

PRAKATA

Saat ini, coding dianggap sebagai materi penting yang bisa diajarkan kepada anak. Dalam coding, anak akan belajar bagaimana menyelesaikan masalah melalui berbagai aktivitas berpikir logis, kreatif, kritis, dan analitis. Keterampilan berpikir logis, kreatif, kritis, dan analitis sendiri merupakan keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran saat ini.

Belajar coding diyakini mampu membangun karakter anak menjadi problem solver yang andal. Di beberapa negara maju, coding telah masuk sebagai pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah. Meski di Indonesia belum sampai ke tahap itu, namun tren dan wacana ke arah sana sudah mulai terlihat.

Buku ini hadir untuk menjawab tantangan dan kebutuhan yang saat ini muncul, yaitu bagaimana memulai belajar coding untuk anak. Banyak anak yang ingin belajar coding, tetapi tidak ada pelajaran coding di sekolah. Begitu pun banyak orang tua yang ingin anaknya belajar coding, tetapi tidak ada guru yang bisa mengajarnya, kecuali datang ke tempat kursus yang biayanya tidak sedikit. Jika masalahnya seperti itu, buku inilah solusinya.

Dalam buku ini, pembaca akan menemukan materi coding yang dapat dipelajari secara mandiri oleh para pemula termasuk anak-anak, mulai usia Sekolah Dasar. Materi disajikan terstruktur dari mudah ke sulit, dari materi dasar sampai lanjut melalui proyek-proyek kecil yang menyenangkan. Cocok untuk dikerjakan anak-anak atau pemula yang baru pertama kali belajar coding. Semua menggunakan Scratch.

Pada Scratch, coding dilakukan menggunakan blok-blok instruksi yang dapat disusun seperti puzzle untuk menghasilkan sebuah program yang dapat dijalankan di perangkat komputer atau ponsel pintar. Di akhir pelajaran, disajikan beberapa proyek utuh berupa pembuatan aplikasi dan game.

Buku ini didesain agar mudah digunakan sebagai referensi atau panduan belajar mandiri bagi anak atau orang tua yang mendampingi anaknya belajar coding secara mandiri, juga bagi kalangan umum, termasuk guru-guru Sekolah Dasar atau Menengah yang bermaksud mengajarkan coding untuk siswanya. Ikuti semua tutorial dengan mempraktikkannya secara langsung, maka Anda akan memahami bagaimana Scratch bekerja untuk mewujudkan program yang telah dirancang.

Harapan penulis untuk semua anak, semua orang tua yang memiliki anak, atau siapa pun yang tertarik dengan coding dan pembelajarannya, dapat belajar coding menggunakan buku ini dengan mudah dan menyenangkan.

Tak ada gading yang tak retak. Jika menemukan apa pun masalah, kesulitan, atau kekeliruan dalam buku ini, jangan sungkan untuk menghubungi penulis ke **ayasofa@gmail.com**. Anda juga bisa bergabung di channel Telegram khusus para pembaca buku ini melalui url **<https://bit.ly/3lqbEnl>**. Di sana, kita bisa belajar, berdiskusi, bertanya, dan saling berbagi perihal hasil belajar coding para pembaca semua dari buku ini.

Saya tutup pengantar ini dengan sebuah quote terkenal dari Albert Einstein, *“Creativity is intelligence having fun”*.

Yeah... Coding untuk semua, itulah semboyan kita!

Cianjur, Desember 2022

Penulis