

Pelatihan Coding Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SD di Bimbel HIAMA Bogor

Zulfitria¹, Yasin Efendi², Mahbubul Wathoni³, Nurbojatmiko⁴, Zainal Arif⁵

¹Dosen Prodi Magister Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

^{2,3}Dosen Pendidikan Teknologi Informatika, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

⁴Dosen Informatika, UIN Jakarta, Jln H. Juanda Ciputat, Banten 15412

⁵Dosen Perbankan Syariah, FAI, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

*E-mail : zulfitria@umj.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif dan peluang besar untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah memperkenalkan dan mengajarkan coding kepada anak-anak. Coding sendiri merupakan kegiatan yang di mana programmer memberitahukan komputer apa yang harus dia kerjakan melalui sebuah kode di dalam skrip. Sebuah kode yang ada pada skrip bisa diibaratkan layaknya bahasa sehari-hari. Tujuan pegabdian masyarakat ini agar siswa SD mempunyai keahlian coding sehingga mengalihkan bermain gadget dengan membuat game digadgetnya yang itu bermanfaat untuk kecerdasan siswa. Target Luaran penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dimulai dengan penelitian pendahuluan, persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengujian dan analisis data dan validasi dengan triangulasi. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan coding kepada siswa sangat dibutuhkan dan bermanfaat karena siswa dapat mengembangkan kecerdasan emosionalnya ketika sedang bermain coding dengan sabar dan tekun mengerjakan system coding yang ada di dalam laptop

Kata kunci: pelatihan, coding, kecerdasan, emosional

ABSTRACT

Technological advances have a positive impact and great opportunities to improve the quality of education in Indonesia. One of them is introducing and teaching coding to children. Coding itself is an activity where the programmer tells the computer what to do through code in a script. A code in a script can be likened to everyday language. The aim of this community service is so that elementary school students have coding skills so that they divert from playing with gadgets by making games on their gadgets which are beneficial for students' intelligence. The target output of this research uses qualitative research starting with preliminary research, research preparation, research implementation, testing and data analysis and validation with triangulation. It can be concluded that coding training for students is very necessary and useful because students can develop their emotional intelligence when playing coding patiently and diligently working on the coding system on the laptop.

Keywords: training, coding, intelligence, emotional

1. PENDAHULUAN

Teknologi dalam sudut pandang Al-Qur'an bahwa Allah SWT telah menjelaskan mengenai manfaat teknologi bagi para utusan Allah SWT terdahulu (para Nabi). Allah SWT memberikan sebuah penjelasan serta penggambaran

mengenai perkembangan teknologi yang harus kita manfaatkan sebaik-baiknya sebagai bahan pembelajaran maupun sebagai penyemangat manusia dalam mendalami berbagai ilmu pengetahuan. Tercantum dalam Al-Qur'an: QS. Ali Imran ayat ke 110, yang berbunyi:

بِالْمَعْرُوفِ وَنَمْرُتًا لِنَاسٍ إِذْ رَجَعْتَ خَا أُمَّةً خَيْرَ كُنْتُمْ
أَمَنَ وَلَوْ ۖ بِاللَّهِ وَتُؤْمِنُونَ الْمُنْكَرَ عَن وَتَنْهَوْنَ
الْمُؤْمِنُونَ مِنْهُمْ ۖ لَهُمْ خَيْرًا كَانَ الْكِتَابِ أَهْلُ
الْفَاسِقُونَ وَأَكْثَرُهُمْ

Artinya: Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik.

Dari ayat diatas dapat dijelaskan bahwa manusia haruslah berbuat baik. Berbuat baik ditunjukkan dengan emosi yang stabil. Penanaman kecerdasan emosional pada siswa haruslah ditanam sejak dini, karena diharapkan para siswa dapat menggunakan teknologi saat ini sesuai dengan fungsinya mana yang baik dan mana yang buruk. Teknologi mempunyai sebuah tujuan yang sangat bermanfaat bagi manusia, tujuan tersebut yaitu untuk memberikan serta menyediakan barang-barang yang disesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga barang tersebut dapat membantu memaksimalkan pelaksanaan aktivitas manusia.

Teknologi dapat berupa sebuah penerapan dari suatu alat, sebuah material, sebuah mesin, maupun sebuah proses yang dapat membantu para manusia dalam menghadapi kendala-kendala dalam kehidupannya. Dengan penggunaan teknologi aktifitas akan menjadi lebih instan.

