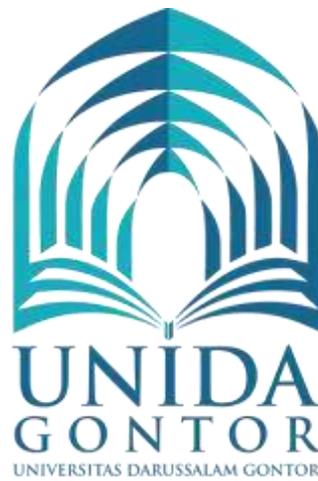


**STEM TEACHER CODING**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



Disusun oleh:  
Firmana Putra  
NIM:412020611015

TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR  
PONOROGO  
2024

**LAPORAN MAGANG**  
**TEACHER CODING DI PT MALEO EDUKASI TEKNOLOGI**

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

Firmana Putra                      412020611015

Dipertanggung jawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan

Pada Senin, 12 Februari 2024



**Aziz Musthafa, S.Kom, M.T.**

**NIY. 150487**

Laporan ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Pembuktian Magang

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

**Djhin Murivatmoko, S.ST., MT**

**NIY. 150489**

## Daftar Isi

Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar.....	iv
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Magang.....	2
1.3 Tempat Pelaksanaan .....	3
1.4 Waktu Pelaksanaan.....	3
BAB 2 .....	5
DESKRIPSI UMUM.....	5
2.1 Profil Singkat PT Maleo Edukasi Teknologi .....	5
2.2 Visi Dan Misi .....	6
2.2.1 Visi .....	6
2.2.2 Misi .....	6
2.3 STEM Teacher Coding.....	7
BAB 3 .....	8
HASIL LAPORAN MAGANG .....	8
3.1 Membuat materi bahan mengajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Coding Day.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 4 .....	11
KESIMPULAN.....	11
4.1 Kesimpulan.....	11
LAMPIRAN.....	13

## **Daftar Gambar**

Gambar 1 Materi mengajar Scratch .....	9
Gambar 2 Pelaksanaa Coding day.....	10

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Magang merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta magang untuk memperoleh pengalaman praktis di lapangan kerja atau industri yang relevan dengan bidang studi atau minat karier mereka. Pelaksanaannya biasanya dilakukan di perusahaan atau organisasi khusus dengan tujuan utama menghubungkan pengetahuan teoritis yang diperoleh di lembaga pendidikan ke dalam situasi pekerjaan aktual. Peserta magang berperan secara aktif dalam rutinitas harian perusahaan dan mendapatkan arahan serta panduan dari seorang supervisor atau mentor. Selain itu, magang juga mencakup pelaksanaan tugas dan proyek spesifik yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan praktis dan memperdalam pemahaman terhadap dinamika industri.

Saat menjalani magang, peserta magang memiliki tanggung jawab untuk secara aktif belajar, ikut serta dalam tugas yang diberikan, dan mengoptimalkan pengalaman yang mereka peroleh. Penilaian kinerja peserta magang, pengembangan keterampilan, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dilakukan melalui proses evaluasi oleh supervisor atau mentor. Kesepakatan atau kontrak sebelum memulai magang menetapkan kerangka kerja yang jelas, termasuk durasi, tanggung jawab, serta hak dan kewajiban masing-masing pihak. Dengan demikian, magang tidak hanya memberikan keuntungan kepada peserta magang dalam mempersiapkan karier mereka, melainkan juga memberikan peluang bagi perusahaan atau organisasi untuk mengenali dan mengembangkan bakat baru, serta membangun hubungan yang berkelanjutan dengan lembaga pendidikan.

Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan hal yang sangat penting untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah literasi yang terdiri 5 domain, yaitu keamanan dan ketahanan digital, partisipasi agensi digital, kecerdasan emosional digital, serta kreativitas dan inovasi digital. Berdasarkan survei UNESCO Digital Kids Asia-Pacific\* (DKAP) pada tahun 2020, secara keseluruhan anak-anak di Indonesia hanya mendapat skor 2,73 dari 4,00 dengan predikat "cukup" pada kategori

inovasi dan kreativitas. Hal ini tentunya menjadi tantangan sendiri untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi untuk mendukung dalam menggunakan TIK. Penggunaan TIK yang tinggi tetapi tidak diimbangi dengan inovasi dan kreativitas akan menyebabkan anak-anak Indonesia hanya menjadi ‘konsumen’ dan ‘objek’ dalam dunia digital.

Oleh sebab itu, muncul urgensi pelatihan inovasi dan kreativitas digital bagi anak-anak Indonesia yang disampaikan dalam bentuk yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu (problem dan project based learning), dan bersinggungan dengan bidang ilmu lain yaitu dengan metode STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). Pembelajaran ini tidak melulu menjadikan anak menjadi seorang programmer tetapi melatih dan membekali kompetensi digital dan membantu mereka menyelesaikan masalah dunia nyata (real-world problem) di era Industri 4.0 adalah kemampuan berpikir logis, kreatif, dan adaptif terhadap teknologi

Pelatihan Coding adalah bagian dari aktivitas pembelajaran yang mengasah ketrampilan Computational Thinking melalui bahasa pemrograman yang merupakan implementasi dari new learning\*, yang disiapkan untuk menghadapi revolusi industry 4.0. Pelatihan coding berbasiskan STEM berfokus pada ketrampilan abad 21 yaitu 4C (Critical Thinking, Collaboration, Communication, dan Creativity).

## **1.2 Tujuan Magang**

Seperti arahan dari pembimbing lapangan baik dari Universitas maupun instansi, maka program magang ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- Mendapatkan pengalaman praktis dalam pengajaran STEM, khususnya dalam mengajar koding.
- Memahami peran seorang STEM Teacher Coding dalam membimbing siswa dalam belajar pemrograman.
- Mengembangkan keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran koding.
- Menambah pengalaman terhadap industry dan bidang studi.

### **1.3 Tempat Pelaksanaan**

Kegiatan Magang ini diadakan di PT Maleo Edukasi Teknologi yang beralamat di Ruko Golden Madrid 2 blok F-19, BSD City Tangerang, Banten, Indonesia.

### **1.4 Waktu Pelaksanaan**

Kegiatan magang ini dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan yang dimulai pada 13 November 2023 sampai dengan 13 Februari 2024, Untuk pelaksanaan dari program magang ini dari hari Senin sampai dengan hari jumat dengan jam operasional dimulai pada pukul 08.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB.



## **BAB 2**

### **DESKRIPSI UMUM**

#### **2.1 Profil Singkat PT Maleo Edukasi Teknologi**

Educourse.id adalah platform pendidikan untuk STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) yang menyediakan kursus berdasarkan kurikulum Internasional STEM untuk Siswa K-12 dengan teknologi terkini yaitu AI (Artificial Intelligence) & AR (Augmented Reality) yang sudah diterapkan di situs web dan aplikasi kami untuk memberikan pengalaman belajar sesuai dengan kebutuhan keterampilan abad 21. Eucourse adalah bagian dari Telkom Indonesia yang diakselerasi dalam Indigo Akselerator 2021-2022.

Saat ini educourse memiliki 8 cabang di Indonesia: Jabodetabek, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Solo, Makassar dan Pekanbaru. Educourse mempunyai 2 kategori produk, yaitu produk utama dan produk pendukung, produk utamanya antara lain Coding kids STEM, Coding remaja STEM, English STEM, dan Robot STEM. Produk yang didukung meliputi Korea, Jepang, Arab, dan Turki. Educourse.id memiliki visi "Menjadi platform pendidikan terbaik dalam menyediakan pembelajaran berbasis STEM dan bahasa asing untuk mempersiapkan keterampilan masa depan yang relevan dengan industri 4.0 di Indonesia".

