

PROPOSAL
PENELITIAN INTERNAL UHAMKA



**KOLABORASI DOSEN DAN MAHASISWA DALAM MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH BERASRAMA
MELALUI KEGIATAN BERBASIS MINAT**

Oleh :

Ketua : Dr. Ratih Novita Sari, M.Pd (NIDN 0208118001)

Anggota : Ariq Suryo Wicaksono S.Tp., M.Sc (NIDN 0305059402)

Anggota Mahasiswa:

Zen Aufa Bahalwan (2103019002)

Lazuardy Al Farissi (2103015145)

Ardiningrum Ikram Dwi Fadlullah (2103015119)

Muhammad Ilham Ramadhan (2103015127)

Satrio Putra Gemilang (2103015167)

Ahmad Rijal Hermawan (2103015122)

Raffi Aula Ananda (2103025029)

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF DR HAMKA
JAKARTA
2025**

Halaman Pengesahan Proposal Pengabdian kepada Masyarakat UHAMKA

Ringkasan Skema Pengabdian kepada Masyarakat	
Judul	KOLABORASI DOSEN DAN MAHASISWA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH BERASRAMA MELALUI KEGIATAN BERBASIS MINAT
Dana LPPM UHAMKA	Rp 4.000.000
Informasi Ketua Tim Pengusul	
Nama ketua tim pengusul	Ratih Novita Sari
NIDN	0208118001
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris
Program Studi/Fakultas	Pendidikan Bahasa Inggris/ FKIP UHAMKA
Telepon genggam (<i>WhatsApp</i>)	085378114227
Surel	ratihnovitasari@uhamka.ac.id
Informasi Anggota Pengusul	
Nama Anggota 1	Aryq Suryo Wicaksono / Ilmu Gizi / UHAMKA
Nama Anggota 2	Zen Aufa Bahalwan / Teknik Informatika / UHAMKA
Nama Anggota 3	Lazuardy Al Farissi / Teknik Informatika / UHAMKA
Nama Anggota 4	Ardiningrum Ikram Dwi Fadlullah / Teknik Informatika / UHAMKA
Nama Anggota 5	Muhammad Ilham Ramadhan / Teknik Informatika / UHAMKA
Nama Anggota 6	Satrio Putra Gemilang / Teknik Informatika / UHAMKA
Nama Anggota 7	Ahmad Rijal Hermawan / Teknik Informatika / UHAMKA
Nama Anggota 8	Raffi Aula Ananda / Teknik Elektro / UHAMKA
Informasi Mitra	
Nama Mitra	UHAMKA Boarding School
Alamat Mitra	Jl Raya Menteng, Kampung Kadupandak, kec Jonggol, Jawa Barat
Jarak PT dengan Mitra (km)	46.3 Km

Dana Mitra (Cash)	Rp 0
Dana Mitra (<i>in kind</i>)	Rp 0

**Mengetahui,
Kaprosdi Pendidikan B. Inggris UHAMKA**



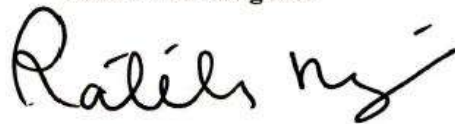
Silih Warni, Ph.D.
NIDN. 0302128002



Dekan FKIP UHAMKA

Purnama Syae Perrohman, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0307017404

