MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



Ujang, murid kelas 5 SD suka bermain game di laptop kakaknya, tapi tiba-tiba terpesona oleh dunia koding yang misterius. Dengan rasa penasaran yang membara, Ujang mulai menjelajahi bahasa komputer, terinspirasi oleh kakaknya yang sukses menjuarai koding nasional. *Serunya Belajar Koding* bukan sekadar cerita tentang teknologi, tapi inspirasi bagi siapa saja yang ingin menaklukkan dunia digital dengan imajinasi tak terbatas. Dengan akhir yang penuh kejutan, buku ini akan membuatmu tak sabar membalik halaman demi halaman—siapkah kamu bergabung dalam petualangan ini dan menemukan rahasia kemenangan yang menanti di ujung kode?





KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH

KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH

C

Hebatnye Belajo Ngoding

Serunya Belajar Koding



Penulis
Alpansyah

Ilustrator
Farah Syahida

BACAAN UNTUK
PEMBACA SEMENJANA (C)

Hebatnye Belajo Ngoding

Serunya Belajar Koding

Alpansyah



Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Republik Indonesia
2025

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Penafian: Buku ini disediakan oleh pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun, diterjemahkan, dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Buku merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman.

Hebatnye Belajo Ngoding
Serunya Belajar Koding
Bahasa Melayu Dialek Musi Banyuasin, Provinsi Sumatra Selatan

Penanggung Jawab : Desi Ari Pressanti
Penulis : Alpansyah
Penerjemah : Alpansyah
Ilustrator : Farah Aima Syahida
Penyunting Bahasa Daerah : Misminarni
Penyunting Bahasa Indonesia : Al Mar'a Meidiana
Penyusun dan Penyelaras : Sri Vidia Fika
Penata Letak : M. Habibie

Penerbit
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh
Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan
Jalan Seniman Amri Yahya, Kompleks Taman Budaya Sriwijaya, Jakabaring, Seberang Ulu 1, Palembang 30257
Pos-el: balaibahasasumsel@kemdikbud.go.id
Laman: www.balaibahasasumsel.kemendikdasmen.go.id
Instagram: @balaibahasaprovsumsel
facebook: Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan
Youtube: Balai Bahasa Provinsi Sumsel
Telepon: (0711) 7539500

Cetakan pertama, 2025
ISBN

Isi buku ini menggunakan huruf Andika New Basic 14pt, Delight Snowy
ii, 25 hlm: 21x29,7 cm.

Kata Pengantar
Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

Anak-anakku yang hebat,

Bapak sangat senang dapat menyapa kalian lewat buku bacaan ini. Buku yang ada di tangan kalian istimewa sekali. Ceritanya ditulis dalam dua bahasa: bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Bahasa daerah menyimpan cerita, petuah, dan kebaikan dari nenek moyang kita. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang membuat kita dari Sabang sampai Merauke dapat saling mengerti ketika berkomunikasi.

Dengan membaca buku ini, kalian akan belajar banyak hal. Kalian bisa mengenal cerita yang indah, menambah pengetahuan baru, dan makin sayang pada bahasa kita. Bahasa bukan hanya untuk berbicara. Dengan bahasa, kita juga dapat menyampaikan ide, menyimpan kenangan, dan membangun imajinasi.

Anak-anakku tersayang, bacalah buku ini dengan gembira. Ikuti cerita di dalamnya, nikmati setiap kata, dan rasakan bahwa kita semua adalah satu keluarga besar Indonesia.

Semoga buku ini menemani langkah kalian menjadi anak yang pintar, berkarakter baik, dan cinta kepada tanah air.

Salam literasi dan semangat membaca!
Kepala Badan Bahasa,

Hafidz Muksin

Sekapur Sirih

Salam, Anak-Anak.

Dunia koding yang bagi sebagian orang mungkin terasa seperti teka-teki rumit sebenarnya adalah pintu menuju petualangan tanpa batas. Melalui cerita *Serunya Belajar Koding*, saya ingin mengajak pembaca untuk melihat betapa menyenangkannya belajar bahasa komputer.

Kisah Ujang dan Imah adalah cerminan dari semangat muda yang penuh rasa ingin tahu yang dengan keberanian dan kreativitas mampu mengubah ide sederhana menjadi sesuatu yang hidup di layar. Melalui perjalanan Ujang dan Imah yang disajikan dalam cerita ini, penulis berharap pembaca dapat merasakan kegembiraan menemukan solusi dari setiap masalah, kehangatan persahabatan, dan keberanian untuk bangkit dari kegagalan. Cerita ini adalah undangan untuk berani mencoba, meski langkah pertama terasa penuh tantangan.

Ucapan terima kasih disampaikan semua panitia dari Balai Bahasa Provinsi Sumatra Selatan yang telah memfasilitasi kegiatan Sayembara Penulisan Cerita Anak Dwibahasa dan para mentor yang menjadi narasumber dalam kegiatan ini sehingga karya kecil ini turut melengkapi khazanah literasi cerita anak (pembaca jenjang C).

Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah mendukung lahirnya buku ini, mulai dari keluarga, teman, hingga para pendidik yang terus menginspirasi. Semoga *Serunya Belajar Koding* tidak hanya menghibur, tetapi juga membuka jendela baru bagi pembaca untuk bermimpi besar dan mengejarnya dengan penuh semangat.

Selamat membaca, dan mari kita mulai petualangan koding bersama!

Palembang, September 2025

Alpansyah

Daftar Isi

- Kata Pengantar Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa iii
- Sekapur Sirih iv
- Daftar Isi v
- Hebatnye Belajo Ngoding 1
- Profil Penulis dan Ilustrator 26

Asek e, ikak adelah awal dari petualangan anyar Ujang. Segele perihal koding yang sebelumnye terase aneh, mak ikak asee laju agam nia.

Die nuliske cite-citenya di buku catatan: "Aku nak jadi pembuat permainan hebat!"

Dak beda dengan budak seumurnye, kelas 6 sekolah dasar, Ujang agam nian permainan di laptop kunyungnye. Setiap sore die teduduk ngelek kuyungnye ngetik tulisan-tulisan aneh di layar komputer.

"Sue digaweke, Yung?" tanye Ujang.

"Dang mbuat program ngen base komputer. Uji istilah wang itu koding," ujie sambil tersenyum.

Ujang merasa bahwa ini adalah awal dari petualangan barunya. Dunia koding yang awalnya asing kini, mulai terasa dikenal dan menarik.

Ia pun menulis impian kecilnya di catatan buku. Saya ingin menjadi pembuat permainan hebat"

Sama seperti anak seusianya, kelas 6 sekolah dasar, Ujang gemar bermain gim di laptop kakaknya. Setiap sore, ia duduk di samping kakaknya yang sedang sibuk mengetik tulisan-tulisan aneh di layar komputer.

"Kak, sebenarnya apa sih yang Kakak kerjakan?" tanya Ujang.

"Membuat program dengan bahasa komputer. Biasanya disebut dengan koding," jawab Kakak.



Ujang pengen pecak kuyunge jadi juara koding tingkat nasional. Jak koding tu, kuyunge dak begantung lagi ke wang tue untok masalah sen.

Sekolah Ujang iyela sekolah betaraf internasional yang lokasinye ade di Kambang Iwak, idak jauh jak umahnye. Di sekolah kak, koding ngen base Inggris la dajo.

Die mulai nuntot informasi di internet tekait koding nyadi base komputer.

Ujang la dak sabar nak begancangnyeriteke minat anyarnye ikak ngan kawan-kawannye.

Ujang ingin sehebat kakaknya menjadi juara koding tingkat nasional. Dari koding itu, kakaknya tidak bergantung lagi kepada orang tua dalam hal keuangan.

Sekolah Ujang adalah sekolah taraf internasional yang lokasinya di Kambang Iwak, tidak jauh dari rumahnya. Di sekolah ini, koding dan bahasa Inggris sudah diajarkan.

Ujang sering berselancar di internet mencari informasi. Terutama informasi terkait koding sebagai bahasa komputer.

Ujang tidak sabar ingin menceritakan tentang minat barunya kepada teman-temannya.



Pas jam istirahat, Ujang nuntot kantie Imah yang dang mbace buku di pojok bace.

"Imah, mak ikak aku dang beminat bajo koding!"

"Senianan? Aku juge dang bajo koding. Aku milu klub teknologi. Kitek pacak bajo besame." Jawab Imah besemangat.

Ujang senang nia. Die dak nyangke kalu punye minat same ngen Imah.

Saat jam istirahat, Ujang mencari sahabatnya Imah yang sedang membaca buku di pojok baca sekolah.

"Imah, sekarang aku berminat belajar koding, lho!" kata Ujang.

"Serius? Aku juga lagi belajar koding. Aku ikut ekstrakurikuler klub teknologi. Kita bisa belajar bersama." jawab Imah penuh semangat.

Ujang sangat senang. Ia tidak menyangka kalau Imah mempunyai minat yang sama dengannya.



Sikok guru mude menyambut wang due tu.

"Aku Pak Rino, pembina klub teknologi kak," ujie.

Pak Rino nyughuh Ujang ngen Imah duduk same anggota laenne. Die njelaske kalu koding bukan bae ngetik base komputer. Ikak juge nyuruh bepikir logis, kreatif, ngen bekerja same.

Nurut Pak Rino, bajo koding scratch dasar e visual ngen interaktif. Perintah digaweke ngen ngetikke papna tampelan kode berwarne-warni. Program dihasilke mecak animasi, permainan, atau interaksi.

Seorang guru muda menyambut mereka.

"Saya Pak Rino, pembina klub teknologi," katanya.

Pak Rino mempersilakan Ujang dan Imah duduk bersama anggota lainnya. Ia menjelaskan bahwa koding bukan hanya tentang mengetik bahasa komputer. Ini juga tentang berpikir logis, kreatif, dan bekerja sama.

Menurut Pak Rino, pembelajaran koding Scratch berbasis visual dan interaktif. Perintah dilakukan dengan mengetikkan papan tampilan kode berwarna-warni. Program dihasilkan berupa animasi, permainan, atau interaksi.



Pak Rino nunjukke tahapan permulaan mbuat base komputer. Ujang ndengo dengan semangat. Die dewek pengen nerai e.