Educourse.id membuka kerjasama dengan berbagai pihak dalam negeri juga luar negeri dalam program GESSIT (Gerakan Sejuta Siswa Digital), KiDi (Kelas Industri Digital, dan I-Gen (International Global Education Network). Kegiatan yang dikembangkan dalam program ini menggunakan kurikulum internasional STEM dengan tipe pembelajaran Asynchronous dan Synchronous dimana partner akan mendapatkan pengalaman belajar menyenangkan yang dibekali akses LMS bahkan modul dan sertifikat untuk Coding Kids, Coding Teens, English STEM, Robotic STEM, dan Language Courses with built-in STEM syllabus.

Meningkatnya permintaan jasa Educourse.id dalam Kelas Industri Digital berbasis STEM di Indonesia, membuat educourse terus mengembangkan sayap di beberapa kota besar sesuai target 12 lokasi HUB pada tahun 2023 yaitu Jabodetabek, Bandung, Yogyakarta, Semarang, Surakarta, Makassar, Palembang, Medan, Surabaya, Bali, Balikpapan, dan Manado untuk menjalankan proses mencapai kualitas hasil yang diharapkan. Sekarang ini, Educourse telah menjangkau 7 Telkom Regional di 37 Provinsi dengan 8 HUB centers yaitu Tangerang Selatan, Depok, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surakarta, Makassar, dan Pekanbaru.

PT. Maleo Edukasi Teknologi juga melakukan pengembangan STEM Digital Education dimana adanya kerjasama Kemendikbudristek sebagai mitra pembangunan juga membantu menyelenggarakan kampanye digital gerakan sekolah sehat. Sehingga, menjadikan program yang ada pun meningkatkan kerjasama dengan pemerintah dan sekolah-sekolah baik Paud, TK, SD, SMP, SMA/K dalam negeri maupun luar negeri, bahkan salah satunya membuka peluang mahasiswa vokasi, perguruan tinggi, juga universitas di program MSIB (Magang Studi Independen Bersertifikat) sebagai salah satu bentuk peningkatan pengetahuan teknologi di tingkat mahasiswa juga percepatan kompetensi diri mahasiswa untuk memasuki dunia kerja.

## **2.2 Visi Dan Misi**

### **2.2.1 Visi**

Menjadi platform pendidikan terbaik dalam menyediakan pembelajaran berbasis STEM dan bahasa asing untuk mempersiapkan keterampilan masa depan yang relevan dengan industri 4.0 di Indonesia.

### **2.2.2 Misi**

- Untuk memberikan pengalaman belajar baru dengan teknologi canggih.
- Untuk menyediakan siswa dengan materi pembelajaran berkualitas tinggi dengan standar sertifikasi global.
- Mendukung kolaborasi ekosistem pendidikan di Indonesia untuk berkembang di kancah global.

- Menyediakan pembelajaran yang terjangkau untuk pemerataan pendidikan.

### **2.3 STEM Teacher Coding**

STEM Teacher Coding mengacu pada pendekatan pendidikan yang menggabungkan konsep STEM (Science, Technology, Engineering, dan Mathematics) dengan seni (Art), sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik. Dalam konteks STEM Coding, unsur tambahan seni diintegrasikan ke dalam pembelajaran pemrograman komputer dan coding. Pendekatan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa keterampilan pemrograman dan konsep-konsep STEM sambil merangsang kreativitas, ekspresi artistik, dan pemikiran desain.

Dengan menggabungkan seni ke dalam coding, STEM Coding mengakui bahwa pemrograman tidak hanya tentang logika dan matematika, tetapi juga dapat menjadi medium ekspresi artistik. Ini menciptakan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep teknis sambil mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Dalam beberapa kasus, STEM Coding juga dapat melibatkan unsur-unsur lain seperti musik, teater, atau desain visual untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menarik.

