

LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB

Teacher Coding

Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (Autobot)

19 Januari 2024

Acc Pembimbing naskah
laporan magang untuk maju
ujian


Nur Rochmah Dyah P.A., ST., M.Kom



Oleh :

Roy Huda Pratama
2000018002

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2023/2024

LAPORAN PRAKTIK MAGANG REKOGNISI MSIB

Teacher Coding

Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (Autobot)



Oleh :

Roy Huda Pratama
2000018002

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

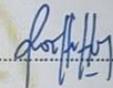
Magang dan Studi Independen Bersertifikat

Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (Autobot)

ROY HUDA PRATAMA

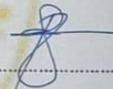
2000018002

PEMBIMBING : Nur Rochmah Dyah Puji Astuti, S.T., M.Kom.
NIP : 197608192005012001

 26/01/2024

PENGUJI : Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.

NIPM : 19730710 200409 111 0951298

 26/01/2024

Yogyakarta, 26 Januari 2024
Kaprosdi S1 Informatika


Dr. Murinto, S. Si, M. Kom
NIPM : 19730710 200409 111 0951298

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur disampaikan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan Laporan Akhir Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 ini sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Penulisan laporan ini bertujuan sebagai dokumentasi dan evaluasi dari partisipasi penulis dalam kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, diantaranya :

1. Bapak Dr. Murinto, S.Si., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika, Universitas Ahmad Dahlan.
2. Bapak Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom. selaku koordinator Praktik Magang MSIB dan Dosen Pengampu mata kuliah praktik magang.
3. Ibu Dewi Soyusiawaty, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing saya selama ini.
4. Ibu Nur Rochmah Dyah Puji Astuti, S.T., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Praktik Magang.
5. Orang tua penulis sebagai pendukung utama segala kegiatan yang penulis lakukan.

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 di Autobot selama periode 5 bulan. Dalam penyusunan Laporan Akhir Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Angkatan 5 Tahun 2023 ini, masih terdapat beberapa kekurangan baik dalam hal struktur maupun gaya penulisan. Oleh karena itu, masukan serta saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga laporan ini memberikan manfaat bagi pembaca umum dan juga memberikan manfaat yang signifikan bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 26 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'RH' with a long horizontal stroke extending to the right.

Roy Huda Pratama

2000018002

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	iv
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	x
BAB I.....	x
Pendahuluan	10
A. Latar Belakang.....	10
B. Identitas Magang MBKM	12
1. Kategori.....	12
2. Level.....	13
BAB II.....	14
Gambaran	14
A. Penyelenggara.....	14
B. Lokasi Perusahaan	15
C. Waktu Pelaksanaan Magang MBKM	16
D. Ruang Lingkup Pekerjaan.....	16
BAB III TAHAPAN PERSIAPAN MAGANG MBKM	19
A. Rancangan Jadwal Persiapan Magang	19
B. Jadwal Kegiatan Magang MBKM.....	24
BAB IV	26
HASIL PELAKSANAAN MAGANG MBKM.....	26
A. Hasil Pelaksanaan Magang MBKM	26
1. Proses Magang.....	26
2. Rincian Pekerjaan	26
B. Produk yang dihasilkan selama magang	27
1. Mengajarkan pembelajaran tentang coding dasar di tingkat SD	27
2. Mencari <i>Software</i> Similar dengan <i>Scratch</i>	28

3. Mencari <i>Website</i> Terkait Pembelajaran dengan konsep Bermain	30
4. Membuat materi game <i>scratch</i> bertema budaya.....	36
5. Membuat materi game <i>scratch</i> dengan <i>level</i>	38
6. Mengadakan Lomba Coding di event JRC (Jogja Robotic Competition).....	41
BAB V	45
PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	46
LAMPIRAN.....	47
Lampiran 1 Brosur Magang MBKM	47
Lampiran 2 Sertifikat Magang.....	48
LOG BOOK PRAKTIK	
MAGANG	49
<i>Lampiran 4 Dokumentasi Magang : beberapa dokumentasi saat magang</i>	67

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Struktur Organisasi YPTI Autobot	14
Gambar 2.2 Lokasi Magang.....	15
Gambar 4.1 Activity Diagram	28
Gambar 4.3 Landing Page Blooket.....	30
Gambar 4.4 Login Blooket.....	30
Gambar 4.5 Pilihan user.....	31
Gambar 4.6 Homepage Teacher	31
Gambar 4.7 Homepage Student	32
Gambar 4.8 Pengatur pertanyaan	33
Gambar 4.9 Tampilan kelola pertanyaan.....	33
Gambar 4.10 Tampilan ketika tugas sudah ada.....	34
Gambar 4.11 Template game yang sudah tersedia	34
Gambar 4.12 Pengaturan dari room game	35
Gambar 4.13 Design track.....	37
Gambar 4.14 Pemanggilan fungsi	37
Gambar 4.15 Pemanggilan fungsi	38
Gambar 4.16 Design track.....	39
Gambar 4.17 Design track.....	39
Gambar 4.18 Design track.....	40

Gambar 4.19 Pemanggilan fungsi	40
Gambar 4.20 Pemanggilan fungsi	41
Gambar 4.24 Saat lomba berlangsung.....	43
Gambar 4.25 Saat lomba berlangsung.....	44
Gambar 4.26 Saat lomba berlangsung.....	44

Daftar Tabel

Table 2.1 Tabel Kompetensi.....	16
Table 4.2 Hasil Pencarian	28
Table 4.21 Penilaian	42
Table 4.22 Penilaian	42
Table4.23 Penilaian.....	43

BAB I **Pendahuluan**

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan kini diwarnai inovasi program yang mendorong mahasiswa melangkah lebih luas dari ruang kuliah. Salah satunya adalah program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), terobosan dari inisiatif Kampus Merdeka milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud Ristek). Konsep MSIB memungkinkan mahasiswa untuk memiliki kendali lebih besar terhadap perjalanan pendidikannya, sekaligus mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dalam pengembangan diri. MSIB tidak hanya mengandalkan pembelajaran formal di dalam kelas, tetapi juga mengintegrasikan pengalaman di luar kampus, magang, dan proyek-proyek mandiri sebagai bagian integral dari proses pendidikan.

Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot adalah salah satu mitra yang terdaftar di MSIB dari banyaknya perusahaan yang berdiri dari berbagai wilayah Indonesia. Autobot merupakan lembaga pendidikan non formal yang bergerak di bidang pendampingan pembelajaran sistem otomasi dan teknologi yang berkedudukan di Jawa Tengah, Kabupaten Klaten bagian Utara.

Untuk mendukung pelaksanaan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), YPTI Autobot meluncurkan program magang dengan tema “Mengajarkan Pembelajaran Teknologi”. Dimulai dari Klaten Utara, YPTI Autobot melakukan kerja sama

dengan pemerintah melalui Magang Studi Independent, penulis bergabung pada divisi *Teacher Coding* untuk mengajarkan Mengajar dan menyebarluaskan pendidikan teknologi khususnya *coding* (pemrograman tingkat dasar) kepada generasi muda. Proyek ini akan membuka wawasan peserta magang terhadap teknologi pemrograman, serta keterlibatan peserta magang pada program-program yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda (anak kecil sampai remaja), melalui *website code.org* dan aplikasi *scratch* terhadap pengetahuan pemrograman dasar. Ruang lingkup aktivitas Autobot antara lain yaitu Pendampingan pembelajaran tentang Teknologi dan Sistem Otomasi bagi siswa TK, SD, SMP, SMA/SMK, dan Umum, kerjasama Ekstrakurikuler dengan sekolah-sekolah formal (TK-SMA), *workshop/pelatihan Sistem Otomasi, Microcontroller dan Coding* bagi umum, pendampingan Persiapan Kompetisi Robotik dan *Coding* bagi perseorangan maupun Institusi Pendidikan, kerjasama Pelatihan Sistem Otomasi Industri untuk kalangan industri.

Dalam melaksanakan pembelajaran, Autobot memberikan pembelajaran pada jenjang PAUD – SMA. Penyampaian materi pada berbagai jenjang ini tidaklah mudah. Hal ini disebabkan salah satunya yaitu lemahnya literasi digital baik dari segi anak maupun orangtua. Literasi digital perlu dimiliki agar masyarakat jauh lebih bijak dalam menggunakan serta mengakses teknologi. Kemampuan ini perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini agar mampu mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi. Mengingat tujuan dari Autobot yakni mengajar dan menyebarluaskan pendidikan teknologi kepada khalayak untuk menyongsong kehidupan *society 5.0*, lembaga menyiapkan berbagai strategi yang dapat diaplikasikan dalam menjalankan tujuannya. Namun masih terkendala dalam jumlah

sumber daya yang dimiliki, terutama dalam menjalankan proses dan mencapai kualitas hasil yang diharapkan.

Dengan permasalahan yang telah disebutkan, maka dengan diadakan kegiatan program magang MBKM pada *Teacher Coding* merupakan solusi yang baik untuk mencapai kualitas hasil yang diharapkan dan terpenuhinya sumber daya yang dimiliki perusahaan yang dikerjakan peserta magang selama proses MSIB berlangsung.

A. Identitas Magang MBKM

1. Kategori

Magang Bersertifikat adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Di program Magang Bersertifikat, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman kerja di industri/dunia profesi nyata selama satu semester. Dengan pembelajaran langsung di tempat kerja mitra magang, mahasiswa akan mendapatkan *hard skill* maupun *soft skill* yang akan menyiapkan mahasiswa agar lebih mantap untuk memasuki dunia kerja dan karirnya. Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot merupakan salah satu mitra dari berbagai perusahaan yang ada di Indonesia yang melakukan kerja sama dengan pemerintah melalui Magang Studi Independent bersama meluncurkan program magang dengan tema “Mengajarkan Pembelajaran Teknologi”.