Imah yang duduk di sebelahnye juge la dem juge mbuat tokoh karakternye begerak. Die nambahke bunyik same latar belakang.

"Bew, hebat nian!" uji Ujang.

Ujang mula i ngubah karakter kucing buatannye pacak melumpat. Awalnye, die sempat bingung. Die menoke perintah di koding sampai kucingnye beringgut.

Pak Rino memandu langkah-langkah awal membuat bahasa komputer. Ujang mengikuti dengan bersemangat. Ia ingin mencobanya sendiri.

Imah yang duduk di sebelahnya juga berhasil membuat karakternya bergerak. Ia menambahkan suara dan latar belakang.

"Wah, keren banget!" kata Ujang.

Ujang mulai mengubah karakter kucing buatannya dapat membuatnya melompat. Awalnya, ia sempat bingung. Ia pun memperbaiki perintah pada koding sampai kucingnya bergerak.



Pas dem gale murid mbuat karakter pacak begerak, Pak Rino ngenjukke pelajaran baru.

"Cubo nga buat karakternye pacak melumpat pas tombol dipicit," ujie.

Ujang milih papan tampilan "pas tombol spasi ditekan" demtu nambahke perintah. Kucingnye beno-beno melumpat! Tapi pas dem tu, kucing itu dak ngulang balek.

"Cubo tambahke perintah kembali supaye die turun lagi," Imah ngenjuk saran.

Setelah semua siswa berhasil membuat karakter bergerak, Pak Rino memberikan tantangan baru.

"Coba kalian buat karakternya bisa melompat saat tombol ditekan," katanya.

Ujang memilih papan tampilan saat tombol spasi ditekan, lalu menambahkan perintah. Kucingnya benar-benar melompat. Namun, ketika selesai melompat, kucing itu tidak kembali lagi.

"Coba tambahkan perintah kembali supaya dia turun lagi," Imah memberi saran.



Pas nyampai duma, Ujang masih ngenangke tokoh kucingnye yang melumpat-lumpat .. Sepereng pempek same cuke nganteni Ujang petang tu. Secangker teh angat ngleghoke embau khas paghak e. Waktu tu, Ujang bepeker carek mbuat gim.

Ujang betanye ngen kuyungnye. Kuyungnye njelaske kalu gim pacak dibuat ngen base komputer.

"Scratch, Python, same JavaScript yela base komputer," jelas kuyungnye.

Ujang ngerase dunia anyarnye tebuka di depannye. Die pengen bajo lebih banyka lagi. Ujang nuliske ide-idenye dalam sikok buku catatan keciknye. Karakter sikok nage lucu bename "Tiko" yang pacak terbang same nyemburke pelangi.

Ketika sampai di rumah, Ujang masih membayangkan tokoh kucingnya yang melompat-lompat.. Sepiring pempek dan cuko menemani Ujang sore itu. Secangkir teh hangat mengeluarkan aroma khas di dekatnya. Saat itu, Ujang berpikir cara membuat gim.

Ia bertanya kepada kakaknya. Sang kakak menjelaskan jika gim bisa dibuat dengan berbagai bahasa komputer.

"*Scratch, Python,* dan *JavaScript* merupakan bahasa komputer," jelas kakaknya.

Ujang merasa dunia baru terbuka di hadapannya. Ia ingin belajar lebih banyak. Ujang menuliskan ide-idenya dalam sebuah buku catatan kecil. Karakter seekor naga lucu bernama Tiko yang bisa terbang dan menyemburkan pelangi.



Ujang dak sabar lagi nak ngulang bajo ke klub teknologi minggu kagek. Die nak nunjukkke rancangan karakternye same Imah. Die jugek nak nanyeke care mbuat Tiko begerak di layar.

Arai Jumat berikute, Ujang sampai nulu ke ruang klub teknologi. Dak ola pule lali ngawe buku catatan keciknye. Dalamnye ade gambar sikok nage bename Tiko.

"Tubok nak mbuat gim petualangan ngen karakter ikak" jo Ujang.

Imah ngelek e. "Hebat nia, Ujang! Kitek pacak ngawali jak animasie nulu mangke Tiko pacak terbang," ji Imah.

Ujang tak sabar untuk kembali ke klub teknologi minggu depan. Ia ingin menunjukkan rancangan karakternya kepada Imah. Ia juga ingin bertanya cara membuat Tiko hidup di layar.

Jumat berikutnya, Ujang datang lebih awal ke ruang klub teknologi. Buku catatan kecil tidak lupa ia bawa. Di dalamnya ada gambar seekor naga bernama Tiko.

"Aku ingin membuat permainan petualangan dengan karakter ini," Kata Ujang.

Imah melihatnya. "Keren banget, Ujang! Kita bisa mulai dari animasinya dulu, biar Tiko bisa terbang," Kata Imah.



Ujang ngen Imah langsung ngidupke komputer demm tu mbukak Scatch. Wang bedue tu mula i ngambar Tiko makai tampelan layar di Scratch.

Imah muat sayapnye ngepak dem tu Ujang nambahke warne same mengkan lucu. Meski makan waktu, wang bedue tu agam nia pacak mbuat dewek karakter mecak idup di layar.