**Jakarta, 10 Juli 2025
Ketua Tim Pengusul**



Dr. Ratih Novita Sari, M.Pd
NIDN. 0208118001

Ketua LPPMP UHAMKA

Prof. Herri Mulyono, PhD
NIDN. 0305108003

RINGKASAN PROPOSAL

Memasuki era Revolusi Industri 4.0, institusi pendidikan dituntut untuk membekali siswa tidak hanya dengan kemampuan akademis (*hard skills*), tetapi juga dengan kompetensi digital, kreativitas, dan soft skills yang krusial seperti pemecahan masalah dan kolaborasi. Sekolah berasrama, dengan model pendidikan holistiknya, merupakan lingkungan yang sangat strategis untuk mengintegrasikan pengembangan kompetensi tersebut. Permasalahan yang teridentifikasi di UHAMKA *Boarding School* adalah adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad ke-21 dengan ketersediaan program pengembangan diri bagi siswa. Saat ini, belum terdapat wadah kegiatan ekstrakurikuler yang secara khusus berfokus pada ranah teknologi *digital* dan industri kreatif yang relevan dengan minat generasi muda, seperti *Coding*, *Esport*, dan Musik.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, diusulkan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang berfokus pada inisiasi dan pembentukan program kegiatan berbasis minat. Melalui skema kolaborasi antara dosen dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, program ini bertujuan untuk merintis tiga kegiatan baru di UHAMKA *Boarding School*. Rencana kegiatan akan dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari Perancangan kurikulum dan modul pembelajaran dari awal untuk setiap program, yang disesuaikan dengan tingkat pemula dan kebutuhan siswa, Peluncuran program melalui lokakarya pengenalan dan sesi pelatihan perdana yang dipandu langsung oleh tim dosen dan mahasiswa, Pelaksanaan pendampingan secara rutin, di mana mahasiswa akan berperan sebagai mentor untuk memastikan kegiatan berjalan efektif dan menarik bagi siswa.

Target luaran utama dari program ini adalah terbentuknya tiga program ekstrakurikuler baru (*Coding*, *Esport*, Musik) yang fungsional dan mandiri di UHAMKA *Boarding School*. Bagi mitra, luaran yang akan diserahkan mencakup seperangkat kurikulum, modul pembelajaran, dan panduan pelaksanaan yang dapat digunakan untuk keberlanjutan program di masa mendatang. Bagi siswa, program ini akan memberikan kesempatan untuk mengembangkan literasi digital, kreativitas, dan soft skills fundamental seperti pemecahan masalah (*Coding*), kerja sama tim (*Esport*), dan ekspresi diri (Musik), yang akan meningkatkan kesiapan mereka di masa depan. Luaran bagi tim pengabdian adalah laporan akhir kegiatan serta publikasi ilmiah yang mendokumentasikan model inisiasi program di lingkungan sekolah mitra.

Kata Kunci: Literasi Digital, Kreativitas, *Soft Skills*, Inisiasi Program, Sekolah Berasrama, Kolaborasi, *Coding*, *Esport*, Musik

B. Pendahuluan

Dunia saat ini telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, sebuah zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan tuntutan kompetensi sumber daya manusia. Keberhasilan di masa depan tidak lagi hanya ditentukan oleh penguasaan materi akademis (hard skills), melainkan juga oleh penguasaan soft skills yang krusial seperti kemampuan pemecahan masalah, kerja sama tim, komunikasi, dan kreativitas. Menyadari hal ini, institusi pendidikan memegang peranan vital dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu beradaptasi dan bersaing. Mitra dalam kegiatan ini adalah UHAMKA Boarding School, sebuah lembaga pendidikan formal yang memiliki posisi strategis sebagai ekosistem pendidikan holistik untuk pengembangan siswa secara terintegrasi.

Berdasarkan observasi dan hasil survei peminatan yang dilakukan kepada siswa, teridentifikasi sebuah persoalan mendasar yang dihadapi saat ini. Terdapat kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad ke-21 dengan program pengembangan diri yang tersedia bagi para siswa di UHAMKA Boarding School. Secara spesifik, belum ada program atau kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur untuk mewadahi dan mengembangkan minat siswa di bidang kompetensi digital dan kreatif yang sangat relevan dengan perkembangan zaman, seperti Coding (pemrograman), Esport (olahraga elektronik), dan Musik. Ketidadaan wadah ini menyebabkan potensi dan minat siswa dalam bidang-bidang tersebut belum dapat tersalurkan dan dikembangkan secara optimal.

Akibat dari kondisi ini, siswa berisiko kehilangan kesempatan untuk mengasah soft skills dan kesiapan masa depan mereka melalui kegiatan yang mereka minati. Padahal, kegiatan seperti Coding dapat melatih kemampuan pemecahan masalah, Esport dapat membangun kerja sama tim, sementara Musik dapat mengasah kreativitas dan ekspresi diri. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menginisiasi program-program baru yang tidak hanya relevan dengan minat siswa, tetapi juga secara sadar dirancang untuk meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun dunia kerja.