2. Level

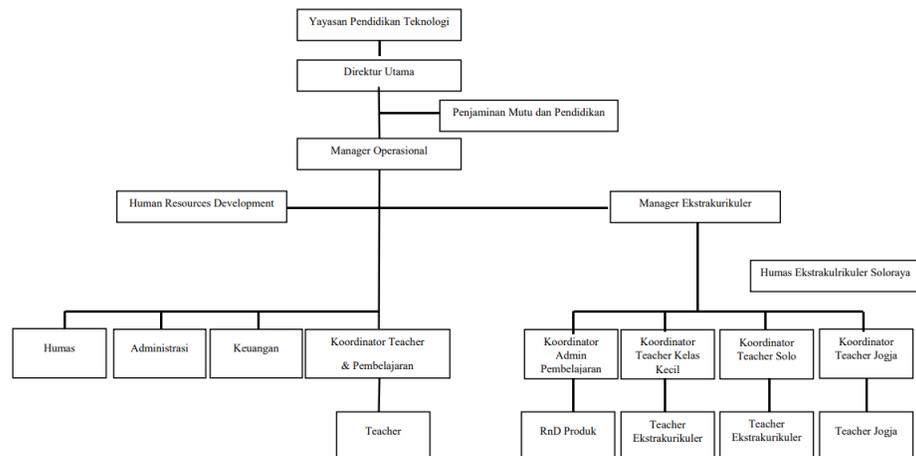
Program magang MBKM dilaksanakan selama 5 bulan yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot berada di level nasional, karena program MBKM yang diikuti oleh mahasiswa S1 dari semua perguruan tinggi negeri maupun swasta mencakup berbagai daerah di seluruh Indonesia dari Sabang sampai Merauke.

BAB II Gambaran

A. Penyelenggara

Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot adalah perusahaan yang berkedudukan di Daerah Klaten, Jawa Tengah yang bernaung dalam lembaga pendidikan non formal yang bergerak di bidang pendampingan pembelajaran sistem otomasi dan teknologi di seluruh Indonesia.

YPTI Autobot didirikan pada Juni 2016 oleh sejumlah akademisi dan praktisi yang biasa berkisah di arena publik dalam pengembangan sistem otomasi dan teknologi di kawasan Klaten, Jawa Tengah dan sekitarnya. Adapun struktur organisasi dari Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi YPTI Autobot

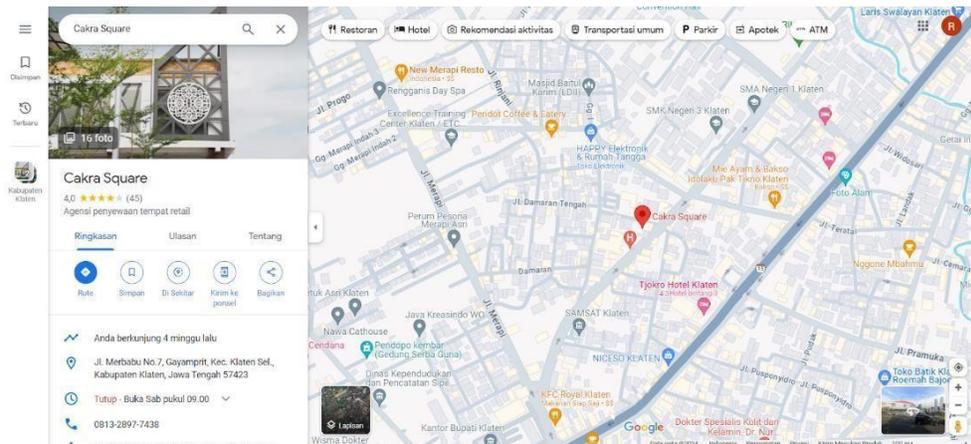
Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot dipimpin oleh seorang direktur utama yaitu Mr Agur. Kemudian dibantu oleh *Manajer*

Operasional yaitu oleh Ms Alice serta Manager Ekstrakurikuler yaitu Mr Rama, dan untuk Koordinator *Teacher* kelas kecil, *Teacher* Solo, dan *Teacher* Jogja dihandle oleh Ms Ririn, dan untuk Koordinator *Admin* Pembelajaran yaitu oleh Mr Ibnu, kemudian untuk humas yaitu oleh Ms Ida, dan untuk Administrasi dan keuangan yaitu Ms Kiky. Kemudian memiliki *staf* yang disebar ke beberapa divisi yaitu *Teacher*, *Teacher* Ekstrakurikuler, dan *Teacher* Jogja.

B. Lokasi Perusahaan

Alamat Kantor : Jalan Merbabu no 7 Gedung Cakra Square Lt.3, Klaten

Tengah, Klaten.



Gambar 2.2 Lokasi Magang

C. Waktu Pelaksanaan Magang MBKM

Waktu pelaksanaan kegiatan magang terhitung dari hari pertama masuk magang di YPTI Autobot sampai selesai program MSIB BATCH 5 yaitu 14 Agustus 2023 - 31 Desember 2023 selama 5 bulan, Proses pelaksanaan magang ini dilakukan secara offline datang ke kantor Autobot dan untuk waktu hari kerjanya yaitu Senin-Jumat.

D. Ruang Lingkup Pekerjaan

Selama proses magang di YPTI Autobot penulis bergabung dengan divisi *Teacher Coding* yang diharuskan berkompetensi di beberapa hal yang terdiri dari algoritma dasar pemrograman, komunikasi dan presentasi, kesabaran dan empati, logika dan kemampuan pemecahan masalah serta kreativitas dan inovasi program. Berikut adalah tabel kompetensi dari *Teacher Coding*.

Table 2.1 Tabel Kompetensi

Posisi	Skill	Developed Skill	Learning or Activity Details	Learning Period (hours)	Asesmen Method
Teacher Coding	1. Pemrograman Dasar (Algoritma Pemrograman)	Mampu memahami fundamental pemahaman pemrograman dasar algoritma	peserta memahami sistem pemrograman meliputi konsep, jenis-jenis data, variabel, logika dasar sehingga mampu mengarahkan anak dalam merancang dan mengembangkan program seperti scratch, blockly, atau bahasa pemrograman lainnya yang cocok untuk usia anak-anak.	350	Asesmen dari review tim internal
	2. Komunikasi dan Presentasi	Mampu mengenal dan mengorganisir komunikasi lewat pola bahasa pemrograman	peserta mempelajari konsep-konsep pemrograman sehingga dapat mengarahkan anak agar mampu mengorganisir permasalahan, mencari sistem pemecahan secara sistematis dan mampu mengkomunikasikan pemecahan masalah yang tepat.	150	
	3. Kesabaran dan Empati	Mampu memahami karakteristik dan tingkat emosional anak dan memiliki kesabaran dalam membantu serta memahami tingkat perkembangan anak	peserta memahami karakteristik anak, tingkat emosional, cara membangun hubungan, sehingga mampu mengevaluasi serta melakukan refleksi terhadap hal-hal yang sudah dilakukan dan menggunakan strategi yang tepat bagi siswa selama pembelajaran.	150	
	4. Logika dan Kemampuan Pemecahan Masalah	Mampu berpikir serta membuat rumusan yang logis dan sistematis dalam menyusun suatu program untuk mencapai hasil komputasi	peserta mempelajari sistem merancang, memprogram serta membuat rumusan yang logis dan sistematis dalam menyusun tahapan menyelesaikan masalah.	100	
	5. Kreatifitas dan Inovasi Program	Mampu mengembangkan proyek untuk menciptakan ragam program baru	peserta mempelajari sistem tahapan pemrograman yang dibuat sehingga mampu merangsang kreativitas, menumbuhkan semangat inovatif, menstimulasi logika berpikir, dan memperkuat kemampuan anak untuk memecahkan masalah serta menciptakan inovasi baru.	150	

Peran ini melibatkan penyampaian dan penyebaran pengetahuan dalam bidang pendidikan teknologi, khususnya dalam aspek pemrograman dasar, kepada generasi muda. Fokus proyek ini tidak hanya terletak pada pemahaman konsep dasar pemrograman, tetapi juga bertujuan untuk memperluas wawasan peserta didik dan mengikutsertakan mereka dalam program-program yang mempersiapkan untuk menghadapi era *Society 5.0*. Selain itu, peran ini mencultivasi keterampilan penting seperti algoritma, komunikasi, kesabaran, logika, dan kreativitas.

Sebagai *Teacher Coding*, tugasnya tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing anak-anak dalam merancang dan mengembangkan program, menggunakan berbagai platform seperti *Scratch* dan *Code.org*. Tanggung jawabnya mencakup bimbingan terhadap siswa dalam merumuskan masalah, mencari solusi secara sistematis, dan menyampaikan solusi dengan jelas.

Begitu juga, pentingnya literasi digital ditekankan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman masyarakat dalam menggunakan dan mengakses teknologi dengan bijak. *Teacher Coding* juga perlu memahami karakteristik anak-anak, tingkat emosional mereka, serta membangun hubungan yang positif untuk dapat mengajar dan membimbing siswa secara efektif. Evaluasi, refleksi, dan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai juga merupakan bagian integral dari peran ini.

Secara keseluruhan, *Teacher Coding* tidak hanya mengajarkan keterampilan pemrograman, melainkan juga membentuk siswa agar menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mampu memecahkan masalah dalam konteks teknologi, termasuk dalam pembuatan, desain, dan memberikan pemahaman tentang algoritma dasar.