Pas tugas kecik wang due tu dem, Tiko pacak terbang pas tombol panah pucuk dipicit. Wang due tu nonton karakter itu melayang di layar.

Ujang dan Imah langsung menyalakan komputer dan membuka Scratch. Mereka mulai menggambar Tiko menggunakan tampilan layar di Scratch.

Imah membuat sayapnya mengepak, sementara Ujang menambahkan warna dan wajah lucu. Meski membutuhkan waktu, mereka senang bisa membuat karakter ciptaannya sendiri hidup di layar.

Saat tugas kecil mereka selesai, Tiko bisa terbang ketika tombol panah atas ditekan. Mereka menonton karakter itu melayang di layar.



Ujang nambahke rintangan di gim Tiko. Die pengen Tiko pacak ngelakke batu-batu besok yang nimpe jak pucuk.

Die mbuat sprite anyar angken batu tu bergerak turun. Tapi, pas dijalanke, malah nimbul di tempat yang salah. Batu tu dak berenti nimpe meski la dem ngene Tiko.

"Ngape ikak dak berenti, yek?" rutuknye.

Die nyubo mbace ulang papan tampilan kode yang nunjukkan kumpulan tampilan koding. La dem beulang-ulang ngutak-atik ngen nambahkan "jika...maka" untuk nyetop batu yang nimpe.

Ujang menambahkan rintangan pada gim Tiko. Ia ingin Tiko bisa menghindari batu-batu besar yang jatuh dari atas.

Ia membuat sprite baru agar batu itu bergerak turun. Namun, saat dijalankan, batu justru muncul di tempat yang salah. Batu tidak berhenti jatuh meskipun sudah mengenai Tiko.

"Kenapa ini tidak berhenti, ya?" gumamnya.

Ia mencoba membaca ulang papan tampilan kode yang menampilkan kumpulan tampilan koding. Setelah beberapa kali mengutak-atik dengan menambahkan *jika... maka* untuk menghentikan batu menimpa.



Ujang maken bersemangat. Die nyatat kesalahan-kesalahan yang ditemuinye. Die mula i paham kalu koding dak cuman mbuat galek e beno jak awal.

Pertemuan berikutnye, Pak Rino mintek tiap kelompok di klub teknologi nunjukke hasil tugasnye.

"Kitek tunjukke Tiko, yuk!" kate Ujang.

Bekanti ngen Imah, tampilan gambar sederhana berisi karakter disiapkan. Pas gilirannye, Ujang ngen Imah betegak di depan kelas. Ujang njelaske care mbuat Tiko mula i jak ngambar sprite sampai nambahke logika gerakan.

Ujang semakin bersemangat. Ia pun mencatat kesalahan-kesalahan yang ia temui. Ia mulai memahami bahwa koding bukan tentang membuat semuanya sempurna sejak awal.

Pertemuan berikutnya, Pak Rino meminta setiap kelompok di klub teknologi untuk menampilkan hasil tugas mereka.

"Kita tampilkan Tiko, yuk!" kata Ujang.

Dengan dibantu Imah, tayangan gambar sederhana berisi rancangan karakter disiapkan. Saat giliran tampil, Ujang dan Imah berdiri di depan kelas. Ujang menjelaskan cara mereka membuat Tiko mulai dari menggambar sprite, hingga menambahkan logika gerakan.



“Mak mane care e mbuat bunyik pas Tiko tekene batu itu?” tanye salah surang murid.

“Kitek pakai papan tampilan play sound di koding,” Imah njawab.

Pak Rino betepuk tangan. Milu pulek soghek tepuk tangan kawan-kawan lainnye.

“Gawe kelompok nga hebat nia!” kate Pak Rino.

“Bagaimana cara membuat suara saat Tiko terkena batu itu?” tanya salah seorang murid.

“Kita pakai papan tampilan *play sound* dalam koding,” Imah menjawab.

Pak Rino memberi tepuk tangan diikuti suara tepuk tangan teman yang lain.

“Kerja kelompok kalian luar biasa!” Kata Pak Rino.



Sore ari tu, dak biasenye Ujang duduk sughang di pinggo umahe di kawasan Talang Semut. Umah itu ngadap ke jalan besok. Soghek mobil, motor, same becak yang lalu lalang mecak dak kebele e.

"Nga dak ape-ape, Nang?" tanye Umak dengan soghek lembut.

"Imah dak agam lagi bajo koding ngenku. Getang kak, kami beda pendapat tentang rumus koding."

"Mungkin die lagi ade gawean lain," jo Umak sengom ngenngusap palak Ujang ngen lembut.

Pada suatu sore, tidak biasanya Ujang duduk menyendiri di beranda depan rumahnya di daerah Talang Semut. Rumah itu menghadap ke jalan raya. Deru suara mobil, motor, dan becak yang lalu lalang tidak dihiraukannya.

"Kau baik-baik saja, Nak?" tanya Ibu lembut.

"Imah tidak mau lagi belajar koding bersamaku. Kemarin, kami beda pendapat tentang rumusan koding," kata Ujang

"Mungkin dia ada kesibukan lain," kata Ibu dengan tersenyum dan mengusap kepala Ujang dengan lembut.