C. Permasalahan dan Solusi

C.1. Permasalahan Prioritas

Mengacu pada Analisis Situasi yang telah diuraikan, persoalan prioritas yang dihadapi oleh mitra, UHAMKA Boarding School, berada dalam lingkup pendidikan. Persoalan utama yang disepakati untuk diselesaikan adalah keterbatasan akses siswa terhadap program pengembangan kompetensi non-akademis yang relevan dengan tuntutan zaman. Meskipun pendidikan akademis formal telah berjalan dengan baik, terdapat kekosongan dalam penyediaan kegiatan ekstrakurikuler yang secara spesifik mengasah literasi digital, kreativitas, dan soft skills abad ke-21.

Permasalahan prioritas ini dapat dirinci ke dalam beberapa poin turunan:

- **Potensi dan Minat Siswa yang Belum Terasah:** Adanya minat siswa pada bidang teknologi dan kreativitas, sebagaimana teridentifikasi dari hasil survei, tidak memiliki wadah untuk berkembang. Akibatnya, potensi siswa dalam bidang seperti pemrograman (Coding), strategi tim digital (Esport), dan seni (Musik) tidak dapat digali dan dikembangkan secara optimal.
- **Kesenjangan dalam Kesiapan Masa Depan:** Ketidadaan program-program ini menciptakan kesenjangan antara lulusan yang dihasilkan dengan tuntutan dunia kerja dan jenjang pendidikan tinggi yang semakin kompetitif. Siswa berisiko kurang memiliki bekal keterampilan praktis yang dibutuhkan di era digital.

- **Kurangnya Pelatihan Soft Skills Secara Kontekstual:** Siswa kehilangan kesempatan untuk melatih soft skills secara langsung melalui kegiatan yang diminati. Sebagai contoh, kemampuan pemecahan masalah dari Coding, kerja sama tim dari Esport, dan kreativitas dari Musik belum dapat dilatihkan secara terstruktur.

Penentuan persoalan ini sebagai prioritas utama didasarkan pada justifikasi yang disepakati bersama antara tim pengusul PKM dan pihak UHAMKA Boarding School. Justifikasinya adalah sebagai berikut: pertama, penyelesaian masalah ini sejalan langsung dengan visi sekolah untuk menyelenggarakan pendidikan holistik yang relevan dengan perkembangan zaman. Kedua, berdasarkan data survei peminatan, inisiasi program ini merupakan respons langsung terhadap kebutuhan dan aspirasi siswa, sehingga partisipasi dan keberlanjutan program memiliki potensi keberhasilan yang tinggi. Terakhir, dampak yang dihasilkan dari penyelesaian masalah ini bersifat fundamental dan strategis, yakni meningkatkan daya saing dan kesiapan masa depan siswa secara langsung. Oleh karena itu, semua pihak sepakat bahwa inisiasi program pengembangan kompetensi digital dan kreatif adalah prioritas yang paling mendesak dan strategis untuk diselesaikan melalui program kemitraan ini.

C.2. Solusi

Berdasarkan analisis permasalahan, solusi yang ditawarkan berfokus pada inisiasi dan implementasi kegiatan ekstrakurikuler berbasis minat yang terstruktur untuk menjawab kebutuhan mitra secara langsung. Solusi ini akan diimplementasikan melalui kolaborasi aktif antara dosen dan mahasiswa UHAMKA dengan siswa dan pihak *UHAMKA Boarding School*.

Solusi yang ditawarkan terbagi ke dalam tiga kegiatan ekstrakurikuler utama yang sistematis, di mana setiap kegiatan dirancang untuk menghasilkan luaran yang spesifik dan terukur:

- **Inisiasi Ekstrakurikuler "*Coding for Problem Solving*"**

Solusi ini berfokus pada pembentukan kegiatan ekstrakurikuler baru di bidang pemrograman dasar. Siswa akan diperkenalkan pada konsep logika, alur pemrograman, dan penyelesaian masalah melalui pembuatan proyek sederhana. Solusi ini secara langsung menjawab permasalahan kurangnya wadah pengembangan literasi digital.

