PRAKTIK BAIK PEMBELAJARAN KODING DENGAN METODE STAR SDN 4 SADAPAINGAN

Belajar Koding Sambil Bermain: Mengembangkan Berpikir Komputasional Siswa Kelas II SDN 4 Sadapaingan melalui Game "Antarkan Robot ke Bintang"



PANAWANGAN - Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya pembelajaran yang mampu membekali murid dengan keterampilan berpikir Komputasional yaitu berpikir logis, sistematis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan sejak sekolah dasar adalah koding. Pada jenjang kelas rendah, pembelajaran koding perlu dirancang secara konkret, sederhana, dan menyenangkan agar mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan murid.

Definisi koding secara sederhana adalah cara memberi intruksi kepada komputer untuk melakukan sesuatu mulai dari menggerakan karakter di game sampai mengirim pesan ke teman. Elemen dasarnya ada tiga yaitu intruksi, urutan/algoritma dan pengulangan. Pembelajaran koding tidak selalu harus dilakukan melalui penulisan kode program yang rumit. Pengenalan konsep koding dapat dimulai melalui kegiatan menyusun instruksi, mengenali arah, memahami urutan langkah, serta menemukan dan memperbaiki kesalahan. Kegiatan tersebut dapat dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang dekat dengan dunia anak.

Di kelas II SDN 4 Sadapaingan, Papan Interaktif Digital (PID) dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan konsep dasar koding melalui permainan "Antarkan Robot ke Bintang". Praktik baik ini disusun menggunakan metode STAR (*Situation, Task, Action, Result*).

1. Situation (Situasi)

Pembelajaran koding di kelas II sekolah dasar merupakan pengalaman belajar yang relatif baru bagi peserta didik sehingga memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pada usia ini, peserta didik membutuhkan kegiatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan memberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung. Pengenalan konsep koding melalui penjelasan semata berpotensi membuat peserta didik kesulitan memahami bahwa sebuah perintah harus disusun secara berurutan agar dapat menghasilkan tindakan sesuai tujuan.

Kondisi tersebut menjadi latar belakang perlunya praktik baik pembelajaran koding yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman belajar yang mudah dipahami. Peserta didik perlu memperoleh kesempatan untuk mengenali instruksi arah, menyusun langkah-langkah sederhana, serta memahami cara memperbaiki kesalahan ketika instruksi yang diberikan belum sesuai. Oleh karena itu, permainan *Antarkan Robot ke Bintang* dengan memanfaatkan Papan Interaktif Digital dipilih sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan dapat memahami dasar-dasar koding sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan pemecahan masalah sejak dini.

2. Task (Tantangan)

Pelaksanaan pembelajaran koding di kelas II SD menghadapi tantangan dalam mengenalkan konsep yang masih abstrak kepada peserta didik melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perbedaan kemampuan dalam memahami petunjuk, menentukan arah, dan menyelesaikan masalah juga menjadi pertimbangan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Kegiatan pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mencoba, menemukan kesalahan, memperbaiki instruksi, dan memahami alasan di balik setiap langkah yang dipilih.

3. Action (Aksi)

Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan dan pengenalan instruksi arah melalui Papan Interaktif Digital. Dalam permainan *"Antarkan Robot ke Bintang"*, murid menyusun urutan instruksi, memprediksi jalur, dan menguji gerakan robot. Jika terjadi kesalahan, murid memperbaiki instruksi (*debugging*) hingga robot mencapai tujuan. Kegiatan ini melatih berpikir komputasional melalui penyusunan algoritma dan pemecahan masalah. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap ketepatan instruksi dan kemampuan murid memperbaiki kesalahan sebagai dasar tindak lanjut pembelajaran.

4. Result (Hasil)

Penggunaan Papan Interaktif Digita]l melalui permainan *"Antarkan Robot ke Bintang"* membantu murid mengenal konsep koding secara visual dan interaktif. Kegiatan menyusun instruksi, memprediksi jalur, dan memperbaiki kesalahan melatih berpikir logis serta pemecahan masalah.

Peserta didik menjadi lebih aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Permainan ini juga mendorong partisipasi, diskusi, dan kerja sama melalui kegiatan bergiliran serta tantangan sesuai kemampuan murid. Dampak pembelajaran dievaluasi melalui ketepatan instruksi, kemampuan memperbaiki kesalahan, dan keterlibatan murid.

Permainan *"Antarkan Robot ke Bintang"* dengan bantuan Papan Interaktif Digital menjadi alternatif pembelajaran koding untuk mengenalkan algoritma sederhana dan *debugging* sekaligus melatih berpikir logis dan sistematis.

Keberhasilan pembelajaran didukung oleh kesesuaian media, kejelasan instruksi, pendampingan sesuai kebutuhan murid, dan evaluasi berkelanjutan. Pengembangan variasi tantangan serta penguatan asesmen diperlukan untuk mengukur hasil pembelajaran dan menjadi dasar perbaikan selanjutnya.

#SDN4Sadapaingan
#GuruSaktiCiamis
#MetodeSTAR
#Koding
#PGRIPanawangan

Link Dokumentasi : https://drive.google.com/drive/folders/1XvPlyHa4aGFzu7LTTrxUUj-tTnPXsfz-?usp=sharing