Saat ini perkembangan teknologi khususnya gadget juga dapat memberikan pengaruh negatif dalam kehidupan manusia. Contoh dampak negatif dari gadget tersebut yaitu mulai memudarnya nilai sosial pada siswa dikarenakan siswa mulai sibuk asik dengan gadget, sehingga siswa lupa akan tugasnya belajar karena sudah kecanduan bermain games dengan gadgetnya. Guru maupun orang tua sebagai pendidik sudah seharusnya

berusaha untuk mulai menanamkan nilai-nilai baik serta memberikan pemahaman tentang pentingnya sifat bijak dalam memahami perkembangan teknologi pada siswa. Salah satunya dengan adanya pelatiha coding untuk siswa Sekolah Dasar.

Pengkodean (coding) sendiri adalah proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer (Wali dan Ahmad, 2017:43). Coding bagi anak-anak pada dasarnya adalah membekali mereka untuk memiliki kemampuan berpikir yang terstruktur dan logis. Saat belajar coding anak dapat belajar memahami konsep algoritma sederhana dan memecahkan masalah, sehingga ini dapat memberikan bekal yang bagus bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuannya di masa yang akan datang,

Aplikasi game merupakan salah satu dari programpengkodean. Game mempunyai banyak jenis mulai dari game untuk hiburan hingga game degan berbagai macam genrenya. dalam penelitian ini jenis game yang digunakan adalah game edukasi (Chandel, Dutta, Tekta, Dutta, & Gupta, 2016). Game edukasi bertujuan untuk membantu pengajar dan pelajar untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan dipelajari sehingga minat belajar siswa dalam materi meningkat. Pembelajaran berbasis game memberikan peluang pembelajaran yang aktif dengan melibatkan peserta didik serta menarik minat belajar peserta didik (Pho & Dinscore, 2015).

Penggunaan teknologi berupa program pengkodean memiliki dampak yang positif dan juga negatif tergantung pada kemampuan pengguna dalam memanfaatkannya, tak terkecuali anak-anak. Kebijakan dalam penggunaan teknologi mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi pembentukan kemampuan otak anak dan akan berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan anak. Orang tua dan guru memiliki peran untuk dapat mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi selama tumbuh

kembang anak. Teknologi memiliki pengaruh yang positif atau negatif untuk tergantung bagaimana tingkat kecerdasan anak yang terdiri dari kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial dilihat dari segi orang tua.

Menurut Martin (2016) Kecerdasan Emosional adalah kemampuan untuk memahami perasaan diri sendiri, untuk berempati terhadap perasaan orang lain dan untuk mengatur emosi, yang secara bersama berperan dalam peningkatan taraf hidup seseorang. Sejalan dengan hal tersebut, Goleman (2002) mendefenisikan kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, serta mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi, dan pengaruh yang manusiawi. Kecerdasan emosional bukanlah muncul dari pemikiran intelek yang jernih, tetapi dari pekerjaan manusia. Kecerdasan Emosional bukanlah tentang trik-trik penjualan atau cara menata sebuah ruangan. Kecerdasan Emosional bukanlah tentang memakai topeng kemunafikan atau penggunaan psikologi untuk mengendalikan, mengeksploitasi, atau memanipulasi seseorang (Cooper 2008).

Kecerdasan emosional tidak cukup hanya memiliki perasaan. Kecerdasan emosional menuntut kita untuk belajar mengakui dan menghargai perasaan, pada diri kita dan orang lain, dan untuk menanggapi dengan tepat, menerapkan dengan efektif informasi dan energi emosi dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari.

Kecerdasan emosional adalah serangkaian kecakapan untuk melapangkan jalan di dunia yang penuh liku-liku permasalahan social. Agustian (2003) juga menyimpulkan bahwa Kecerdasan emosional adalah sebuah kemampuan untuk "mendengarkan" bisikan emosi, dan menjadikannya sebagai

sumber informasi maha penting untuk memahami diri sendiri dan orang lain demi mencapai sebuah tujuan.