BAB III
TAHAPAN PERSIAPAN MAGANG MBKM

A. Rancangan Jadwal Persiapan Magang

Waktu pelaksanaan kegiatan terhitung dari hari pertama masuk magang di YPTI Autobot sampai selesai program MSIB BATCH 5 yaitu 14 Agustus 2023 - 31 Desember 2023, Proses pelaksanaan magang ini dilaksanakan secara *offline* datang ke Autobot. Berikut jadwal pokok kegiatan magang disajikan dalam tabel :

Table 3.1 Rencana Jadwal Persiapan Magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																				Realisasi	
		Agustus 2023			September 2023				Oktober 2023					November 2023				Desember 2023					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Y/T	%
1	Pembentukan Kelompok divisi <i>Teacher Coding</i> dan penjabaran Program Kerja selama 5 bulan kedepan selama magang																					Ya	100

2	Memahami dan mempelajari modul seputar tentang <i>website code.org</i> dan menyelesaikan <i>course</i> dasar																			Ya	100	
3	Pembagian <i>Jobdesk</i> sekunder yang berbeda pada setiap peserta magang dan mencari riset aplikasi untuk media pembelajaran																				Ya	100
4	Melakukan presentasi secara bergantian dengan peserta magang satu divisi tentang riset yang sudah dilakukan																				Ya	100

5	Mempelajari aplikasi <i>scratch</i> dan membuat game sederhana menggunakan aplikasi <i>scratch</i>																			Ya	100	
6	Melakukan Analisis dari fungsionalitas dan keunggulan yang terdapat pada <i>website</i> pembelajaran																				Ya	100
7	<i>Sharing asset</i> tentang <i>project game</i> untuk media pembelajaran ekstrakurikuler <i>coding</i>																				Ya	100
8	Membuat sebuah aplikasi <i>game</i> yang memiliki level dan <i>obstacle</i> yang dikerjakan oleh <i>team</i>																				Ya	100

B. Jadwal Kegiatan Magang MBKM

Selama pelaksanaan magang berlangsung, penulis melakukan aktivitas magang di Autobot secara WFO (*Work From Office*) dan juga terjun langsung ke sekolah sesuai jadwal. Rincian kegiatan yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang direncanakan sebagai berikut :

1. Tanggal 14-18 Agustus 2023

Pembentukan Kelompok divisi *Teacher Coding* dan penjabaran Program Kerja selama 5 bulan kedepan selama magang berlangsung

2. Tanggal 21-25 Agustus 2023

Memahami dan mempelajari modul seputar tentang *website code.org* dan menyelesaikan *course* dasar

3. Tanggal 28 Agustus-1 September 2023

Pembagian *Jobdesk* sekunder yang berbeda pada setiap peserta magang dan mencari riset aplikasi untuk media pembelajaran

4. Tanggal 4-8 September 2023

Melakukan presentasi secara bergantian dengan peserta magang satu divisi tentang riset yang sudah dilakukan

5. Tanggal 11-22 September 2023

Mempelajari aplikasi *scratch* dan membuat game sederhana menggunakan aplikasi *scratch*

6. Tanggal 25-29 September 2023

Melakukan Analisis dari fungsionalitas dan keunggulan yang terdapat pada website pembelajaran

7. Tanggal 2-6 Oktober 2023

Sharing asset tentang *project game* untuk media pembelajaran ekstrakurikuler *coding*

8. Tanggal 9-20 Oktober 2023

Membuat sebuah aplikasi *game* yang memiliki *level* dan *obstekel* yang dikerjakan oleh team menggunakan aplikasi *scratch* dan presentasi *team*

9. Tanggal 23-27 Oktober 2023

Melakukan revisi dari program *game* yang sudah dibuat

10. Tanggal 30 Oktober-15 Desember 2023

Melakukan aktivitas mengajar *coding* menggunakan *website code.org* dan *scratch* pada jenjang SD kelas 4-6 dan melaksanakan rapat event lomba *coding JRC*

11. Tanggal 18-22 Desember 2023

Menjadi juri pada event lomba coding pada *event JRC(Jogja Robotic Competition)* dan evaluasi

12. Tanggal 25-29 Desember 2023

Menyelesaikan laporan dan *logbook* magang di kampus merdeka

BAB IV HASIL PELAKSANAAN MBKM

A. Hasil Pelaksanaan MBKM

1. Proses Magang

Proses program magang pada Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia (YPTI) Autobot dilaksanakan secara *offline* selama lima bulan dan terbagi menjadi lima role divisi tim kerja yaitu *Teacher Basic*, *Teacher Junior*, *Teacher Intermediate*, *Teacher Coding*, dan *Public Relation*. Setiap divisi terbagi menjadi dua tim yang dimana setiap tim berjumlah lima orang, lalu setiap divisi akan diberikan tugas dan materi setiap harinya. Penulis bergabung di divisi *Teacher Coding*, tugas dari *Teacher Coding* yaitu mengajar, mengembangkan suatu bahasa pemrograman seperti *Scratch* dan *Code.org* kepada generasi muda.

2. Rincian Pekerjaan

Adapun project yang diberikan oleh mentor kepada penulis bersifar individu maupun secara tim. Berikut adalah project yang telah dikerjakan oleh penulis :

- Mengajarkan pembelajaran tentang *coding* dasar di tingkat SD
- Mencari *Software* similar dengan *scratch*
- Mencari *Website* Terkait Pembelajaran dengan konsep Bermain
- Membuat materi *game scratch* bertema budaya
- Membuat materi *game scratch* bertema level
- Mengadakan Lomba *Coding* di event JRC (*Jogja Robotic Competition*)

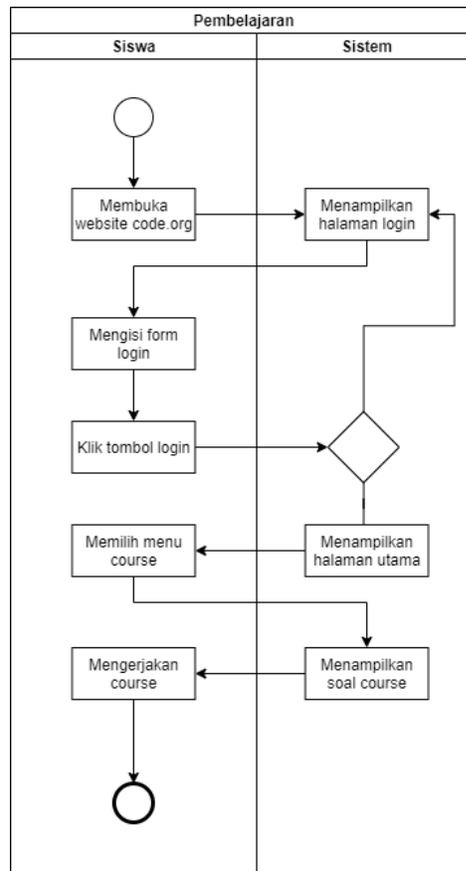
B. Produk yang dihasilkan selama magang

1. Mengajarkan pembelajaran tentang coding dasar di tingkat SD

Pada tugas individu ini, penulis berperan sebagai Teacher untuk mengajar dan menyebar luaskan pendidikan teknologi khususnya *coding* (pemrograman tingkat dasar) kepada generasi muda anak-anak SD. Proyek ini akan membuka wawasan pemagang terhadap teknologi pemrograman, serta keterlibatan pemagang pada program-program yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda khususnya anak-anak SD melalui *website code.org* dan aplikasi *scratch* terhadap pengetahuan pemrograman dasar.

Aktivitas mengajar ekstrakurikuler *coding* ini dilaksanakan setiap minggunya dimulai pada bulan November hingga pertengahan Desember pada hari Rabu selama 1 jam di SD Teruna Bangsa mulai dari pukul 13.30 hingga 14.30. Siswa yang diampu berjumlah 14 siswa pada jenjang SD (Sekolah Dasar) dari kelas 4-6.

Media pembelajaran yang digunakan saat mengajar yaitu menggunakan *website code.org* selama satu semester. *Code.org* adalah platform pembelajaran pemrograman yang mencakup berbagai bahasa pemrograman. Ini memiliki kurikulum yang kuat dan dapat diakses secara online. Berikut adalah *activity diagram* siswa saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan *website code.org*.



Gambar 4.1 Activity Diagram

2. Mencari Software Similar dengan Scratch

Pada *project* individu ini, diperintahkan untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari tiga *software* yang similliar dengan *Scratch*. Berikut adalah hasil dari perbandingan *software* yang telah dicari tersebut :

Table 1 4.2 Hasil Pencarian

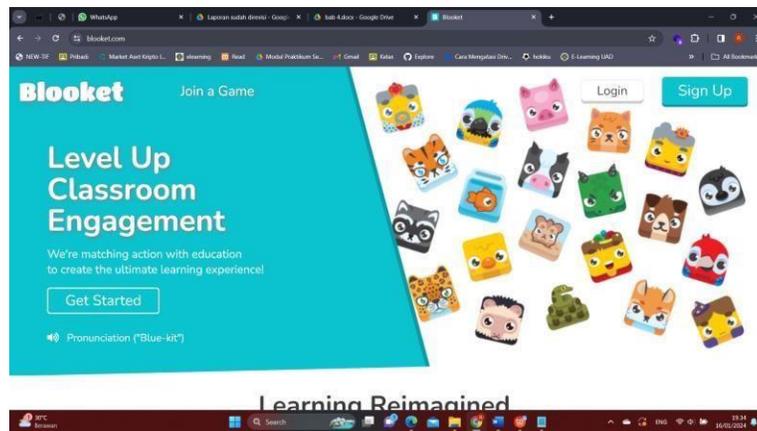
No	Nama Software	Kelebihan	Kekurangan
1.	Blockly	Blockly menggunakan	Blockly memiliki keterbatasan dalam

		antarmuka drag-and-drop yang intuitif, sehingga memudahkan pengguna untuk belajar pemrograman tanpa harus menulis kode secara manual. Hal ini membuat Blockly cocok untuk pemula, termasuk anak-anak, untuk memulai belajar tentang konsep dasar pemrograman.	hal sintaks pemrograman, sehingga pengguna tidak dapat menulis kode secara bebas seperti pada bahasa pemrograman tradisional.
2.	Tynker	Tynker memiliki antarmuka yang ramah anak-anak, sejumlah tutorial yang kaya, dan komunitas yang aktif.	Tynker mungkin terasa lebih kompleks daripada Scratch untuk pemula yang sangat muda
3.	Stencyl	Stencyl adalah platform yang memungkinkan Pemrograman game Sederhana hingga Kompleks. Ini memiliki Kemampuan eksportasi ke Berbagai platform Seperti android dan ios	Stencyl lebih fokus pada pembuatan game daripada pemrograman umum, jadi mungkin tidak sesuai untuk semua jenis proyek.

