



Vol. 1 No.2 Tahun 2021

Pelatihan Pembuatan Bahasa Pemrograman Untuk Meningkatkan Logika Berfikir Siswa

Debi Setiawan, Diki Arisandi

^{1,2}Teknik Informatika, Universitas Abdurrab

E-mail : [1debisetiawan@univrab.ac.id](mailto:debisetiawan@univrab.ac.id), [2dikiarisandi@univrab.ac.id](mailto:dikiarisandi@univrab.ac.id)

Article History

Received: 1 Oktober 2021

Revised: 26 Desember 2021

Accepted: 30 Desember 2021

Abstract – The concept of service will implement a training on programming to increase the logical thinking of students at LP3I Pekanbaru, using Visual Studio 12 software to produce a simple application product that will be implemented. LP3I is an institution engaged in the world of education with a Vocational Education-based learning model. This training activity is practiced directly in the LP3I computer laboratory and is filled with a question and answer session. Lectures in this training module will also be given to each student participant. The purpose of implementing this community service is to increase the creativity of LP3I students, who will work in companies, become entrepreneurs or who will continue their education to the next level. The implementation of community service is to improve the skills and logic of thinking by using Visual Studio 12. So that later when they enter society they can have the skills they get from the training. From the results of the interview survey that we carried out, it can be concluded that this community service activity can be able to provide benefits, be right on target so as to provide new insights into new knowledge in the field of programming which has never been taught at these educational institutions.

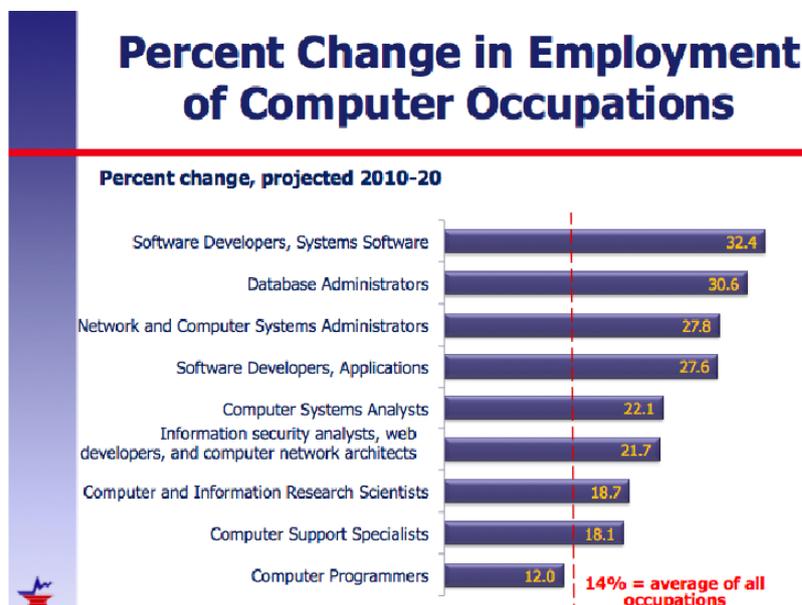
Kata Kunci – Bahasa Pemrograman, Logika, Siswa

Abstrak – Konsep pengabdian akan menerapkan suatu pelatihan tentang pemrograman untuk peningkatan logika berfikir siswa di LP3I Pekanbaru, dengan menggunakan software Visual Studio 12 menghasilkan suatu produk aplikasi sederhana yang akan diterapkan. LP3I Adalah suatu lembaga yang bergerak didunia pendidikan dengan model pembelajaran berbasis Vocational Education. Kegiatan pelatihan ini di praktekan langsung pada laboraturium komputer LP3I dan di isi dengan sesi tanya jawab, ceramah di Modul pelatihan ini juga akan di berikan pada setiap peserta murid. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kreativitas siswa LP3I, yang akan bekerja di perusahaan, berwirausaha atau yang akan melanjutkan pendidikan kejenjang selanjutnya. Pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah meningkatkan keterampilan dan logika berfikir dengan menggunakan Visual Studio 12. Sehingga nantinya ketika mereka terjun ke dalam masyarakat dapat

memiliki skill yang di dapatkan dari pelatihan tersebut. Dari Hasil Survey wawancara yang kami laksanakan dapat di Tarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat mampu memberikan manfaat, tepat sasaran sehingga memberikan suatu wawasan baru pengetahuan baru di bidang pemrograman yang selama ini belum pernah diajarkan pada lembaga pendidikan tersebut.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bidang teknologi informasi di dunia pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama di bidang mobile phone. Di Indonesia saat ini pada tahun 2010-2020 pengguna Bahasa pemrograman semakin bertambah banyak seperti pada gambar di bawah ini[1].



Gambar 1. Perkembangan Kebutuhan Programmer di Dunia Kerja

Menurut hasil survey yang ada, jika dibandingkan dari gambar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia memiliki kebutuhan akan programmer, hanya saja kemampuan SDM yang dimiliki memang sedikit perlu di pertimbangkan, maka dari itu memang harus ada langkah dari sebuah lembaga untuk menaikkan kualitas peserta didik salah satu cara dengan meningkatkan logika berfikir siswa melalui pelatihan ini[2].

