

ABSTRAK

Aplikasi berbasis teknologi *Internet of Things* (IoT) menjadi area yang berkembang di industri 4.0. Bahasa pemrograman Python merupakan bahasa pemrograman *multiplatform* yang banyak digunakan dalam pengembangan sistem IoT. Dengan demikian diperlukan pengenalan sejak dini dan pembekalan ketrampilan menggunakan bahasa pemrograman tersebut kepada siswa-siswi yang masih duduk di bangku sekolah atau pun yang mengambil program Kejar Paket.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan kegiatan pelatihan menggambar grafik animasi menggunakan bahasa pemrograman Python dengan *Turtle Library*. *Turtle library* adalah *library* pada bahasa pemrograman Python yang digunakan untuk membuat grafik maupun gambar animasi. Metode pelatihan yang diberikan sangat menarik dan mudah dipahami karena siswa/i dapat belajar membuat program sambil berkreasi karena didukung dengan tampilan visual yang dihasilkan dari perangkat lunak Python 3.8.

Kegiatan pengabdian masyarakat telah berhasil dilakukan kepada siswa-siswi PKBM AMARI, Meruya Selatan. Peserta telah mampu membuat gambar animasi sederhana menggunakan Python. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan akan meningkatkan keahlian ketrampilan digital yaitu dalam penyelesaian masalah dengan logika dan algoritma pemrograman, penguasaan dasar ilmu pemrograman komputer khususnya penggunaan bahasa pemrograman Python dan juga meningkatkan kreatifitas.

Kata kunci : Python, *Turtle Library*, *Internet of Things*