3. Mencari *Website* Terkait Pembelajaran dengan konsep Bermain

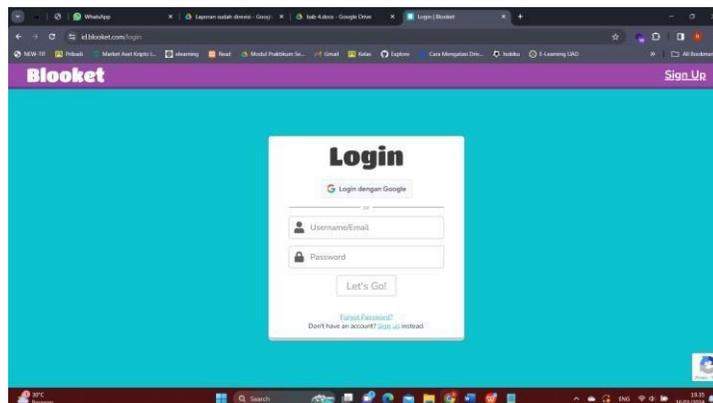
Pada *project* individu ini, mencari website yang bisa digunakan untuk bermain sambil belajar, lalu mencatat kekurangan dan kelebihan dari *website* tersebut. Terdapat *website* yang menyediakan sesuai dengan konsep yang diinginkan yaitu *blooket.com*. berikut adalah tampilan dari *blooket* tersebut.

a. Ini merupakan tampilan pertama dari Blooket.com



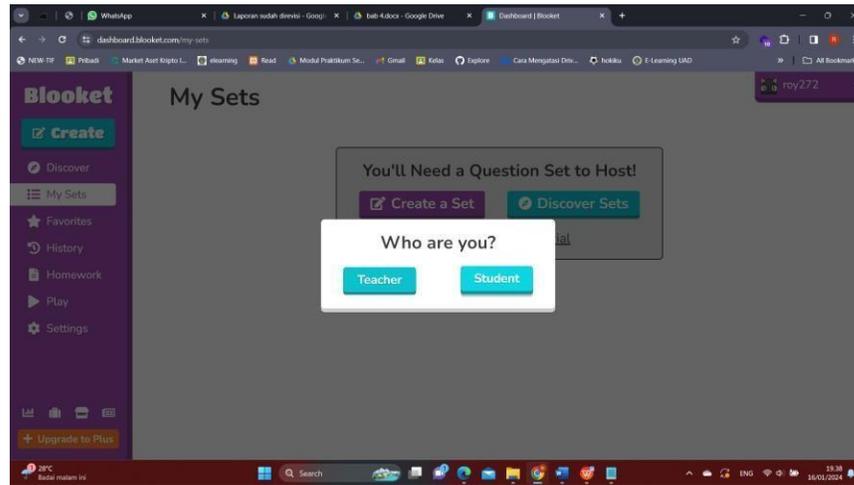
Gambar 4.3 Landing Page Blooket

b. Untuk bisa mengaksesnya bisa melakukan *login* atau daftar terlebih dahulu



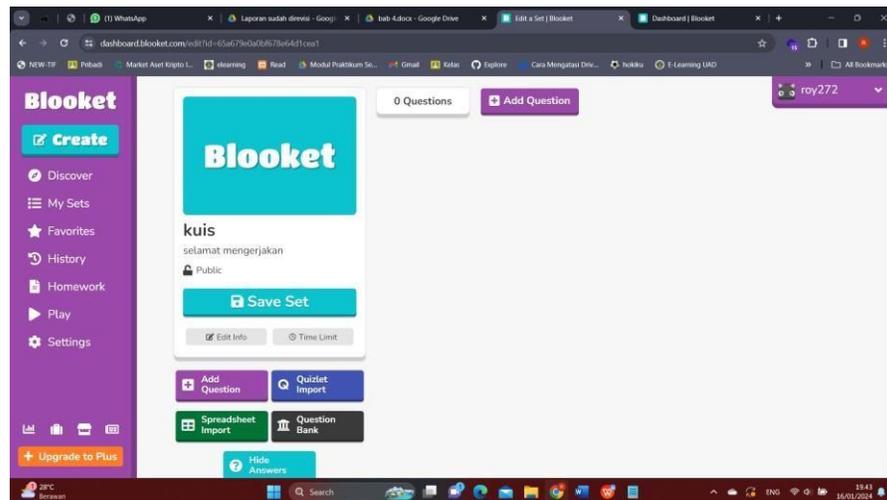
Gambar 4.4 Login Blooket

- c. Untuk login bisa melalui akun google atau mendaftar langsung



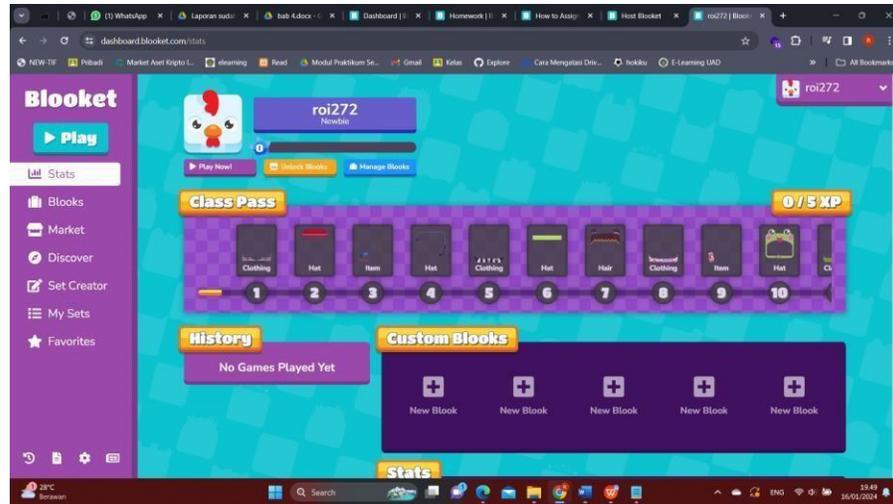
Gambar 4.5 Pilihan user

- d. Maka tampilan akan seperti gambar diatas, jika anda seorang guru maka pilih bagian *Teacher*. Namun apabila anda seorang siswa maka pilih *Student*, ini merupakan tampilan halaman dari seorang guru