Dalam ruang komputer di klub teknologi, mured-mured sibuk ngen tugas mbuat koding. Tapi, Ujang ngerase galeknye nyadi sepi. Imah idak datang aghai kak.

Idak seakoran tekait susunan base koding beberape aghai kak mbuat Imah nyaoh. Mungkin die dak galak lagi bekawan ngenku, Ujang ngomong sughang dalam ati.

Walaupun tangannye tejingok dang ngetik di papan ketik komputer, Ujang ngerase dak besemangat. Biasenye, ade Imah kantinye berembuk. Hasilnya tebuat gim yang menarik.

Dalam ruang komputer di klub teknologi, para siswa sibuk dengan tugas membuat koding. Namun, Ujang merasa semua menjadi sepi. Imah tidak datang hari ini.

Tidak sependapat terkait susunan bahasa koding beberapa hari lalu membuat Imah menjauh. Mungkin ia tidak mau lagi berteman denganku, Ujang bicara dalam diamnya.

Walaupun tangannya mencoba mengetik di papan ketik komputer, ia merasa kurang bersemangat. Biasanya, ada Imah yang menjadi kawan berdiskusi. Hasilnya adalah tercipta gim yang menarik.



Ujang nak nambahke pola anyar di gimnye. Die nak Tiko pacak berubah warne pas tekene bola energi ajaib.

Tapi, pas dem nambahke berape papan tampilan kode, karakter Tiko idak beringgut same sekali.

Masalah mak ikak biasenye pacak diselesaike kalu die ngawekenye same Imah.

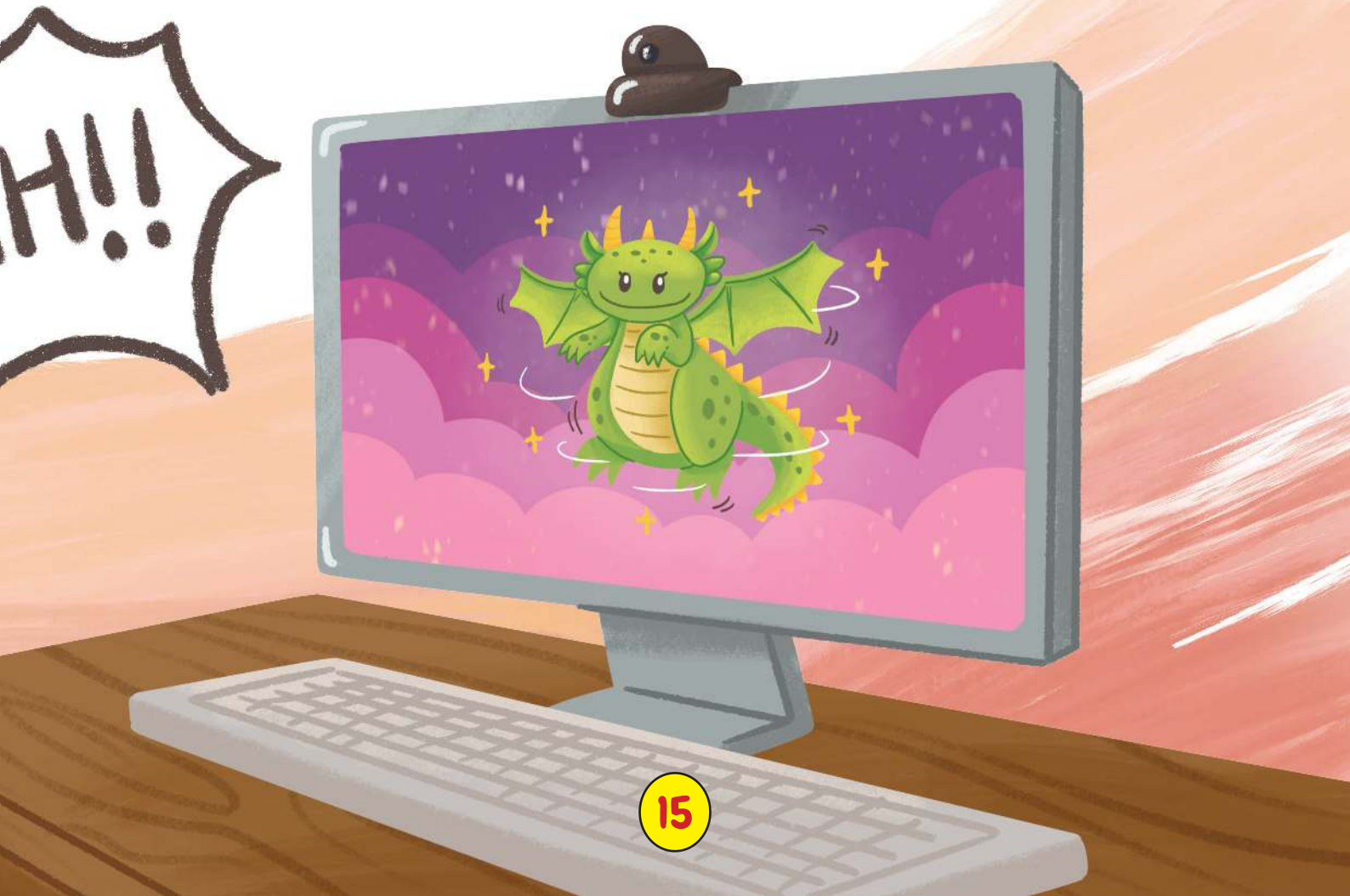
Ujang nguatkan semangat. Die terus mengotak-atik base komputer angken Tiko pacak beringgut.

