test* menjadi 90,63 pada *post-test*, dengan selisih sebesar 25,63 poin. Perubahan tersebut secara deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil pengukuran setelah peserta memperoleh materi dan praktik penggunaan Scratch. Temuan ini sejalan dengan kajian empiris (Fitriani et al., 2024), yang membahas pelatihan berbasis Scratch dalam pengembangan keterampilan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih komunikatif dan interaktif. Namun, karena kegiatan menggunakan desain satu kelompok *pre-test-post-test* tanpa kelompok pembandingan, perubahan skor tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa peningkatan sepenuhnya disebabkan oleh kegiatan pelatihan.

Kegiatan *workshop* memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan penggunaan Scratch melalui demonstrasi pembuatan proyek sederhana, penggunaan blok pemrograman, penyusunan alur program, dan penerapan elemen interaksi. Seluruh peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba tahapan tersebut, tetapi penyelesaian produk akhir belum dapat dicapai secara seragam karena keterbatasan waktu praktik dan kendala pada sebagian perangkat yang digunakan. Dengan demikian, capaian kegiatan lebih menggambarkan pengalaman peserta dalam mengenal dan mempraktikkan dasar pengembangan proyek interaktif menggunakan Scratch. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Solihah et al., 2022) mengenai kontribusi eksplorasi Scratch terhadap pengembangan pengetahuan dan keterampilan praktis guru. Untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran, peserta juga memperoleh modul dan video tutorial yang dapat digunakan untuk mengulang tahapan praktik serta melanjutkan pengembangan proyek secara mandiri setelah kegiatan tatap muka.

Respons peserta terhadap kegiatan juga menunjukkan penerimaan yang positif pada aspek materi, pelaksanaan *workshop*, narasumber, kepanitiaan, serta sarana dan prasarana. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa kegiatan dapat diterima dengan baik dari sisi penyelenggaraan dan pengalaman peserta, tetapi data kepuasan merupakan penilaian subjektif melalui kuesioner *self-report* dan tidak digunakan sebagai bukti langsung peningkatan kompetensi atau keberhasilan penerapan Scratch di kelas. Selain itu, kegiatan melibatkan 16 guru dari dua sekolah mitra, sedangkan evaluasi kepuasan berasal dari 14 responden, dilakukan dalam jangka pendek, dan belum disertai observasi penerapan Scratch dalam pembelajaran setelah kegiatan. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dengan waktu praktik yang lebih panjang, pendampingan pascapelatihan, dan observasi penerapan Scratch di kelas diperlukan untuk melihat keberlanjutan hasil pelatihan secara lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Rangkaian seminar dan workshop pemanfaatan Scratch yang dilaksanakan kepada 16 guru dari SDN Karang Anyar 01 dan SDN Karang Anyar 06 memberikan pengalaman dalam memahami konsep dasar serta mempraktikkan penggunaan Scratch sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil evaluasi secara deskriptif menunjukkan adanya perubahan rata-rata nilai dari 65,00 pada *pre-test* menjadi 90,63 pada *post-test*, dengan selisih sebesar 25,63 poin. Hasil kuesioner kepuasan dari 14 responden juga menunjukkan respons positif terhadap materi, pelaksanaan *workshop*, narasumber, kepanitiaan, serta sarana dan prasarana, dengan seluruh respons berada pada kategori Sangat Setuju dan Setuju. Pada kegiatan praktik, seluruh peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba tahapan pembuatan proyek sederhana, meskipun penyelesaian produk akhir belum seragam karena keterbatasan waktu dan kendala pada sebagian perangkat. Oleh karena itu, hasil kegiatan lebih tepat dipahami sebagai penguatan pemahaman dan pengalaman awal peserta dalam menggunakan Scratch, bukan sebagai bukti keberhasilan penerapan Scratch secara langsung dalam pembelajaran di kelas. Untuk mendukung keberlanjutan setelah kegiatan, peserta diberikan modul dan video tutorial sebagai bahan belajar mandiri, sedangkan pihak sekolah dapat mendorong guru untuk melanjutkan latihan dan mengembangkan sedikitnya satu proyek Scratch sederhana yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## REFERENSI

- Annisa Anita Dewi, A. A. D., Nida Sopiah Zulfa, N. S. Z., & Karlimah, K. (2025). Pengembangan Media Scratch Berbasis Active Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 595–616. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1738>
- Erviana, V. Y., Saifuddin, M. F., & A'inayah, A. (2025). Enhancing Digital Technology Integration in Primary Education: The Impact of Teachers' Pedagogical and Professional Competence. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 11(2), 82–91. <https://doi.org/10.26858/est.v11i2.71731>
- Febriyani, H., & Hidayati, D. (2023). Urgensi Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar (Vol. 5). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12815>

- Fitriani, M. A., Nurlina, L., Wicaksono, A. P., & Febrianto, D. C. (2024). Pelatihan Pengenalan Basic Programming Menggunakan Scratch bagi Tenaga Pengajar Sekolah Dasar Muhammadiyah Danaraja. *Jurnal Pengabdian Teknik Dan Sains*, 4(1), 43–48. <https://doi.org/10.30595/jpts.v4i1.21161>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Mulyono. (2025). SCRADECT: Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Berbasis Scratch untuk Memfasilitasi Deep Learning dan Berpikir Komputasional Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i2.1>
- Nafiah, Ghufroon, S., Hartatik, S., Mariati, P., & Ruliansyah, A. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Aplikasi Scratch. <https://doi.org/10.47679/ib.2023372>
- Purwadi, R. E., Chadijah, S., & Suhana, A. (2024). Analysis of Teacher Competence in Using Digital Learning Media. 10(2), 237–247. <https://doi.org/10.37567/jie.v10i2.3315>
- Puteri, S. N., Farhurohman, O., Arofah, S., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Islam, U., Sultan, N., Hasanuddin, M., & Sural, B. (2024). Pemanfaatan Media Scratch untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematis Siswa SD. <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.57912>
- Rahim, F. R., Widodo, A., Suhandi, A., & Ha, M. (2023). Digital Competencies of Pre-Service Teachers in Indonesia: Are They Qualified for Digital Education? *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(3), 540–552. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i3.61882>
- Raihany, V., Darma Widjaya, S., & Meliya, R. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *JPSI*, 5(2), 122–128. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Scratch Foundation. (2026). Scratch Foundation. <https://www.scratchfoundation.org/home>
- Sekolah Kita. (2025). <https://sekolah.data.kemendikdasmen.go.id/profil-sekolah/E0F5A894-2BF5-E011-9273-712A18E9BF73>
- Solihah, B., Suwiryono, S. A., Budisantoso, G., Mardianto, I., & Ma, A. (2022). Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Animasi Di Sekolah Dasar (Vol. 5, Number 2). <https://doi.org/10.33633/ja.v5i2.469>
- Udayani, N. K. R. T. K., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Pada Topik Sistem Perencanaan Manusia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. 8(1), 159–167. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v8i1.3228](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3228)
- Uly. (2025, May 16). Transformasi Pendidikan Digital: Pemerintah Dorong Pembelajaran Mendalam untuk Asah Berpikir Kritis. <https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/12882-transformasi-pendidikan-digital-pemerintah-dorong-pembelajar>