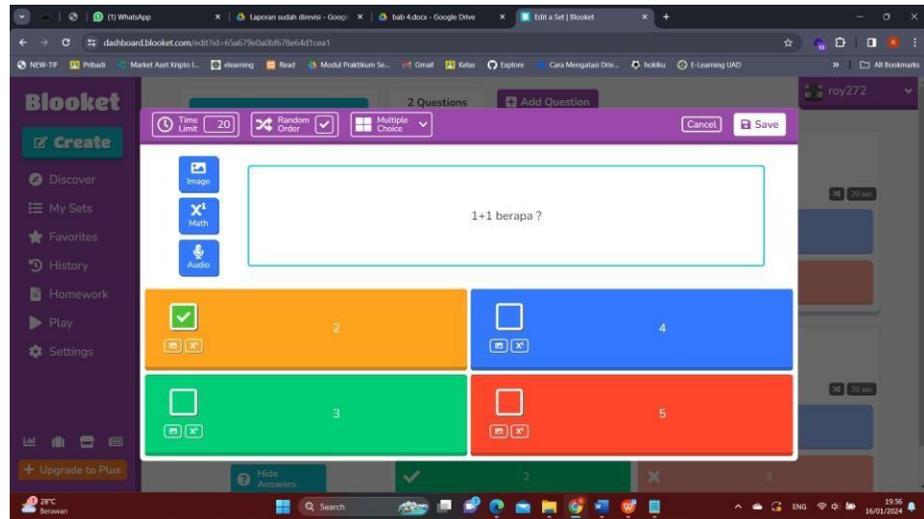
Gambar 4.6 Homepage Teacher

e. Dan ini merupakan tampilan halaman homepage dari seorang siswa



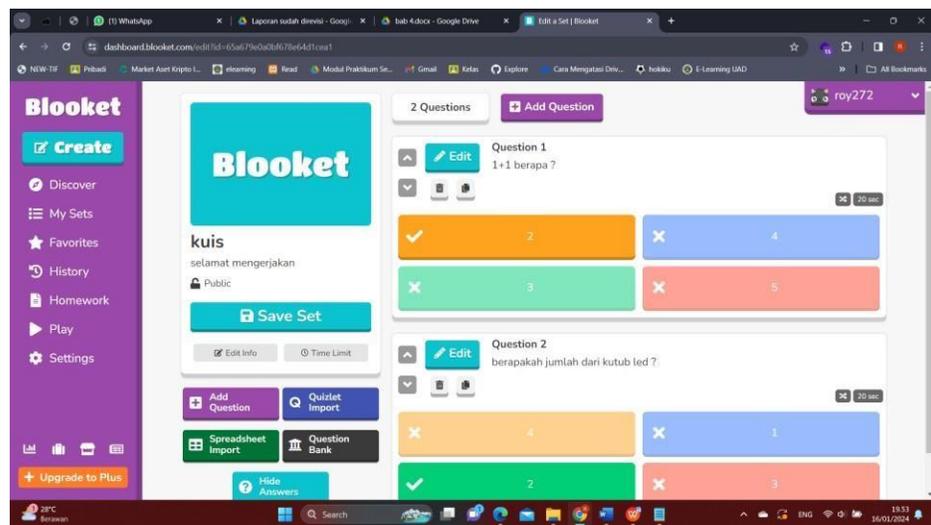
Gambar 4.7 Homepage Student

f. Blooket adalah platform pendidikan online yang dirancang untuk membantu guru membuat pengalaman belajar yang interaktif dan menghibur bagi siswa. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan dan pilihan ganda, dan siswa dapat berpartisipasi dalam permainan tersebut untuk memperoleh poin atau hadiah virtual. Ini merupakan contoh *Teacher* sebelum memulai permainan yang disediakan. Jadi Teacher memasukan pertanyaan yang akan disajikan kepada *student* nya.



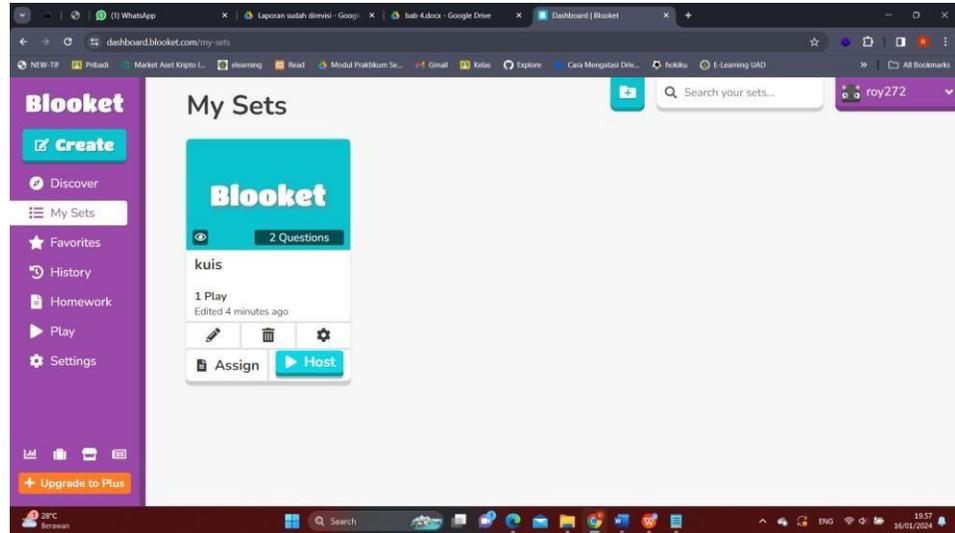
Gambar 4.8 Pengatur pertanyaan

g. Semisal menyisipkan 2 pertanyaan



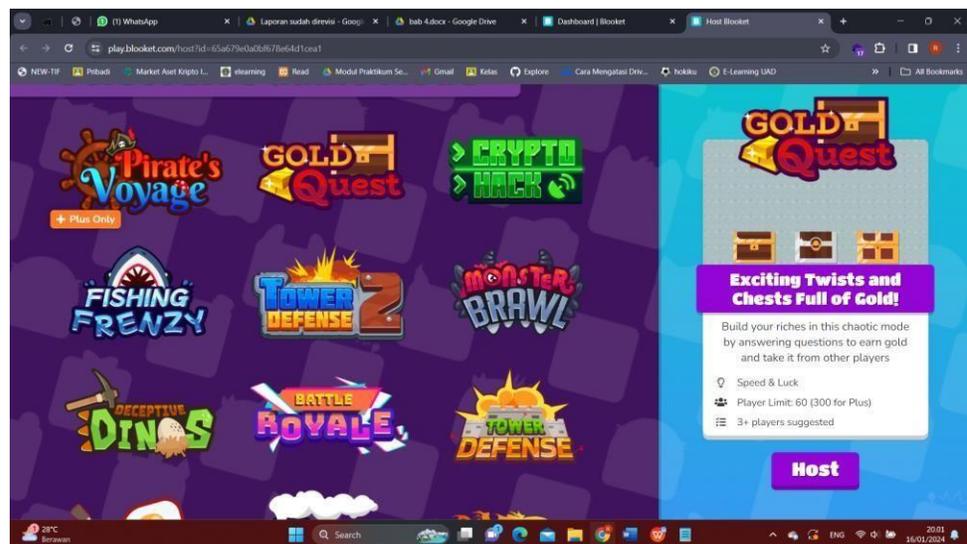
Gambar 4.9 Tampilan kelola pertanyaan

- h. Klik tombol *save set*, lalu klik host seperti dibawah ini kemudian nanti terdapat template *game* yang disediakan dari website tersebut.



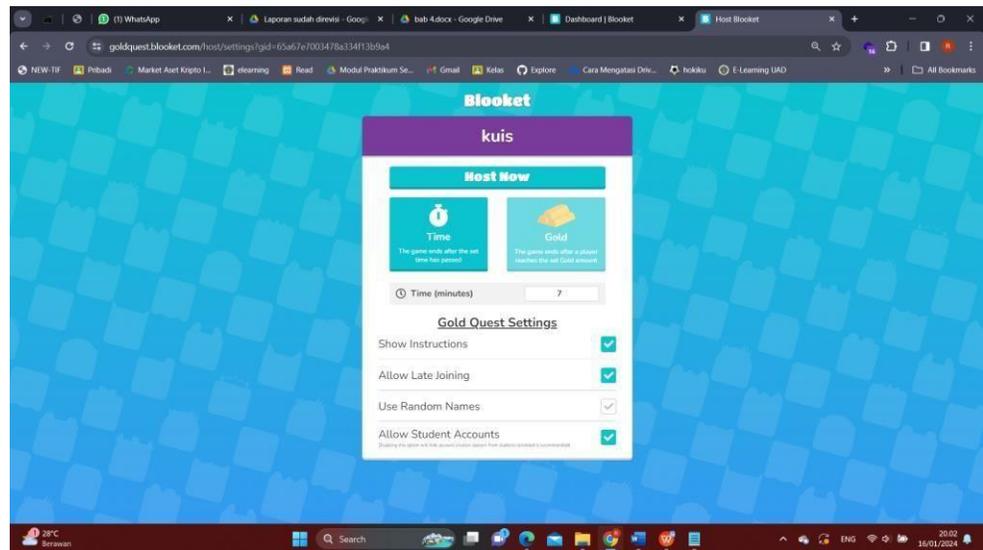
Gambar 4.10 Tampilan ketika tugas sudah ada

- i. Dibawah terdapat tampilan template *game* yang telah disajikan



Gambar 4.11 Template game yang sudah tersedia

- j. Pada *website* ini dapat mengatur kelas yang diinginkan dan mengatur durasi dari suatu kelas nya



Gambar 4.12 Pengaturan dari room game

Kelebihan dari Blooket yaitu :

- Interaktif dan Menarik: Blooket menggunakan elemen permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Mereka dapat berpartisipasi dalam kuis dengan cara yang lebih engas dan kompetitif.
- Pembelajaran Daring: Platform ini memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola kuis secara daring, memungkinkan akses dari berbagai lokasi dan perangkat.

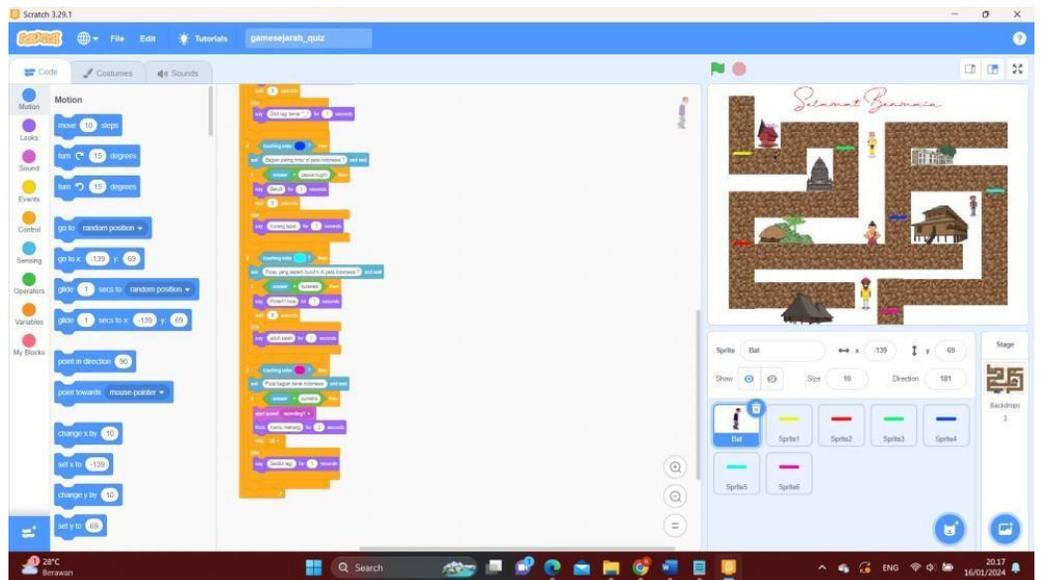
- Pengaturan Kelas: Guru dapat membuat kelas virtual dan mengundang siswa untuk berpartisipasi, memungkinkan pengelolaan kuis dengan lebih terstruktur.
- Pilihan Pertanyaan Kustom: Guru dapat membuat pertanyaan kustom dengan berbagai jenis seperti pilihan ganda, pertanyaan benar atau salah, atau bahkan pertanyaan singkat.