Ujang ingin menambahkan pola baru pada gimnya. Ia ingin Tiko bisa berubah warna saat terkena bola energi ajaib.

Namun, setelah menambahkan beberapa papan tampilan kode, karakter Tiko tidak bergerak sama sekali.

Masalah seperti ini biasanya selalu dapat diatasi kalau ia bekerja sama dengan Imah.

Ujang menguatkan diri. Ia terus mengotak-atik bahasa komputer agar karakter Tiko bisa bergerak.



“Nah, ngape karakternye diam bae?” jo wang yang jak tadik merhatike Ujang. Wang tu maghak.

“Imah!’ pekek Ujang.

“Kitek baekan, ye?” jo Imah.

Indu untuk bajo same-same dalam dunio koding mbuat wang due tu dak ngebele sikap nak menang sughang.

“Peh, kitek bajo ngoding lagi!” ajak Imah.

“Lho, kenapa karaktenya diam saja?” kata seorang yang sejak tadi memperhatikan Ujang. Ia pun mendekat.

“Imah!”, seru Ujang.

“Kita berbaikan, ya?” kata Imah.

Kerinduan untuk belajar bersama dalam dunia koding membuat keduanya mengabaikan sikap menang sendiri.

“Yuk, kita belajar ngoding lagi!” ajak Imah.



Ujang nyadi semangat lagi. Die mula i pacak memusatkan perhatian untuk nyedemke tugas koding.

"Imah jangan merajuk lagi ye!" jo Ujang.

"Demlah. kitek bahas lagi bae base koding ikak," kate Imah.

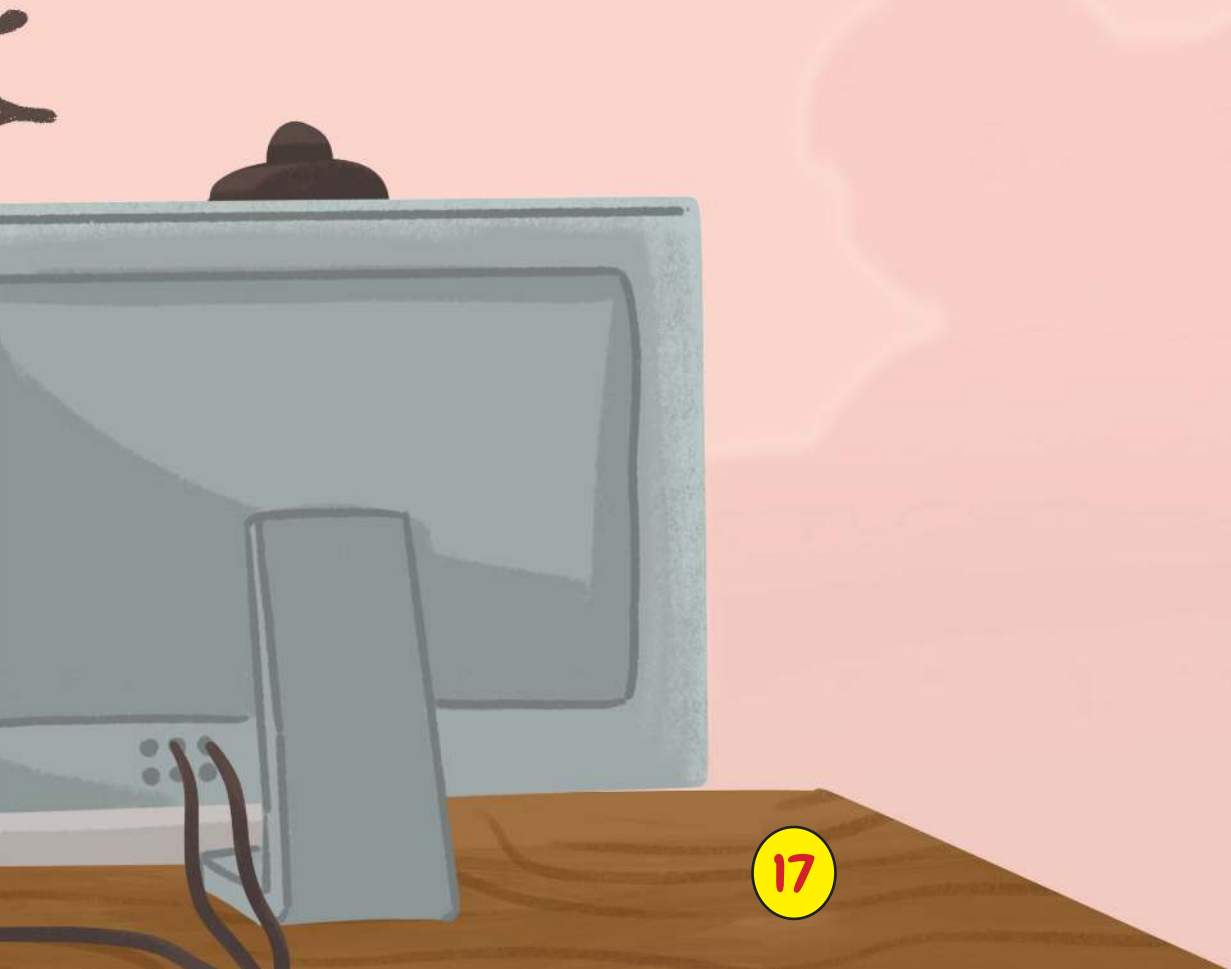
Ujang balek ngaweke ketikannye di papan ketik yang ngerakkan Tiko. Imah ngelik kode yang digaweke Ujang. Die bedue mbandingkan papan tampilan yang lame ngen yang anyar.