Pendekatan STEM Coding dapat diterapkan dalam kurikulum pendidikan formal dan non-formal, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Tujuannya adalah untuk menciptakan generasi yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis dalam bidang STEM dan coding, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

## BAB 3

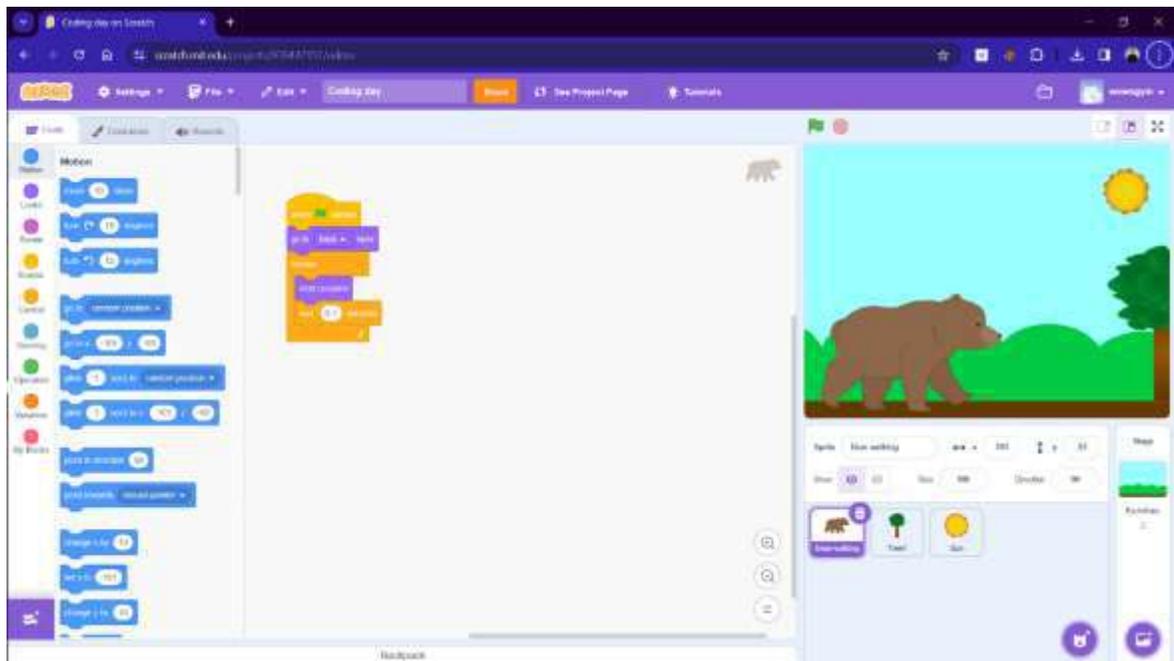
### HASIL LAPORAN MAGANG

Hasil Laporan Magang yang telah diadakan berupa mengajar anak-anak SD, SMP dan pekerjaan tentang STEAM Teacher Coding di PT Maleo Edukasi Teknik (Educourse) :

#### 3.1 Membuat materi bahan mengajar

Membuat materi bahan mengajar untuk pembelajaran Scratch melibatkan langkah-langkah yang cermat dan terstruktur agar dapat menyajikan materi dengan efektif kepada peserta didik. Pertama-tama, penentuan tujuan pembelajaran menjadi kunci dalam merancang materi, dengan mengidentifikasi konsep-konsep dasar pemrograman dan kemampuan kreatif yang ingin ditekankan. Setelah itu, langkah-langkah praktis tentang penggunaan platform Scratch, termasuk navigasi antarmuka, blok-blok pemrograman, dan fungsionalitas utama, perlu dijelaskan secara terperinci. Dalam materi ini, sebaiknya disertakan contoh-contoh aplikatif yang dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada peserta didik.