Kekurangan dari Blooket yaitu :

- Keterbatasan dalam Materi: Platform ini mungkin tidak seefektif untuk subjek atau topik yang memerlukan metode pembelajaran yang lebih mendalam atau interaksi yang lebih rumit.
- Mungkin Memerlukan Waktu Persiapan: Membuat kuis yang efektif dalam Blooket memerlukan waktu dan upaya untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang baik dan memahami cara mengelola platform dengan baik.
- Dapat Membutuhkan Pembelian: Beberapa fitur atau paket tambahan mungkin memerlukan biaya tambahan.

4. Membuat materi game scratch bertema budaya

Pada project tim ini, membuat game scratch yang bertema budaya dengan konsep labirin yang dimana nanti siswa memainkan satu sprite dengan track yang telah disediakan. Ketika mengikuti alur track, terdapat sebuah penanda yang dimana nantinya akan muncul pertanyaan essai, Ketika pertanyaan dijawab

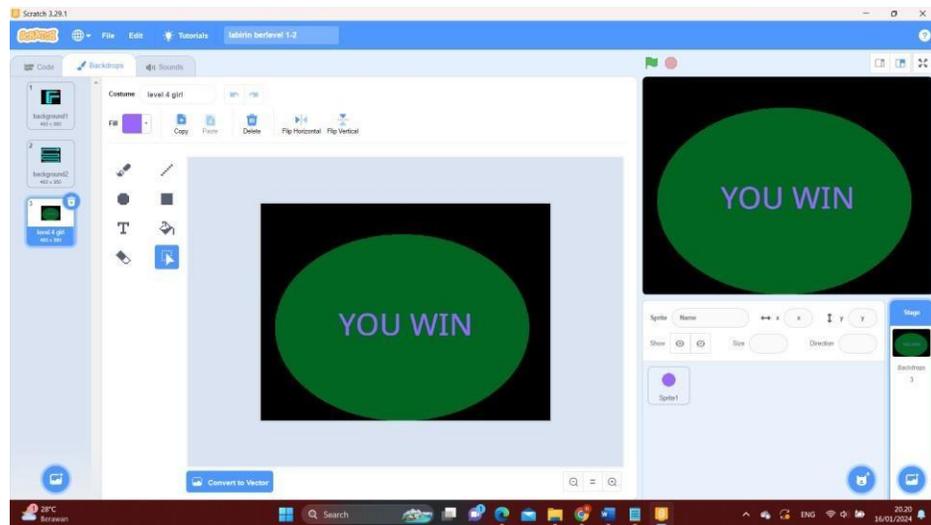


Gambar 4.15 Pemanggilan fungsi

5. Membuat materi game *scratch* dengan *level*

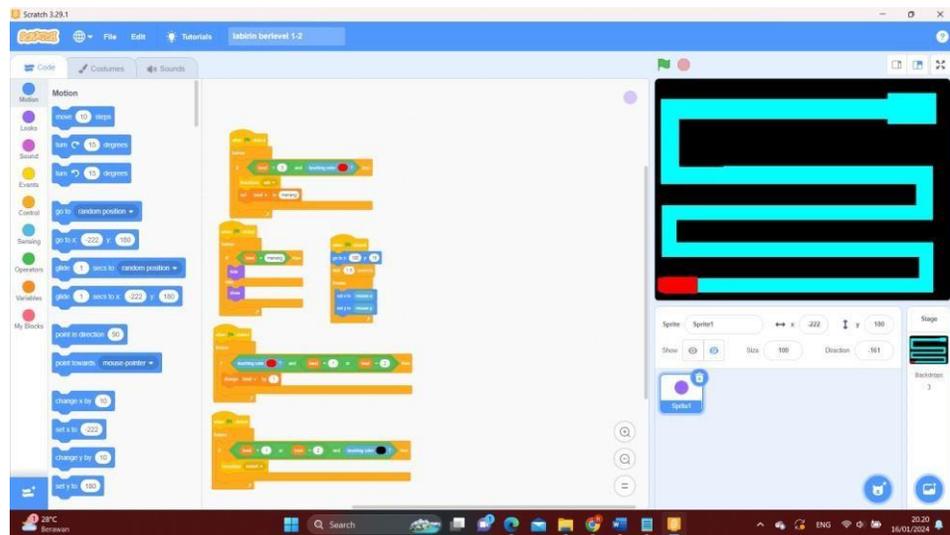
Pada project tim ini, membuat *game scratch* tema *game* berlevel dengan konsep membuat labirin dengan dua level yang dimana siswa harus mengikuti track yang telah dibuat lalu ketika sudah mencapai garis finish maka akan lanjut ke level selanjutnya.

a. *Design* dari tracknya

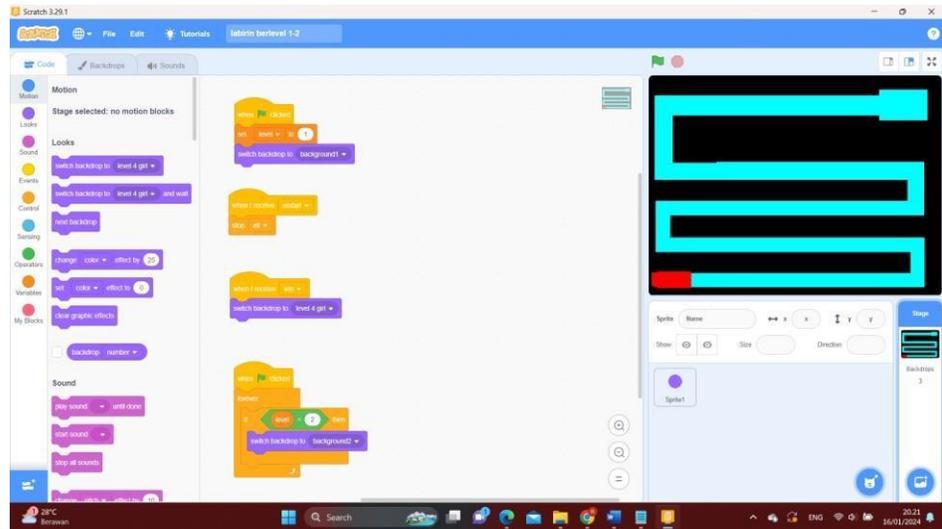


Gambar 4.18 Design track

b. Pemanggilan *function* pada *scratch*



Gambar 4.19 Pemanggilan fungsi



Gambar 4.20 Pemanggilan fungsi

6. Mengadakan Lomba Coding di event JRC (Jogja Robotic Competition)

Pada project tim ini, mengadakan lomba coding pada event JRC (Jogja Robotic Competition) yang dimana peserta nya merupakan siswa Tingkat sekolah dasar. Pada lomba coding penulis bertugas yang menentukan aspek penilaian dalam perlombaan. Dalam penentuan aspek penilaian penulis dibantu oleh dua orang rekan dari divisi *Teacher Coding*. Platform yang digunakan adalah *website code.org*, semua peserta lomba mengakses web tersebut dan telah sediakan aku masing masing dari setiap peserta tersebut. Disisi lain penulis merangkap sebagai panitia divisi perlengkapan untuk mengumpulkan kebutuhan dari setiap divisi dan mengangkut barang barang.

a. Aspek Penilaian

Table 4.21 Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Point Maksimal
1.	Kecepatan	100
2.	Presentasi	100
Total Point Maksimal		200

ASPEK KECEPATAN

Poin Maksimal = 100

Rumus Penilaian: $(\text{jumlah misi yang diselesaikan}/7) \times 100$

Table 4.22 Penilaian

Jumlah Misi Terselesaikan	Perhitungan	Hasil Point
7	$7/7 \times 100$	100
6	$6/7 \times 100$	85
5	$5/7 \times 100$	71
4	$4/7 \times 100$	57
3	$3/7 \times 100$	42
2	$2/7 \times 100$	28
1	$1/7 \times 100$	14

ASPEK PRESENTASI

Table 4.23 Penilaian

Aspek yang dinilai	Point maximal	Total point
Public Speaking	30	100
Kejelasan	30	
Pemahaman	40	

b. Dokumentasi saat perlombaan berlangsung



Gambar 4.24 Saat lomba berlangsung



Gambar 4.25 Saat lomba berlangsung



Gambar 4.26 Saat lomba berlangsung

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Magang dan Studi Independen Bersertifikat atau MSIB adalah salah satu program Kampus Merdeka yang dirancang untuk memastikan mahasiswa mendapatkan keterampilan dan kompetensi utama, terbaik, dan terkini untuk menghadapi dunia masa depan. Mahasiswa mendapat pengalaman belajar diluar kampus selama 20 minggu dengan mengkonversi SKS mata kuliah yang diambil. Dalam pelaksanaan proses magang di Autobot, penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah di dapat pada saat dibangku perkuliahan, selanjutnya penulis juga banyak mendapat pengalaman dan ilmu baru yang didapat pada saat magang.