Sikap kreatif, konsisten, berani mengambil keputusan dan memiliki tekad yang tangguh adalah sikap yang dipelajari dalam kecerdasan emosional. Pengembangan kecerdasan emosional menurut dua ahli EQ, merangkumnya dalam lima aspek yaitu: a) Kesadaran diri (self awareness): kemampuan mengobservasi dan mengenali perasaan yang dimiliki diri sendiri; b) Mengelola emosi (managing emotions) : kemampuan mengelola emosi termasuk yang tidak menyenangkan, secara akurat, berikut memahami alasan di baliknya; c) Memotivasi diri sendiri (motivating oneself): kemampuan mengendalikan emosi guna mendukung pencapaian tujuan pribadi; d) Empati (empathy) : kemampuan untuk mengelola sensitifitas, menempatkan diri pada sudut pandang orang lain sekaligus menghargainya; dan e) Menjaga relasi (handling relationship) : kemampuan berinteraksi dan menjaga hubungan yang sehat dengan orang lain, disebut juga kemampuan sosial atau interpersonal Kecerdasan emosional harus mengukur tiga komponen utama yakni : 1) kemampuan menilai dan mengekspresikan emosi; 2) kemampuan mengatur emosi; dan 3) kemampuan menggunakan informasi yang berkaitan dengan emosi untuk berpikir dan bertindak.

Penggunaan teknologi digital di zaman yang semakin modern ini sudah mulai masuk ke segala aspek kehidupan manusia di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia. Salah satu fenomena yang paling terlihat ialah mulai bermunculannya startup atau usaha rintisan digital yang tumbuh subur di Indonesia beberapa tahun belakangan ini, contohnya saja Go-Jek, Tokopedia, Bukalapak, dan Traveloka.

Hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan teknologi digital sangat amat dibutuhkan dalam dunia usaha apapun. Penciptaan dan pengembangan usaha digital tersebut tentunya membutuhkan

programmer handal yang memadai yaitu mampu menguasai pengkodean (coding). Namun pada kenyataannya, sumber daya manusia Indonesia yang mampu menjawab tantangan sebagai programmer handal belum banyak bahkan cenderung kurang berminat untuk terjun ke dunia coding yang erat kaitannya dengan bidang programming salah satunya adalah karena terkendala bahasa.

“Kami mengidentifikasi kurangnya minat anak muda Indonesia belajar coding, meskipun permintaan pengembang program terus bertambah. Masalah ini berasal dari fakta bahwa sebagian besar situs belajar coding itu berbahasa Inggris” (Harususilo, 2018).

Selain itu, dari sebuah survei yang dilakukan oleh Microsoft mengungkapkan bahwa mayoritas siswa di Indonesia menyadari manfaat coding dalam pendidikan dan besarnya potensi yang ditawarkan coding bagi masa depan mereka. Namun, hanya 51 persen siswa yang mengatakan mereka memiliki kesempatan untuk belajar coding di sekolah, baik sebagai subjek inti maupun kegiatan ekstrakurikuler (Prihadi, 2015)[10]. Berkenaan dengan keadaan yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa siswa di Indonesia sebenarnya menyadari pentingnya coding dalam membantu mereka meraih masa depan yang lebih baik.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengmas Pelatihan Coding Hibah LPPM UMJ tahun 2023 dilaksanakan pada Jumat 8 September 2023 pukul 09.00-12.00. Pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan lima tahap, yaitu :

Kegiatan Pembelajaran Bahasa Inggris ini melalui beberapa tahapan:

- (1) observasi awal;
Observasi dilakukan secara langsung dengan mengecek/mengetes sejauh mana basic pembelajaran matematika siswa.
- (2) orientasi; ,

- antara lain memperkenalkan laptop dengan fasilitasnya
- (3) pengenalan materi;
Para peserta dibekali pengetahuan tentang teknik dasar coding, ada 5 tahap:

- a. Struktur Data, format khusus yang berhubungan dengan penyimpanan dan analisis data sesuai dengan tujuan penggunaannya.
- b. Variabel, hal yang merujuk pada angka, nilai, memory address dan character string yang menjadikan seorang programmer bisa menciptakan program tertentu.
- c. Control Structure, blok pemrograman yang bermanfaat untuk menganalisis suatu variabel dan memutuskan arah berikutnya.
- d. Tools, merujuk pada program komputer yang berguna untuk membuat, mendukung, memelihara sekaligus mengoperasikan debug.
- e. Syntax, kode yang bisa dimengerti oleh komputer sehingga tujuan programmer tercapai.

