

CUWITAN

Pemko Payakumbuh Kerjasama dengan Ruangguru Coding Gelar Coding Conference dan Expo

Linda Sari - PAYAKUMBUH.CUWITAN.COM

Aug 8, 2024 - 20:20



Pemko Payakumbuh Kerjasama dengan Ruangguru Coding Gelar aCoding Conference dan Expo

Payakumbuh - Pemerintah Kota (Pemko) Payakumbuh bekerja sama dengan Ruangguru Coding menggelar Coding Conference dan Expo di Balai Kota Payakumbuh, Kamis (08/08/2024).

Pada kesempatan itu pameran karya coding 30 siswa terbaik dari SD dan SMP se-Kota Payakumbuh yang telah belajar membuat coding animasi dan game menggunakan Scratch selama 12 pertemuan secara daring dan 2 pertemuan luring.

Program tersebut telah dimulai sejak Maret, 2024 yang lalu. Sebanyak lebih dari 1200 siswa telah mendaftar di program ini, dan 1066 diantaranya berhasil menyelesaikan pembelajaran sampai akhir dan membuat karya mereka sendiri.

Pj Wali Kota Payakumbuh Suprayitno mengatakan kegiatan ini merupakan tindak lanjut Perjanjian Kerja Sama Pemko Payakumbuh dengan Ruangguru Coding pada Februari 2024.

"Alhamdulillah saya sangat bangga, karena anak-anak kita yang masih SD dan SMP sudah dapat melahirkan karya hebat terkait coding. Kita menaruh harapan yang besar kepada anak-anak kita," katanya didampingi Kadis Pendidikan Dasril.

Ia mengatakan bahwa harapan yang besar tersebut sangat realistis mengingat tingginya minat serta antusias anak dalam dunia teknologi dan digital dan banyak yang bercita-cita sebagai ahli teknologi.

Dia berharap potensi yang sangat besar ini dapat terus diasah sehingga anak-anak kita bisa berprestasi di tingkat nasional bahkan internasional.

"Terimakasih ruang guru telah mendampingi anak kita menjadikan mereka lebih percaya diri sehingga mereka dapat melahirkan karya yang luar biasa. Kedepannya tidak hanya murid yang dibekali, namun juga untuk guru-guru harus dibekali sehingga ada keseimbangan," ujarnya.

Selanjutnya, kata Suprayitno dengan kegiatan hari ini pihaknya optimis Smart City di Kota Payakumbuh akan mampu hadir dan dapat melahirkan karya-karya yang besar.

"Sehingga nanti ujungnya itu tetap, yakni masyarakat bahagia karena dapat terlayani dengan baik dengan penggunaan teknologi yang baik," katanya.

Headmaster (CEO) Ruangguru Coding Ahmad Syahid Zakaria mengatakan Ruangguru coding fokus ke edukasi tentang teknologi dan berdasarkan data saat ini Indonesia sudah masih berkembang dalam penggunaan teknologi untuk belajar.

"Visi kita untuk bisa memberikan edukasi digital dan teknologi seluas-luasnya untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan," katanya.

Menurutnya, saat ini potensi besar dimiliki oleh anak-anak Kota Payakumbuh dalam hal digital dan teknologi seperti coding.

"Kemampuan anak-anak di Payakumbuh dalam hal coding sangat jauh di atas ekspektasi saya. Ada beberapa pemrograman yang levelnya sudah advance. Ini membuktikan literasi digital sangat memungkinkan untuk seluruh daerah tidak hanya di kota besar," katanya.

Hadir dalam kesempatan tersebut Muslihudin selaku Kepala Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Sumatera Barat (BPMP) mewakili Kemendikbud Ristek Kepala BKD Sumbar, Kadisdik Sumbar Barlius, Kakan Kemenag Payakumbuh Joben, Asisten I Pemko Payakumbuh Dafrul Pasi, dan tamu undangan lainnya.

Booth terfavorit dari hasil voting lebih dari 500 tamu undangan tersebut dimenangkan oleh Neyza Lovely Naldi dari SMPN 16 Payakumbuh. Lalu, pemenang project terbaik kategori SD adalah Robbil Al Ghofari dari SD Negeri 06 Payakumbuh serta di kategori SMP ialah Rafael Ayudha dari SMP Negeri 1 Payakumbuh. (**).