

Penguatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Koding dan Branding Sekolah di SDN Ketintang 2 dan SDN Ketintang 4 Surabaya

Bambang^{1*},

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Hikmah Surabaya, Indonesia

E-mail:* bambang@gmail.com

Info Artikel:

Diterima :

Diperbaiki :

Disetujui :

Kata Kunci: 3-6 kata

koding, branding sekolah, kompetensi guru, literasi digital, sekolah dasar

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam bidang literasi digital dan penguatan citra kelembagaan melalui pelatihan koding dan branding sekolah. Kegiatan dilaksanakan di SDN Ketintang 2 dan SDN Ketintang 4 Surabaya dengan melibatkan sekitar 20 guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan berupa pelatihan, presentasi, dan pendampingan praktik. Materi koding difokuskan pada pengenalan berpikir komputasional yang aplikatif dalam pembelajaran sekolah dasar. Sementara itu, materi branding sekolah menitikberatkan pada penguatan identitas sekolah, pemanfaatan media digital, serta strategi komunikasi efektif dalam membangun kepercayaan masyarakat. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep dasar koding serta kesadaran pentingnya strategi branding dalam meningkatkan daya saing sekolah. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan inovasi pembelajaran dan manajemen sekolah berbasis digital.

Pendahuluan

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk memiliki kompetensi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan komunikasi. Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan memerlukan penguatan dalam aspek literasi digital serta manajemen citra kelembagaan agar mampu bersaing dan dipercaya masyarakat.

Berdasarkan observasi awal di SDN Ketintang 2 dan SDN Ketintang 4 Surabaya, guru-guru membutuhkan penguatan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis koding sederhana serta strategi branding sekolah melalui media digital. Tantangan yang dihadapi tidak hanya pada aspek pembelajaran, tetapi juga pada pengelolaan identitas sekolah di tengah persaingan lembaga pendidikan.

Oleh karena itu, tim dosen STKIP Al Hikmah Surabaya melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema penguatan kompetensi guru melalui materi koding dan branding sekolah. Kegiatan ini diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat citra sekolah di era digital.

Soft Skill

Pengertian soft skill menurut Klaus (2007) meliputi kemampuan seseorang dalam hal personal, sosial, berkomunikasi, serta perilaku manajemen diri, yang mencakup beragam spektrum yang lebih luas seperti kemampuan seseorang akan kesadaran diri, kepercayaan, kemampuannya beradaptasi, berpikir kritis, memiliki empati, sikap inisiatif, mampu mengendalikan diri, berani untuk mengambil resiko dan mampu mengatur atau memanfaatkan waktu dengan baik. Sementara Purwoastuti dan Walyani (2015) mengemukakan soft skill adalah keterampilan tingkah laku personal juga interpersonal yang membantu guna mengembangkan kemampuan kerja individu.

2. Dunia Kerja

Dunia kerja merupakan farasa Bahasa Indonesia digunakan untuk menyebutkan lingkungan pekerjaan atau lingkungan profesional. Dalam e-book *Persiapan Mental pada Lansia*, Aji (2023), dunia kerja adalah lingkungan yang berhubungan dengan pekerjaan yang sedang manusia geluti. Dunia kerja juga disebut lingkungan terkait pekerjaan yang memberikan penghasilan. Atau singkatnya dunia kerja adalah tempat manusia bekerja dan memperoleh penghasilan. Pada umumnya manusia yang memasuki dunia kerja umurnya antara 15 tahun hingga 65 tahun.

Guna melengkapi referensi persiapan memasuki dunia kerja, berikut adalah beberapa kiat untuk menghadapi dunia kerja.

1. Mempersiapkan mental dengan baik sebab mental sangat penting agar diri bisa tetap kuat serta berpikir positif selama bekerja.
2. Belajar memahami diri sendiri, mulai dari cara diri bekerja secara efektif, cara diri mengendalikan emosi, cara menenangkan diri, hingga cara diri untuk meningkatkan kemampuan.
3. Belajar untuk menjadi pendengar yang baik karena kunci komunikasi dan memahami pesan dengan tepat adalah mendengarkan.
4. Berlatih dengan magang supaya lebih mengenal dunia kerja.
5. Melakukan pembaharuan portofolio secara konsisten sesuai dengan kemampuan dan prestasi yang dimiliki.

3. Dunia Kuliah

Kuliah atau perkuliahan sangat identik dengan pendidikan tinggi atau perguruan tinggi, merupakan sebuah bentuk pendidikan setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas atau sederajat. Pada tahap ini, seseorang dapat memilih bidang atau program studi yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Kuliah

biasanya berlangsung selama 1-3 tahun untuk gelar diploma, selama 3-4 tahun untuk gelar sarjana, namun ada juga program yang lebih panjang seperti program magister dan doktor.

Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode:

Presentasi Materi

Penyampaian konsep dasar coding dan branding sekolah secara sistematis.

Pelatihan dan Praktik Langsung

Guru diberikan contoh implementasi berpikir komputasional dalam pembelajaran sekolah dasar serta simulasi strategi branding melalui media digital.