Selanjutnya, pembahasan tentang proyek-proyek sederhana yang dapat diimplementasikan dengan Scratch dapat menambahkan dimensi praktis dalam pembelajaran. Materi juga sebaiknya mencakup panduan langkah-demi-langkah untuk membuat proyek-proyek tersebut, sehingga peserta didik dapat mengikuti dengan mudah. Selain itu, materi harus memperhatikan poin-poin penting seperti prinsip-prinsip desain visual dan logika pemrograman yang diterapkan dalam Scratch. Berikut adalah contoh proyek yang akan diajarkan kepada murid:



Gambar 1 Materi mengajar Scratch

### 3.2 Coding Day

Coding Day adalah acara yang dilakukan untuk memperkenalkan program coding kepada murid SD, SMP. Coding Day diadakan sebagai upaya sekolah untuk memberikan pengalaman dan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya coding atau pemrograman dalam era digital saat ini. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk cara kerja, komunikasi, dan pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki pemahaman dan keterampilan dalam bidang ini agar dapat menghadapi tantangan masa depan.

Tujuan utama dari kegiatan Coding Day adalah untuk memperkenalkan konsep dasar pemrograman kepada peserta. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas coding, diharapkan mereka dapat mengembangkan kemampuan logika, pemecahan masalah dan kreativitas mereka. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun minat siswa terhadap bidang teknologi informasi dan mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja yang semakin didominasi oleh teknologi.



**Gambar 2** Pelaksanaan Coding Day

## **BAB 4**

### **KESIMPULAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Dalam rangka magang di PT Maleo Edukasi Teknik, penulis berhasil mendapatkan wawasan mendalam tentang peran krusial di posisi STEM Teacher Coding. Peran STEM Teacher Coding sangat penting dalam mengembangkan keterampilan pemrograman dan pemecahan masalah kreatif pada karyawan. Dengan memadukan elemen-elemen STEM, guru ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan mendukung pengembangan keahlian teknis. Melalui pengajaran coding, guru STEM dapat memperkuat keterampilan karyawan dalam pengembangan perangkat lunak, analisis data, dan implementasi solusi teknologi. Selain itu, mereka juga dapat meningkatkan kolaborasi tim dan inovasi melalui proyek-proyek yang mengintegrasikan aspek-aspek STEM.

Educouse.id memiliki berbagai macam divisi di setiap kariernya. Setiap orang yang bekerja di Educourse.id memiliki tugas yang berbeda, namun saling melengkapi dalam menjalankan setiap produk atau kegiatannya, sehingga dapat meningkatkan kualitas perusahaan dengan melibatkan berbagai mitra dalam negeri maupun luar negeri. Salah satu divisi di Educourse.id yang menerima penulis, adalah divisi STEM Tutor For Early Childhood.

Penulis belum mengetahui apapun bentuk STEM pada perusahaan pada awal magang, tetapi pada akhirnya ketika terus belajar dan memberikan yang terbaik, penulis dapat mengetahui karakteristik produk, membuat produk, mempersiapkan bahan ajar sendiri dan mengetahui cara mengajarkannya kepada peserta didik serta dapat menyelesaikan tantangan tantangan dari setiap sekolah yang berbeda.

Berdasarkan hasil magang yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program magang merupakan program yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman kerja, mengasah keterampilan, dan mengembangkan soft skill. Selama magang, penulis mendapatkan banyak pengalaman kerja yang berharga. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk bekerja dengan profesional di bidangnya. Melalui magang, penulis juga mengasah keterampilan dan

soft skill yang dibutuhkan untuk mengembangkan karir di masa depan. Penulis belajar untuk bekerja secara mandiri dan berkolaborasi dengan tim.

## LAMPIRAN



1 dari 2  
educourse.id  
Future Skills Accelerator

Ruko Golden Madrid 2 Blok F No.19,  
Jl. Letnan Sutopo, Rw. Mekar Jaya, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan,  
Banten 15310

educourse.id +62 811-9661-017 relation@educourse.id

Tangerang Selatan, 06 November 2023

Nomor : 417/HR/OL/XI/2023  
Lampiran :-  
Perihal : Offering Letter

Dear **Firmana Putra**,

Sehubungan dengan proses rekrutmen magang yang melibatkan saudara/i sebagai kandidatnya, Dengan ini kami PT Maleo Edukasi Teknologi (Educourse.id) menyatakan telah menerima saudara/i sebagai karyawan magang diperusahaan kami. Terhitung sejak dibuatnya surat pemberitahuan penerimaan ini, dengan rincian sebagai berikut :

Lokasi	: Educourse.id Cabang Jogjakarta
Masa Magang	: 3 Bulan
Gaji	: Rp. 1.000.000,-

Harap tinjau kembali jika saudara/i memilih untuk menerima tawaran pekerjaan ini. Silahkan tandatangani surat terlampir ditempat yang sudah ditentukan.