Ujang merasa dunianya penuh warna. Kini, ia mulai dapat fokus menyelesaikan tugas koding.

"Imah jangan merajuk lagi ya?" bujuk Ujang.

"Sudahlah. Mari kita pelajari lagi bahasa koding," jawab Imah.

Ujang kembali pada tombol papan ketik yang menggerakan Tiko. Imah melihat kode yang Ujang buat. Mereka membandingkan papan tampilan yang lama dengan yang baru.



“Mungkin ade yang saleng betimpe,” uji Imah.

Imah memperbaiki dan mengatur ulang urutan perintah.

“Nah, Tiko balek begerak!” Pecak robot senianan. Kalu kodenye ditumburkan, malah peneng sughang, jo Ujang sengom lapang. Ujang tersenyum rase luas, “.”

Aghai tu, Ujang nulis pengetahuan anyare untuk nyedemke masalah.

“Mungkin ada yang tumpang tindih,” kata Imah.

Imah memperbaiki dan mengatur urutan perintah.

“Nah, Tiko kembali bergerak!

“Mirip robot beneran nih. Kalau kodenya bertabrakan, malah makin bingung,” kata Ujang tersenyum lega.

Hari itu Ujang mencatat pelajaran barunya dalam menyelesaikan masalah.



Gisoknye, pas nyubo gim, wang due tu dibuat peneng. Tiap Tiko melumpat, tedengo soghek aneh mecak deritan lawang.

"Nga nambahke suare anyar, ye?" tanye Imah heran.

Ujang nggeleng. Wang due tu ngecek ulang kode ngen nemukan ade papan tampilan soghek yang dak saje tesimpan jak sprite laen.

"Bew, ikak pasti sise jak uji coba getang kak," kate Ujang.

Keesokan harinya, saat mencoba memainkan gim mereka, Ujang dan Imah dibuat bingung. Setiap kali Tiko melompat, terdengar suara aneh seperti deritan pintu.

"Kamu menambah suara baru, ya?" tanya Imah heran.

Ujang menggeleng. Mereka pun memeriksa kode dan menemukan bahwa ada papan tampilan suara yang tidak sengaja tersimpan dari sprite lain.

"Wah, ini pasti sisa dari uji coba kemarin," kata Ujang.



Malam aghai di kamare, Ujang bolak-balik merikse sambungan kabel yang tepasang, "Nah, ngape layar monitor dak beringgut," ujie ngowong dewek.

Kuyungnye yang jak tadik memperhatika Ujang bertanye, "Namek hal, Dek?"

"Kusor di komuputerku dak galak digeserke," kate Ujang sambil mengutak-atik komputerye.

Saat malam hari di kamarnya, Ujang bolak-balik mengecek sambungan kabel yang terpasang. "Lho! mengapa layar monitor tidak bergerak?" tukas Ujang bicara sendiri.

Kakak Ujang yang sejak tadi memperhatikan Ujang pun bertanya, "Ada apa, Dik?" tanyanya.

"Kusor di komputerku tidak mau digerakkan," jawab Ujang yang masih terus mengutak-atik komputernya.



Kuyungnye maghak ngen merikse komputer Ujang, "Oh, ikak kene virus. Komputer ikak macet, jadi kusornye meguk bae," ujie.

Kuyung Ujang nerai nyelamatke file data base koding yang dibuat adeknye.

Die mengkhawatirke galek data dem dacak-acak virus trojan ikak.

"Galek data isik e rancangan koding yang kubuat," kate Ujang.

Kakaknya mendekati dan mencoba memeriksa komputer Ujang, "Oh, ini terkena virus. omputerrnya 'macet sehingga kusornya tidak bisa digerakkan," katanya.

Kakak Ujang mencoba menyelamatkan file data yang digunakan Ujang dalam membuat bahasa koding.

Ia mengkhawatirkan semua data sudah dibongkar oleh virus *trojan* ini.

"Semua data berisi rancangan koding yang kubuat," jelas Ujang.

"Kalu bae pacak dibenoke, Yung," jo Ujang.

Ujang takut nia kalu galek data rancangan kodingnye rusak. Data tu harus disampaikannye dalam seminar koding minggu depan.

"Di dalamnya ade jugek data koding untuk lomba permainan tingkat nasional," uji Ujang.