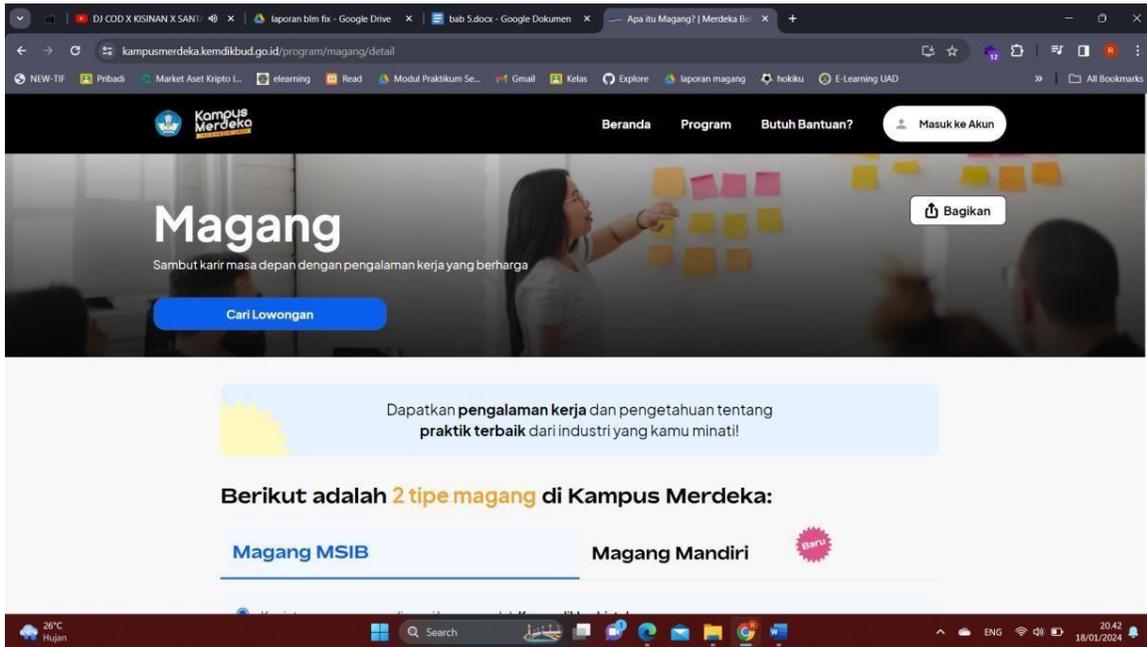
Pengalaman yang didapat selama magang di Autobot menjadi *Teacher Coding* tidak hanya mengajarkan keterampilan pemrograman, melainkan juga membentuk siswa agar menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mampu memecahkan masalah dalam konteks teknologi, termasuk dalam pembuatan *design* dan menyusuri algoritma dasar pada anak-anak sejak dini.

B. Saran

Dengan adanya program kegiatan MSIB *Teacher Coding* bagi perusahaan YPTI Autobot ini harapannya mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas SDM dari perusahaan. Sebaiknya perusahaan juga mampu untuk dapat meningkatkan kapasitas dibidang media promosi melalui *website* atau aplikasi karena dengan adanya media juga sebagai sumber informasi bagi masyarakat ataupun *staf*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Brosur Magang MBKM



Lampiran 2 Sertifikat Magang



SERTIFIKAT

MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

041/MSIB-5/AUT/XII/23

Diberikan Kepada :

Roy Huda Pratama

ID Kegiatan : 7015736 – Universitas Ahmad Dahlan – Teknik Informatika

Sebagai :

Peserta MSIB Angkatan 5

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia dalam **program Mengajarkan Pembelajaran Robotika Dasar** dengan posisi **Teacher Coding** yang diselenggarakan pada **tanggal 14 Agustus-31 Desember 2023.**

Klaten 31 Desember 2023
Ketua Program Magang
Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia,



Agur Yake Mulia, A.Md.

CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM

No.	Kompetensi	Definisi Kompetensi	Jam	Nilai Capaian	Deskripsi Nilai Capaian
1.	Pemrograman Dasar (Algoritma Pemrograman)	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman pemrograman algoritma • Pemahaman jenis data dan variabel algoritma • Pemahaman pemrograman menggunakan aplikasi code.org dan scratch 	350 Jam	100	Peserta memiliki kemampuan yang baik dalam algoritma pemrograman melalui penggunaan code.org dan scratch, serta kemampuannya dalam merancang dan mengembangkan proyek yang tercermin dari kualitas proyek yang dihasilkannya.
2.	Komunikasi dan Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pembagian kerja pada tim • Pengajaran di kelas 	150 Jam	100	Peserta memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi dan mempresentasikan ide secara jelas. Dalam pembagian kerja tim dan proses pengajaran, peserta mampu menonjolkan kompetensi komunikasi dan presentasi yang efektif.
3.	Kesabaran dan Empati	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptasi terhadap situasi dan kondisi dalam menghadapi siswa, rekan kerja, dan atasan • Kemampuan memahami dalam berbagai perspektif 	150 Jam	100	Peserta memiliki kemampuan yang baik dalam kesabaran dan empati terutama dalam setiap interaksi dengan siswa, rekan kerja, dan atasan. Peserta menunjukkan kesabaran dan empati yang konsisten, yang mendukung adaptasi dan pemahaman terhadap berbagai perspektif.
4.	Logika dan Kemampuan Pemecahan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis situasi kompleks • Adaptabilitas terhadap perubahan 	100 Jam	100	Peserta memiliki kemampuan logika yang bagus dan mampu mengeksekusi pemecahan masalah dengan cara yang efektif, khususnya dalam mengadaptasi diri dengan perubahan.
5.	Kreatifitas dan Inovasi Program	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan ide kreatif pada setiap project • Implementasi inovasi berupa pembaharuan challenge 	150 Jam	100	Peserta memiliki tingkat kreatifitas dan inovasi program yang bagus. Setiap proyek yang dikerjakannya, peserta berhasil merancang ide-ide kreatif dan memperbarui challenge menjadi lebih bervariasi.

Ketua Program Magang
Yayasan Pendidikan Teknologi Indonesia,



Agur Yake Mulia, A.Md.

LOG BOOK
 PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
 T.A 2023 / 2024
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2000018002
 Nama Mahasiswa : Roy Huda Pratama
 Judul Praktik Magang : MBKM YPTI Autobot School Teacher Coding
 Dosen Pembimbing : Nur Rochmah Dyah PA, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Ririn Rias Rahayu, S.Pd

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	National on boarding dan Inclass Training, MBKM YPTI Autobot School Klaten (belum dilokasi magang)	Senin- Jumat/ 14-18 Agustus 23	7 jam	1. Mendapatkan penjelasan tentang mekanisme terkait mobilisasi, tata cara pengisian logbook di kampus merdeka, attitude, dll. Dan juga penjelasan tentang pengertian kampus merdeka, mitra, serta visi, misi, dan tujuan diadakanya kampus merdeka dari batch ke batch berikutnya.	Tidak ada		

				2. Pembentukan kelompok perdivisi diantaranya terdapat divisi coding dari beberapa peserta magang sekaligus pengenalan masing-			
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

				<p>masing peserta magang yang dilakukan secara online.</p> <p>3. Penjabaran proker (Program Kerja) selama 5 bulan kedepan yang harus dilakukan dan dikerjakan.</p>			
2.	Materi, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin-Jumat/ 21-25 Agustus 23	7 jam	<p>1. Memahami dan mempelajari modul seputar tentang website code.org.</p> <p>2. Pemahaman algoritma pemrograman, hasil yang didapatkan yaitu telah menyelesaikan course-course dasar yang terdapat di code.org tentang pemahaman algoritma program untuk penyelesaian suatu masalah yang ada.</p>	Tidak ada		

3.	Jobdesk , MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 28 Agustus-1 Sep 23	7 jam	Dari hasil pembahasan yang dilakukan dengan mentor yaitu tentang pembagian jobdesk sekunder yang berbeda setiap peserta divisi coding, dan saya mendapatkan jobdesk melakukan riset aplikasi untuk media pembelajaran selain scratch dan code.org.	Tidak ada		
----	----------------------------------------------	-----------------------------------------------	-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

4.	Materi & Presentasi, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/04- 08 Sep 23	7 jam	<p>1. Menyelesaikan dan mengerjakan course dasar tentang materi berikutnya setelah code.org yaitu algoritma dasar penggunaan aplikasi scratch dan juga membuat sebuah game sederhana dengan scratch.</p> <p>2. Setelah riset dan akhirnya mendapatkan aplikasi yang serupa dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pihak mitra yaitu aplikasi tynker dari struktur algoritma, cara pembuatan sprite/karakter, code program hampir sama dan kemudian dipresentasikan kepada mentor.</p>	Tidak ada		
----	------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

5.	Project game & Problem Solving, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 11-15 Sep 23	7 jam	<p>Mencari aplikasi atau website yang sejenis dan melanjutkan kegiatan diminggu kemarin yaitu menyelesaikan dan membuat sebuah game sederhana yang mudah dipahami anak-anak. Dan mencari solusi aplikasi lain yang tidak berbayar atau gratis dalam penggunaannya.</p> <p>Analisis dari fungsionalitas dan keunggulan yang terdapat pada website pembelajaran dan yang</p>	Tidak ada		
----	-----------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

				terakhir yaitu membuat sebuah project game yang ditargetkan untuk pendidikan kepada anak yang bertemakan peta nusantara menggunakan aplikasi scratch.			
6.	Sharing session, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 18-22 Sep 23	7 jam	Sharing asset tentang project game untuk media pembelajaran ekstrakurikuler coding pada jenjang center yang sudah diberikan kepada ketua project game. Dan sharing bersama mentor divisi teacher coding dan teman ke sesama divisi membahas pembuatan atau apa yang perlu dilakukan untuk tahap selanjutnya dari project yang telah dibuat.	Tidak ada		