Kami akan menghubungi saudara/i setelah kami menerima dokumen mengenai tanggal mulai anda. Jangan ragu untuk menghubungi kami jika memiliki pertanyaan terkait dengan kontrak kerja terlampir.

Kami tunggu kehadiran anda di tim!

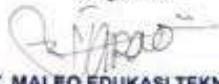
Hormat Kami,

  
(Riffatul Mufidah, S.Kom)  
Human Resource and General Affair Manager

Menyetujui,

  
(Firmana Putra)

Mengetahui,

  
**PT. MALEO EDUKASI TEKNOLOGI**  
(Mutiara Hikma Mahendradatta, BBA, MBA)  
Chief Executive Officer

educourse.id



## Faculty of Science and Technology

كلية العلوم والتكنولوجيا

No : 80/UNIDA/FST-n/XI/2023  
Hal : Surat Pengajuan Praktek Kerja Lapangan  
Lamp. : -

Kepada Yth.,  
Human Resource and General Affair Manager PT. Maleo Edukasi Teknik  
di-  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim,  
Assalamualaikum wr., wb.*

Dengan ini mohon kesediaan Saudara memberi ijin/kesempatan kepada mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Firmana Putra
NIM	: 412020611015
Program	: S-1 Reguler
Jurusan/Program Studi	: Teknik Informatika
Fakultas	: Sains dan Teknologi
Alamat Rumah	: Perum pisma griya permai blok Q12 rt13 rw17, kedungwuni timur, pekalongan, jawa tengah
Email	: firmanaputra08@gmail.com
Nomor HP	: 085748639927

Untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan/Magang pada instansi/kantor Saudara bekerja dalam rangka melengkapi mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan memperoleh pengalaman kerja selama 3 bulan mulai dari tanggal 13 November 2023 s/d 13 Februari 2023 sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program S1 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Darussalam Gontor. Besar harapan kami agar Saudara segera mengirim balasan melalui email ataupun telepon.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Ponorogo, 11 November 2023  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Darussalam Gontor



**JURNAL HARIAN**  
**PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Nama Mahasiswa : Firmana Putra  
 NIM/Program Studi : 412020611015 / Teknik Informatika  
 Pembimbing Lapangan PKL : Abdul Jalil Rozaqi, S.Kom., M.Kom.  
 Judul Laporan PKL : STEM Teacher Coding di PT Maleo Edukasi Teknologi (Educourse)  
 Waktu Pelaksanaan PKL : 13 November 2023 – 13 Februari 2024

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Catatan	Tanda Tangan
1.	Senin, 13 Nov 2023	Perkenalan	Berkenalan dengan HRD dan penempatan pada divisi Teacher Coding dan Assisten mengajar di SD Muhammadiyah Senggotan	
2.	Selasa, 14 Nov 2023	Mengajar	Assisten mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi dan membuat projek Scratch	
3.	Rabu, 15 Nov 2023	Diskusi	Berdiskusi untuk acara Coding Camp dan evaluasi microteaching	
4.	Kamis, 16 Nov 2023	Microteaching	Mempelajari microteaching dan membuat projek scratch	
5.	Jumat, 17 Nov 2023	Mengajar	Assisten mengajar di SD Muhammadiyah Sapen dan membuat Google form, scan barcode untuk Coding Camp	
6.	Sabtu, 18 Nov 2023	Libur		
7.	Ahad, 19 Nov 2023	Libur		
8.	Senin, 20 Nov 2023	Acara	Persiapan dan acara Coding Camp SMP Muh 3 Yogyakarta	