Pada LP3I adalah Lembaga dengan pendidikan D1-D2 di alamat Jl. Tamansari, Pekanbaru, kususnya di semester dua, tentu mendapatkan pelajaran Teknologi Informasi dan Komununikasi (TIK). Pada hasil wawancara dengan guru mata pelajaran materi yang di berikan dalam mata pelajaran TIK adalah pengenalan Microsoft office seperti Word, Excel, Power Point. Namun dalam pemberian materi belum di ajarkan lebih mendalam mengenai augmented reality.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh pihak lembaga kepada Bapak Zainal Nasrun. Selaku Branch Manager LP3I Pekanbaru belum pernah membuat suatu trobosan dalam meningkatkan kualitas peserta didik dalam bentuk pelatihan peningkatan logika berfikir siswa dengan signifikan, pada mata pelajaran Bahasa pemrograman Visual[3][4].

2. METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa Peningkatan Kreativitas Siswa LP3I Pekanbaru Dengan Pengenalan Bahasa pemrograman visual Menggunakan Android yang di laksanakan tanggal 4 Februari 2020 bertempat di Laboratorium LP3I. Kegiatan ini berlangsung selama \pm 4 jam yang di mulai pukul 09.00 hingga 13.00 yang di ikuti sebanyak 18 peserta.



Gambar 2. Peserta Kegiatan

Beberapa persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan di lakukan untuk mendukung kelancaran kegiatan sebagai berikut :

1. Tanggal 2 Februari 2020 melakukan pengecekan kesiapan tempat dan peralatan pengunjung agar dapat di gunakan dengan baik dan pada saat pelaksanaan.
2. Menyiapkan materi dan perlengkapannya.
3. Tanggal 4 Februari 2020, kegiatan pelatihan di mulai dari pukul 09.00 hingga 13.00

dengan susunan acara :

1. Peserta menempati ruangan.
2. Pembukaan Pelatihan oleh Guru Pendamping LP3I Pekanbaru yaitu :Arifin, A.Md. dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat: Debi Setiawan,M.Kom.
3. Penyampaian materi oleh Diki Arisandi M.Kom, Luluk Elvitria M.Kom dan Rohatul Qolby (Mahasiswa), sebagai asisten dalam kegiatan pengabdian ini. Metode yang di gunakan berupa pelatihan pengetahuan dan peningkatan kreativitas tentang Augmented Reality. Kegiatan bersifat tutorial bagi audiens atau peserta. Pelatihan ini di berikan untuk peserta sebanyak 18 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang di dapat Hasil yang di peroleh dari kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa LP3I Pekanbaru dapat mengembangkan kreativitas, setelah menggunakan Bahasa pemrograman visual studio 12.
2. Sebanyak 18 Siswa dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas yang telah di buat, sehingga hasil pengembangan kreatifitas promosi dan keterampilan menggunakan aplikasi bahasa pemrograman visual 12 dapat dikembangkan dalam jangka waktu yang lama, sebagai salah satu modal kreativitas untuk bekerja di software development sebagai designer, maupun programmer.



Gambar 3. Hasil Project Peserta

Analisa terhadap hasil yang di peroleh Berdasarkan hasil yang di peroleh dari kegiatan ini adalah Antusiasnya LP3I saat merespon kegiatan pengabdian yang di lakukan. Dimana hal tersebut terlihat dari Siswa. Harapannya siswa LP3I dapat mengembangkan lebih banyak latihan mengenai augmented reality sebagai media promosi.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini di lakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat di lihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan peningkatan kreativitas tentang Bahasa pemrograman visual studio 12 dan para Siswa dapat menjawab kuisisioner dengan indikator dari hasil kuisisioner yang menunjukkan hasil yang baik.

4. SIMPULAN

Siswa LP3I memiliki pemahaman tentang cara menggunakan Bahasa pemrograman visual studio 12 dalam membuat aplikasi sederhana dan bagaimana mengembangkan kreativitas yang mereka miliki sehingga aplikasi aplikasi Bahasa pemrograman visual studio 12 dapat di kembangkan dengan baik dan selalu mengikuti perkembangan terbaru yang ada.

5. SARAN

Saran yang dapat kami berikan sehubungan dengan kegiatan pengabdian ini adalah perlu di kembangkan terus menerus kreativitas yang di miliki Siswa dengan mengikuti modul yang ada dan dapat mengembangkannya sesuai kebutuhan yang diharapkan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Setiawan, "Penerapan Exambro Sebagai Pendukung CBT (Computer Base Test)," *JDISTIRA(Jurnal Pengabdi. Inov. dan Teknol. Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–4, 2021.
- [2] D. Setiawan, "Model Pembelajaran Fun dimasa Pandemi Covid 19 Pada Siswa SMK Taruna," *JDISTIRA(Jurnal Pengabdi. Inov. dan Teknol. Kpd. Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, pp. 6–13, 2021.
- [3] E. Retnoningsih, J. Shadiq, and D. Oscar, "Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming) Berbasis Project Based Learning," *Informatics Educ. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 95–104, 2017.
- [4] T. Asmara, M. Rahmawati, M. Aprilla, E. Harahap, and D. Darmawan, "Strategi Pembelajaran Pemrograman Linier Menggunakan Metode Grafik Dan Simpleks," *Teknol. Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 508–511, 2018.