- (4) evaluasi.
Peserta untuk berhasil makin senang dalam pembelajaran coding. Tim Abdimas melakukan observasi untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa dalam pembelajaran coding

Dalam Pelatihan ini diharapkan ada beberapa pihak yang dapat terlibat (1) Pihak Bimbel Hiama sebagai Mitra Yang akan Melaksanakan Pelatihan Coding untuk siswa SD, (2) Pihak Orang Tua : yang akan mendukung kegiatan pelatihan ini, dan (3) Siswa: sebagai peserta pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengmas ini ada 2 tahap kegiatan yaitu:

- 1). Abdimas dari FIP UMJ dan mitra Pengmas adalah BIMBEL HIAMA yang berlokasi di Vila Nusa Indah 3 Blok KE2 No 2 Bojong Kulur-Bogor. Kegiatan ini berupa Pelatihan Coding Dalam meningkatkan kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar di Bimbel HIAMA Bogor

2) Abdimas FIP UMJ dan mitra BIMBEL HIAMA dibuka secara umum untuk siswa Sekolah Dasar.

Untuk Pelaksanaan kegiatan Abdimas FIP UMJ dengan Bimbel HIAMA ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu:

- 1 Mempersiapkan tempat kegiatan pelatihan
- 2 Membeli perlengkapan pelatihan seperti: makanan untuk konsumsi peserta, kertas folio untuk print berkas, kertas dan alat tulis,
- 3 Perlengkapan Coding: Laptop/notebook
- 4 Membuat spanduk dan sertifikat kegiatan
- 5 Merancang susunan acara kegiatan pelatihan.

Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Coding



Gambar 1: banner Kegiatan pelatihan Coding



Gambar 2: Foto tim dan peserta kegiatan pelatihan Coding

4. KESIMPULAN

Dengan Adanya pelatihan Coding di Bimbel HIAMA menjadikan anak memiliki Kecerdasan Emosional yang baik. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 pasal 19 yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Tentu saja proses pembelajaran yang kurang kondusif dan rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak. Baik itu karena kurang efektifnya guru dalam memandu kelas maupun metode pembelajaran yang tidak tepat digunakan. Hal tersebut dikhawatirkan prestasi belajar siswa menjadi rendah dan tidak tercapainya tiga ranah pendidikan (kognitif, afektif dan psikomotor).

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih kami ucapkan telah diterimanya dana atas Hibah Pengabdian Masyarakat Internal tahun pelaksanaan 2023 antara UMJ dengan Pengabdi pada SK Nomor: 240/R-UMJ/VII/2022 tertanggal 24 Juli 2023 khususnya kepada Rektor UMJ, Ketua LPPM UMJ dan Dekan FIP UMJ yang mendukung akan penelitian ini juga telah memberikan pendanaan dan fasilitas sehingga kegiatan pengabdian masyarakat berjalan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Ary Ginanjar. 2003. *ESQ POWER Sebuah Inner Journey Melalui Al-Ihsan*. Jakarta: Arga.
- Chandel, P., Dutta, D., Tekta, P., Dutta, K., & Gupta, V. (2016). Digital Game Based Learning in Computer Science Education. *Proceedings of the National Conference on Recent Innovations in Science and Engineering (RISE-2016)*, 1(2), 33–37. Retrieved from <http://www.cpuh.in/academics/pdf/7-Preetika.pdf>
- Cooper, R.K dan Sawaf, A. (2008).. *Executive EQ Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan dan*

- Organisasi (terjemahan oleh Widodo). Jakarta: Gramedia Pustaka
- Goleman, Daniel. (2002). Kecerdasan Emosional. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/anak-bisa-belajar-coding-sambil-bermain>
- Harususilo, Yohanes Enggar. (2018). "Coding", Mantra Baru Milenial Masuk Keajaiban Era Industri 4.0. Diunduh dari: 75 (<https://edukasi.kompas.com/read/2018/10/27/15212431/coding-mantrabaru-milenial-masuk-keajaiban-era-industri-40>). Pada 17 Desember 2018
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. Tips and Trends Instructional Technologies Commitee, (Spring 2015), 1–5. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38
- Prihadi, S. D. (2015). Satu dari Sepuluh Siswa di Indonesia Ingin Belajar Coding. Diunduh dari: (<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/2015032805424518542518/satu-dari-sepuluh-siswa-di-indonesia-ingin-belajar-coding>). Pada 17 Desember 2018.
- Martin, Anthony Dio. (2003). Emotional Quality Management: Refleksi, Revisi, dan Revitalisasi Hidup Melalui Kekuatan Emosi. Jakarta: Penerbit Arga.
- Wali, Muhammad dan Ahmad, Lukman. (2017). Perancangan Aplikasi Source code library Sebagai Solusi Pembelajaran Pengembangan Perangkat Lunak. Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi) 1 (1).