9.	Selasa, 21 Nov 2023	Editing	Editing video dokumentasi Coding Camp dan upload foto ke google drive	
10.	Rabu, 22 Nov 2023	Mengajar	Assisten mengajar di SD Muhammadiyah Senggotan dan revisi video dokumentasi	
11.	Kamis, 23 Nov 2023	Mengajar	Assisten mengajar di SD Muhammadiyah Kanisius Demangan Baru 1	
12.	Jumat, 24 Nov 2023	Konten	Membuat konten untuk meramaikan hari guru dan evaluasi branch Yogyakarta	
13.	Sabtu, 25 Nov 2023	Libur		
14.	Ahad, 26 Nov 2023	Libur		
15.	Senin, 27 Nov 2023	Mengajar	Assisten mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi 1 dan membuat projek Scratch lever Beginner	
16.	Selasa, 28 Nov 2023	Coding day	Coding day di SMP Sains AL-Quran dan membuat projek Scratch lever Beginner	
17.	Rabu, 29 Nov 2023	Projek	Membuat dan mendesain projek scratch	
18.	Kamis, 30 Nov 2023	Visit	Mengantarkan raport ke SD Kanisius Demangan Baru 1	
19.	Jumat, 1 Des 2023	Coding day	Coding day di SD Negeri Gejayan, evaluasi mingguan dan melanjutkan membuat projek level intermediate	
20.	Sabtu, 2 Des 2023	Libur		
21.	Ahad, 3 Des 2023	Libur		
22.	Senin, 4 Des 2023	Modul	Membuat modul kelas 1	
23.	Selasa, 5 Des 2023	Raport	Membuat raport SD Sokonandi 2 dan merevisi	

			modul Antibody Virus	
24	Rabu, 6 Des 2023	Diskusi	Diskusi membahas konsep video MSIB dan membahas perlengkapan farewell	
25	Kamis, 7 Des 2023	Video	Take video MSIB 5 dan sharing session	
26	Jumat, 8 Des 2023	Coding day	Coding day di SD Kanisius Kembaran dan upload video dokumentasi MSIB 5 Branch Yogyakarta	
27	Sabtu, 9 Des 2023	Libur		
28	Ahad, 10 Des 2023	Libur		
29	Senin, 11 Des 2023	Antar sertifikat	Mengantarkan sertifikat ke SD Idea Baru, SD Masjid Syuhada	
30	Selasa, 12 Des 2023	Survei	Berdiskusi membahas survey ruko dan melakukan survei ruko di area Yogyakarta	
31	Rabu, 13 Des 2023	Coding day	Coding day di SDIT Salman Alfarisi dan berdiskusi membahas farewell party	
32	Kamis, 14 Des 2023	Coding day	Coding day di SDIT Salman Alfarisi dan persiapan farewell party	
33	Jumat, 15 Des 2023	Coding day	Coding day di SD Muhammadiyah Blunyah dan pelaksanaan farewell party	
34	Sabtu, 16 Des 2023	Libur		
35	Ahad, 17 Des 2023	Libur		
36	Senin, 18 Des 2023	Projek	Mempelajari tools scratch dan membuat ppt fungsi sound discratch	
37	Selasa, 19 Des 2023	Video	Editing video dokumentasi farewell party	