Diskusi dan Pendampingan

Peserta berdiskusi mengenai kendala yang dihadapi dan mendapatkan pendampingan dalam menyusun strategi implementasi di sekolah masing-masing.

Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 20 guru dari SDN Ketintang 2 dan SDN Ketintang 4 Surabaya.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan coding yang diberikan kepada guru SDN Ketintang 2 dan SDN Ketintang 4 Surabaya berfokus pada penguatan konsep berpikir komputasional (computational thinking) sebagai bagian dari literasi digital abad ke-21. Berpikir komputasional tidak hanya berkaitan dengan kemampuan pemrograman, tetapi juga mencakup kemampuan memecahkan masalah melalui dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan perancangan algoritma (Wing, 2006). Setelah mengikuti pelatihan, guru menunjukkan peningkatan pemahaman bahwa coding pada tingkat sekolah dasar dapat diintegrasikan secara kontekstual dalam pembelajaran tematik tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman yang kompleks. Hal ini sejalan dengan pendapat Grover dan Pea (2013) bahwa pengenalan computational thinking pada pendidikan dasar bertujuan membangun pola pikir sistematis dan logis dalam pemecahan masalah, bukan semata-mata menghasilkan produk perangkat lunak.

Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat pemahaman guru mengenai pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif melalui media digital (Gilster, 1997). Dalam konteks ini, guru mulai menyadari bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dirancang secara pedagogis agar mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa.

Pada aspek branding sekolah, pelatihan memberikan wawasan bahwa citra lembaga pendidikan merupakan aset strategis yang memengaruhi kepercayaan dan partisipasi masyarakat. Branding sekolah bukan sekadar pembuatan logo atau slogan, tetapi merupakan proses membangun identitas, reputasi, dan komunikasi yang konsisten kepada publik (Kotler & Fox, 1995). Guru memahami bahwa pemanfaatan media sosial, website sekolah, dan publikasi kegiatan akademik dapat menjadi sarana efektif dalam memperkuat positioning sekolah di tengah persaingan lembaga pendidikan. Hal ini sejalan dengan konsep pemasaran jasa pendidikan yang menekankan pentingnya diferensiasi dan komunikasi nilai unggul kepada masyarakat (Kotler & Keller, 2016).

Lebih lanjut, peningkatan kompetensi guru dalam bidang koding dan branding sekolah menunjukkan bahwa pengembangan profesional berkelanjutan (continuous professional development) menjadi kunci dalam menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai inovator pembelajaran dan duta institusi yang berkontribusi dalam membangun reputasi sekolah. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada perubahan paradigma guru terhadap peran strategisnya di era digital.

Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat, motivasi, dan antusiasme para siswa SMK Buana Waru yang terbiasa berlatih hard skills. Adanya perizinan dari kepala sekolah untuk mengadakan pelatihan ini.

Faktor Penghambat

Sedangkan faktor penghambatnya adalah waktu terbatas pertemuan secara offline dengan siswa SMK Buana, para siswa juga setelah berlatih mengelas dan olah raga di lapangan sehingga banyak siswa terlambat bergabung dalam pelatihan

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SDN Ketintang 2 dan SDN Ketintang 4 Surabaya berhasil meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru dalam bidang koding dan branding sekolah. Guru memperoleh keterampilan berpikir komputasional yang dapat diterapkan dalam pembelajaran serta strategi penguatan citra sekolah melalui media digital.

Kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam pengembangan inovasi pembelajaran dan manajemen sekolah berbasis digital secara berkelanjutan. Ke depan, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra perlu terus diperkuat guna mendukung peningkatan mutu pendidikan dasar.

Referensi

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

- Grover, S., & Pea, R. (2013). Computational thinking in K-12: A review of the state of the field. *Educational Researcher*, 42*(1), 38-43. <https://doi.org/10.3102/0013189X12463051>
- Kotler, P., & Fox, K. F. A. (1995). *Strategic marketing for educational institutions** (2nd ed.). Prentice Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management** (15th ed.). Pearson.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49*(3), 33-35. <https://doi.org/10.1145/1118178.1118215>
- Aji, R. 2023. *Persiapan Mental pada Lansia: Manajemen diri Atasi Post Power Syndrome Pre Purna Tugas Mulai Sekarang (Pengembangan MK. Keperawatan Gerontik). Zifatama Jawa*. <https://books.google.co.id/books?id=s2m2EAAAQBAJ>
- Kamsidah. 2023. "Pentingnya soft skill di dunia kerja". Diunggah di www.djkn.kemenkeu.go.id tanggal 30 Maret 2023. Diakses tanggal 10 November 2024 dari URL: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn1-semarang/baca-artikel/16017/Pentingnya-Soft-Skill-di-Dunia-Kerja.html>
- Klaus, P. 2007. *The Hard Truth about Soft Skills*. New York: Harper Collins Publisher.
- Purwoastuti, Endang dan Walyani. 2015. *Perilaku dan Soft Skills Kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- PT Proweb Indonesia. 2015. "Empat Metode Presentasi" Diunggah di www.proweb.co.id pada tanggal 29 April 2015. Diakses pada tanggal 16 November 2024 dari alamat URL: https://www.proweb.co.id/articles/penjualan/empat_metode_presentasi.html