7.	Lanjutan project game, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 25-29 Sep 23	7 jam	Msebuah aplikasi game yang memiliki level dan obstekel yang dikerjakan oleh team menggunakan aplikasi scratch dan melanjutkan revisi yang sudah ditulis point-pointnya tentang project perkembangan game yang dibuat. Membuat tampilan karakter game yang baru menggunakan aplikasi figma untuk UInya, mengimplementasikan hasil design yang sudah dibuat kemarin yaitu tentang mendesign karakter player atau main characternya dan Menyelesaikan revisi total pembuatan game menggunakan aplikasi scratch yaitu dengan mengganti thumbnail, background, dan button.	Tidak ada		
----	--------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

8.	Presentasi dan diskusi, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin-Jumat/ 02-06 Okt 23	7 jam	Melakukan presentasi dan menunggu giliran untuk presentasi tentang project yang dikerjakan selama project berjalan setelah revisi yang dilakukan kemarin, dan diskusi bersama seputar keluhan dan kesalahan, tips and trik membuat sebuah project yang lebih unggul dan terprosedur dengan baik.	Tidak ada		
9.	Mengajar dan pelaksanaan event, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin-Jumat/ 09-13 Okt 23	7 jam	Mengajar dan terjun kelapangan dan mengisi materi ekstrakurikuler coding pada tingkat SD sesuai dengan silabus yang sudah dibagikan oleh mentor serta melakukan aktivitas baru yaitu pelaksanaan berbagai event lomba yang diadakan oleh mitra dan saya menjadi juri penilaian khusus pada lomba coding.	Tidak ada		
10.	Project game & mengajar, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin-Jumat/ 16-20 Okt 23	7 jam	Mengerjakan project game baru yang akan digunakan untuk materi pembelajaran pada kelas coding dengan menggunakan aplikasi scratch dan dikerjakan secara individu dimulai dengan pembentukan konsep game dan alur cerita game yang akan dibuat dan mulai membuat code atau menyusun code program pada scratch untuk kasaran awal dan dilanjutkan mengajar	Tidak ada		

				ekstrakurikuler pada tingkat SD yang terdapat di jogja.			
--	--	--	--	------------------------------------------------------------	--	--	--

11.	Rapat event, mengajar dan melanjutkan project game, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 23-27 Okt 23	7 jam	<p>Melakukan aktivitas rapat lanjutan untuk event khusus coding tentang pembahasan detail jobdesk yang dilakukan.</p> <p>Mengajar ekstrakurikuler pada sekolahan tingkat SD di daerah jogja tentang robotika dan kode dasar robot selama 1 jam ekstra berlangsung.</p> <p>Melanjutkan project sebuah game berlevel dengan konsep yang sudah dibuat kemarin dan design peta atau map yang sudah dibuat secara kasar, dan melakukan coding program untuk game bertingkat ini, dimulai dengan membuat sprite atau tokoh utama dan menambahkan background yang sudah dibuat tadi.</p> <p>Membuat ppt materi dari project game yang sudah dibuat.</p>	Tidak ada		
12.	Diskusi lanjutan & mengajar, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 30 Okt-03 Nov 23	7 jam	<p>Melakukan diskusi, perundingan atau rapat kecil dengan khusus bagian divisi coding untuk mempersiapkan lanjutan lomba event autobot, dan dibagi diskusi yang lebih kecil untuk setiap jobdesk dari masing-masing panitia dilanjutkan dengan mengajar pada ekstrakurikuler autobo school dengan materi yang sudah disiapkan mengenai seputar teknologipada tingkat SD.</p>	Tidak ada		

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 16 November 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa



(Roy Huda Pratama)

**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A 2023 / 2024**

(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2000018002
 Nama Mahasiswa : Roy Huda Pratama
 Judul Praktik Magang : MBKM YPTI Autobot School Teacher Coding
 Dosen Pembimbing : Nur Rochmah Dyah PA, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Ririn Rias Rahayu, S.Pd

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
13.	Mengajar dan pelaksanaan event, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 06 Nov - 10 Nov 23	7 jam	mengajar pada tingkat SD dan menjelaskan materi dan juga melakukan pratik langsung yang dilakukan setelah briefing rutin dan melakukan rapat diskusi harian yang membahas tentang lomba event yang diadakan di pakuwon mall yang dihadiri oleh seluruh divisi team dan melaporkan kemajuan yang telah dilakukan serta sharing terhadap problem yang dihadapi oleh setiap	Tidak ada		

				divisi, kemudian dilanjutkan rapat kecil yang diadakan perdivisi untuk membahas kemajuan event.			
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

14.	Mengajar dan pelaksanaan event , MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 13 Nov - 17 Nov 23	7 jam	Aktivitas yang dilakukan yaitu diawali dengan breafing harian rutin dan kemudian dilanjutkan aktivitas mengajar pada tingkat sd teruna bangsa, pembelajaran yang dilakukan yaitu mengajar ekstrakurikuler melanjutkan materi yang sudah diajarkan di minggu lalu, kemudian melakukan kegiatan rapat full dari awal hingga akhir yang membahas tentang event yang akan dilaksanakan di bulan depan dan membahas atau diskusi kendala rutin yang dialami dan mencari solusi bersama.	Tidak ada		
15.	Mengajar dan pelaksanaan event, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 20 Nov - 24 Nov 23	7 jam	Mengajar ekstrakurikuler yang terdapat di jogja dan sebelum mengajar diawali dengan briefing materi yang akan disampaikan dan saat sampai ke sekolah aktivitas yang dilakukan yaitu menyampaikan materi kepada siswa menggunakan bahasa yang mudah dimengerti pada tingkat SD dan juga langsung melakukan praktek didepan siswa dan siswa juga mengikuti dan briefing kepada seluruh peserta magang dan dilanjutkan membahas event lomba yang akan diadakan di daerah jogja dan melakukan tanya jawab tentang kemajuan yang telah dilakukan dan juga melakukan presentasi progres.	Tidak ada		

16.	Mengajar dan membuat materi event lomba, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 27 Nov - 01 Des 23	7 jam	Aktivitas yang dilakukan adalah membuat materi atau soal terkhususkan pada salah satu jenis lomba yaitu lomba coding menggunakan platform code.org diawali dengan melakukan reset seluruh materi dari awal sampai akhir yang sudah dipelajari kepada siswa yang ikut ekstrakurikuler coding dan mengajar mingguan pada tingkat SD yang berada di lokasi jogja yang diawali dengan briefing pagi di kantor pusat klaten kemudian pada saat mengajar diawali dengan pembahasan materi selama 30 menit kemudian dilanjutkan 30 menit untuk praktek setiap individu siswa.	Tidak ada		
17.	Mengajar dan rapat rutin, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 04 Des - 08 Des 23	7 jam	Aktivitas pada minggu ini yaitu melakukan rapat rutin yang dilaksanakan oleh seluruh peserta magang untuk membahas perkembangan event untuk tugas akhir yang diberikan oleh mitra dengan teman seluruh divisi atau seluruh peserta magang yang ada pada mitra dan juga melakukan aktivitas mengajar mingguan pada tingkat SD yang berada di lokasi jogja yang dimana pada saat mengajar diawali dengan pembahasan materi selama 30 menit kemudian dilanjutkan 30 menit untuk praktek setiap individu siswa untuk persiapan lomba	Tidak ada		

18.	Rapat rutin dan pelaksanaan event lomba, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 11 Des - 15 Des 23	7 jam	Aktivitas yang dilakukan hari ini adalah rapat harian yang dimana pembahasannya mengenai event yang sebentar lagi akan dilaksanakan dan mulai memfixkan setiap kebutuhan yang dibutuhkan pada setiap divisi dan memfixkan mulai dari pembukaan hingga penutupan acara kemudian technical meeting yang diadakan oleh panitia karena event lomba sudah berlangsung setiap panitia melakukan jobdesk sesuai yang sudah dimatangkan pada rapat kemarin hingga lomba berakhir yang dimana lomba diadakan selama 2 hari dari 15 desember sampai 16 desember.	Tidak ada		
19.	Evaluasi, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 18 Des - 22 Des 23	7 jam	Melakukan evaluasi yang dimana pembahasannya tentang eval lomba yang sudah dilakukan kemarin guna sebagai perbaikan untuk melakukan event berikutnya agar tidak terjadi lagi kesalahan yang sama dan mendata seluruh persiapan yang sudah selesai dan melakukan persiapan untuk acara event yang dihadap besok pada tanggal 23 desember dari pagi hingga sore.	Tidak ada		

20.	Menyelesaikan laporan dan logbook magang, MBKM YPTI Autobot School Klaten	Senin- Jumat/ 25 Des - 29 Des 23	7 jam	Menyelesaikan seluruh laporan dan logbook yang berkaitan dengan mitra MBKM.	Tidak ada		
-----	---------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	-------	-----------------------------------------------------------------------------	-----------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

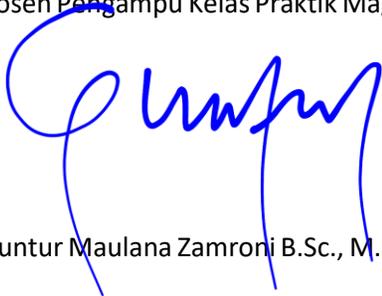
.....

.....

.....

Yogyakarta, 02 Januari 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa



(Roy Huda Pratama)

Lampiran 4 Dokumentasi Magang : beberapa dokumentasi saat magang