38	Rabu, 20 Des 2023	Video	Editing video dokumentasi party farewell	
39	Kamis, 21 Des 2023	Projek	Mempelajari tool sound discratch dan melanjutkan membuat ppt	
40	Jumat, 22 Des 2023	Projek	Finalisasi PPT tools Sound	
41	Sabtu, 23 Des 2023	Libur		
42	Ahad, 24 Des 2023	Libur		
43	Senin, 25 Des 2023	Projek	Mengerjakan projek tynker	
44	Selasa, 26 Des 2023	Projek	Mempelajari materi tynker	
45	Rabu, 27 Des 2023	Projek	Membuat projek tynker	
46	Kamis, 28 Des 2023	Projek	Mempelajari materi tynker	
47	Jumat, 29 Des 2023	Projek	Mempelajari materi tynker	
48	Sabtu, 30 Des 2023	Libur		
49	Ahad, 31 Des 2023	Libur		
50	Senin, 1 Jan 2024	Libur		
51	Selasa, 2 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammdiyah 3 Yogyakarta dan meet dengan kepala sekolah	
52	Rabu, 3 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammdiyah 3 Yogyakarta kelas 9A & 9B	
53	Kamis, 4 Jan 2024	Coding day	Coding day di SD Muhammdiyah Karangajen	
54	Jumat, 5 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sapen Digital 3 & 5	
55	Sabtu, 6 Jan 2024	Libur		
56	Ahad, 7 Jan 2024	Libur		
57	Senin, 8 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP	

			Muhammadiyah 3 Yogyakarta 8A dan SD Muhammadiyah Senggotan	
58	Selasa, 9 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 8B	
59	Rabu, 10 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 9B & 9A	
60	Kamis, 11 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi 1	
61	Jumat, 12 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sapen dan SD Muhamndiyah Demangan	
62	Sabtu, 13 Jan 2024	Libur		
63	Ahad, 14 Jan 2024	Libur		
64	Senin, 15 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi 2	
65	Selasa, 16 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sapen kelas 4 dan SD Muhammadiyah Ungaran 1	
66	Rabu, 17 Jan 2024	Coding day	Coding day di SD Bopkri Turen Bantul	
67	Kamis, 18 Jan 2024	MoU	Penandatanganan MoU SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran	
68	Jumat, 19 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sapen kelas 3 Digital dan SD Muhammadiyah Demangan	
69	Sabtu, 20 Jan 2024	Libur		
70	Ahad, 21 Jan 2024	Libur		
71	Senin, 22 Jan 2024	Mengajar	Mengajar di SMP Muhammadiyah 3	

			Yogyakarta 8B & 8A	
72	Selasa, 23 Jan 2024	Mengajar	Mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 7B & 7A	
73	Rabu, 24 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 9B & 9A	
74	Kamis, 25 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi 1A & 1D dan SD Muhammadiyah Condong Catur	
75	Jumat, 26 Jan 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sapen kelas 3 & 5 Digital dan SD Muhammadiyah Demangan	
76	Sabtu, 27 Jan 2024	Libur		
77	Ahad, 28 Jan 2024	Libur		
78	Senin, 29 Nov 2023	Mengajar	Mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 8B & 8A	
79	Selasa, 30 Nov 2023	Mengajar	Mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 7B & 7A	
80	Rabu, 31 Jan 2024	Projek	Mempelajari dan membuat projek App Inventor	
81	Kamis, 1 Feb 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sokonandi 1A & 1D dan mengajar di SD Kanisius Demangan Baru 1 Sesi I dan II	
82	Jumat, 2 Feb 2024	Mengajar	Assist mengajar di SD Muhammadiyah Sapen kelas 3&5 Digital dan SD Muhammadiyah Demangan	
83	Sabtu, 3 Feb 2024	Libur		
84	Ahad, 4 Feb 2024	Libur		

85	Senin, 5 Feb 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 8B & 8A	
86	Selasa, 6 Feb 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 7B & 7A	
87	Rabu, 7 Feb 2024	Mengajar	Assist mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta 9B & 9A	
88	Kamis, 8 Feb 2024	Mengajar	Libur	
89	Jumat, 9 Feb 2024	Mengajar	Libur	
90	Sabtu, 10 Feb 2024	Libur		
91	Ahad, 11 Feb 2024	Libur		
92	Senin, 12 Feb 2024	Handover	Penyerahan tugas untuk mahasiswa magang selanjutnya	
93	Selasa, 13 Feb 2024	Handover	Penyerahan tugas untuk mahasiswa magang selanjutnya	