"Mecaknye perlu waktu, Dek," jo kuyungnye.

"Semoga dapat diperbaiki ya, Kak?" kata Ujang.

Ujang sangat khawatir kalau semua data rancangan kodingnya rusak. Data itu harus ia sampaikan dalam seminar koding pekan depan

"Di dalamnya juga ada data koding untuk lomba permainan tingkat nasional," kata Ujang.

"Sepertinya butuh waktu, Dik," kata Kakaknya.



Ujang takut nia kalu datanye ilang beno atau rusak. Die tingat gawean-gawean yang la dem disiapke Pak Rino. Die njadi mentor Pekan Kreativitas Siswa. Die jugek la nyiapke gim untuk lomba tingkat nasional.

"Cak mane,Yung. Ape pacak diperbaiki?" tanye Ujang.

, "Sabar bae ye! Dang kuguyurke," jo kuyung sambel sengom

Ujang bedoa dalam ati semoga galek e baik-baik bae. Die dak pacak mayangke ape yang nak tejadi kalu rancangan tugas jak Pak Rino di komputernye ilang galek.

Ujang sangat panik bila datanya benar-benar hilang atau rusak. Ia teringat pekerjaan-pekerjaan yang sudah disiapkan Pak Rino. Ia menjadi mentor Pekan Kreativitas Siswa. Ia juga menyiapkan gim untuk lomba tingkat nasional.

"Bagaimana, Kak, bisa diperbaiki, kan?" tanya Ujang.

, "Sabar ya! sedang Kakak usahakan," kata Kakak sambil tersenyum.

Dalam hatinya, Ujang berdoa semoga semua baik-baik saja. Ia tidak dapat membayangkan apa yang akan terjadi bila rancangan tugas dari Pak Rino di komputernya hilang semua.

Ruangan klub teknologi la sepi galek kerne jam pelajaran la selesai. Ujang ngen Imah masih duduk depan laptop.

Ujang maseh nyeriteke perihal laptopnye yang bemasalah.

“Untunglah ade kuyung nga pacak menonye,” jo Imah milu senang.

“Ao. kalu dak mitu, pastilah rancangan koding yang kugaweke rusak galek,” jo Ujang sambel mbukak buku catatannye.

Ruang klub teknologi mulai sepi karena jam pelajaran sudah selesai. Ujang dan Imah masih duduk di depan laptop.

Ujang masih menceritakan perihal laptopnya yang bermasalah.

“Untunglah kakakmu dapatnya memperbaikinya,” kata Imah ikut senang..

“Iya. kalau tidak, pasti rancangan koding yang kubuat akan berantakan,” kata Ujang sambil membuka buku catatannya.



Pas wang due tu nak balek, ade bunyi bedenting masuk ke sur-el Ujang. "Imah! Gim kitek menang Lomba Inovasi Digital Tingkat Nasional," pekiknye.

Wang due tu saleng ngelek dem tu besurak, "Kitek behasel!" Soghek tawe wang due tu menohke ruangan.

Ujang senang nia. Ngen ditulung Imah, keinginannye untuk niru mecak kuyungnye mak ikak tejadi nian.

Sebelum mereka pulang, ada informasi pemberitahuan yang masuk ke su-rel Ujang. "Imah! Gim kita memenangi Lomba Inovasi Digital Tingkat Nasional!" teriaknya.

Mereka saling memandang dan berseru, "Kita berhasil!" Suara tawa mereka memenuhi ruangan yang tadi sepi.

Ujang sangat riang. Dengan bantuan Imah, keinginannya untuk menjadi seperti kakaknya kini menjadi kenyataan.



Penulis



Alpansyah adalah seorang pendidik yang menyelesaikan pendidikan S3 Philosophy of Doctor dari Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) Malaysia. Ia telah aktif sebagai pengawas sekolah, asesor, dan narasumber di berbagai program Kemendikbudristek. Ia telah menghasilkan karya, antara lain buku *Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek, Warnai Zaman dengan Pendidikan Bahasa dan Sastra Kita, Matahari di Atas Musi,* dan *Panduan Kreatif Menulis Fiksi* Melalui karya-karya ini, Alpansyah konsisten mendorong transformasi pendidikan yang lebih *engaging* dan relevan, yang kini diperluas dalam buku cerita anak (pembaca jenjang C) *Serunya Belajar Koding* untuk memperkenalkan dunia pemrograman secara menyenangkan bagi pelajar.

Ilustrator



Farah Aima Syahida mempunyai mimpi untuk berkarya lewat ilustrasi. Namun, ia justru menempuh pendidikan di jurusan ekonomi. Menggambar sudah menjadi hobi sejak kecil. Ia pun mendalami dunia ilustrasi untuk buku cerita sejak masa pandemi. Segudang prestasi telah ia raih, diantaranya sebagai 30 karya terpilih pada 'Kompetisi Visualisasi Rempah' oleh Kemdikbud (2020) dan juara 1 komik strip 'Pekan Nasional Keselamatan Jalan' oleh Kemenhub (2021). Untuk melihat karyanya yang lebih banyak lagi, pembaca dapat mengunjungi akun IG @farahsyhd.