

PELATIHAN *COMPUTATIONAL THINKING* UNTUK GURU SEKOLAH DASAR
KABUPATEN GUNUNG KIDUL DAN PELATIHAN PEMBUATAN *GAME*
PEMBELAJARAN UNTUK GURU SMP NEGERI 2 BREBES.



Oleh :

Muhammad Afrizal
1700018231

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2020

HALAMAN PENGESAHAN

PELATIHAN *COMPUTATIONAL THINKING* UNTUK GURU SEKOLAH DASAR
KABUPATEN GUNUNG KIDUL DAN PELATIHAN PEMBUATAN *GAME*
PEMBELAJARAN UNTUK GURU SMP NEGERI 2 BREBES

Muhammad Afrizal

1700018231

PEMBIMBING

: Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.

NIY : 60191223



25/09/2020

PENGUJI

: Dewi Pramudi Ismi, S.T., M.CompSc.

NIY :060150842



25/09/2020

Kaprodi Teknik Informatika

26/09/2020



Nur Rochmah Dyah Pujastuti, S.T., M.Kom.
NIP. 197608192005012001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'allamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta atas izin-Nya Penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini, tak lupa shalawat beriring salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW karena beliau yang telah membawa dunia ini dari zaman kegelapan hingga menuju zaman yang penuh dengan teknologi seperti sekarang ini. Rangkaian kalimat dalam laporan ini disusun oleh penulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan matakuliah kerja praktek bagi mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, banyak sekalian manfaat yang dapat diambil oleh penulis, dari mendapatkan ilmu tentang *computational thinking* sampai dengan pembelajaran tentang proses pembuatan *game* sederhana menggunakan *software* Scratch dan Makey Makey. Penulis juga dapat membantu siswa dan para guru baik dalam proses pelaksanaan soal Tantangan Bebras dan juga pada proses pembuatan *game* sederhana menggunakan Scratch dan Makey Makey. Maka dengan adanya matakuliah kerja praktek yang diberikan kepada mahasiswa, hal ini sangat penting dalam mendapatkan pengalaman untuk mampu menyesuaikan diri di dunia kerja nantinya.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang berperan terlaksananya kerja praktek ini, serta telah memberikan dukungan moral dan juga bimbingannya kepada penulis. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Dinan Yulianto, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Nur Rochmah DPA, S.T., M.Kom., Ibu Miftahurrahma Rosyda, S.Kom., M.Eng., dan Bapak Faisal Fajri, S.Si., M.Cs. Selaku tim dosen pelaksanaan soal Tantangan Bebras dan pelaksanaan pelatihan pembuatan *game* sederhana.

3. Okzatul Revanka dan Siti Barka Pellu selaku tim mahasiswa yang membuat tim pelaksanaan Tantangan Bebras dan pelatihan untuk guru SMP Negeri 2 Brebes menjadi sukses.
4. Orang tua penulis yang selalu mendukung proses kegiatan pembelajaran penulis.

Semoga laporan kerja praktek ini dapat membawa banyak manfaat bagi penulis maupun kepada pembaca. Penulis juga tidak menutup kemungkinan jika para pembaca sudi memberikan kritik, saran serta masukan demi kesempurnaan laporan ini. Sekiranya mohon maaf bila terdapat kekurangan dalam pembuatan laporan ini karena kesempurnaan hanya lah milik Allah SWT semata.

Wassalammualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 4 September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang Kegiatan PPM.....	1
B. Urgensi Kegiatan PPM.....	3
BAB II Tujuan Kegiatan Pengabdian	4
BAB III Sasaran dan Manfaat Kegiatan PPM.....	5
A. Sasaran	5
B. Manfaat Kegiatan PPM.....	5
BAB IV Pelaksanaan Kegiatan PPM.....	6
A. Tempat	6
B. Waktu.....	9
C. Rincian Pelaksanaan.....	10
BAB V Metode Yang Diterapkan.....	12
BAB VI Kendala Pelaksanaan	13
VII Kesimpulan dan Saran.....	14
A. Kesimpulan.....	14
B. Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
Lampiran	16
i. Log Book Kerja Praktik.....	16
ii. Dokumentasi Kegiatan KP PPM (Foto)	21