Luaran yang Dihasilkan:

- Terbentuknya kelompok siswa yang memiliki kompetensi dasar pemrograman dan mampu menyelesaikan sebuah proyek akhir sederhana yaitu halaman web statis.
- Tersedianya buku saku "*Coding for Problem Solving*" yang terstruktur dan dapat digunakan oleh siswa sebagai buku panduan untuk belajar mandiri, dan juga bisa dimanfaatkan bagi pihak sekolah sebagai bahan referensi untuk keberlanjutan kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

- **Inisiasi Ekstrakurikuler "*Esport for Teamwork*"**

Solusi ini adalah membentuk kegiatan Esport yang edukatif, di mana fokusnya bukan hanya pada permainan, melainkan pada pengembangan strategi, komunikasi, dan kerja sama tim. Kegiatan ini menjawab kebutuhan siswa akan aktivitas digital yang positif dan dapat mengembangkan soft skills.

Luaran yang Dihasilkan:

- Terbentuknya tim Esport sekolah yang terlatih dalam aspek strategi dan kerja sama tim.
- Terselenggaranya sebuah sesi bermain bersama sebagai ajang evaluasi dan penerapan hasil latihan.

- **Inisiasi Ekstrakurikuler "Music for Creativity"**

Solusi ini adalah membentuk wadah bagi siswa untuk belajar dan berekspresi melalui musik, baik vokal maupun instrumen dasar. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kepekaan artistik dan kreativitas siswa yang selama ini belum tersalurkan.

Luaran yang Dihasilkan:

- Terbentuknya kelompok musik siswa yang mampu menampilkan satu atau dua karya musik sederhana secara bersama-sama.

Kegiatan PKM ini didasari oleh hasil riset dan kajian yang telah dirancang oleh tim pengusul. Tim telah mengembangkan sebuah kerangka penelitian mengenai model pengembangan soft skills di era digital, khususnya di lingkungan sekolah berasrama. Penelitian tersebut mengidentifikasi adanya korelasi kuat antara kegiatan non-kurikuler spesifik dengan pengembangan keterampilan kunci; pemecahan masalah dari Coding, kerja sama tim dari Esport, dan kreativitas dari Musik. Metode evaluasi keberhasilan kegiatan dalam PKM ini, yang menggunakan pendekatan kuantitatif (survey) serta kualitatif (wawancara), juga merupakan adaptasi dari metodologi mixed-methods yang telah dirancang dalam penelitian tersebut untuk memastikan pengukuran dampak yang komprehensif.

D. Metode

Metode pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dirancang secara sistematis dengan pendekatan partisipatif untuk memastikan solusi yang ditawarkan dapat berjalan efektif dan berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan untuk mengatasi permasalahan spesifik di bidang pendidikan ini akan melalui tiga tahapan utama: (1) Persiapan dan Perancangan, (2) Implementasi dan Pendampingan, serta (3) Evaluasi dan Keberlanjutan.

Tahapan Pelaksanaan Solusi

- **Tahap 1: Persiapan dan Perancangan Ekstrakurikuler**

Langkah awal ini bertujuan untuk membangun fondasi yang kuat bagi pelaksanaan seluruh kegiatan. Tahapan ini mencakup:

- **Koordinasi dan Perizinan:** Tim PKM akan melakukan audiensi dengan pimpinan UHAMKA Boarding School untuk memaparkan rencana detail, menyusun jadwal kegiatan, dan mengurus perizinan formal.

- **Survei Peminatan dan Rekrutmen Peserta:** Melakukan survei peminatan kepada siswa untuk memetakan antusiasme dan menjaring calon peserta untuk masing-masing dari tiga ekstrakurikuler yang akan diinisiasi: Coding, Esport, dan Musik.
 - **Pengembangan Modul Pembelajaran:** Bekerja sama dengan instruktur atau guru yang ditunjuk oleh pihak sekolah, tim akan merancang dan finalisasi modul pembelajaran yang terstruktur untuk setiap ekstrakurikuler. Modul ini akan disesuaikan untuk tingkat pemula dan mencakup teori dasar, latihan praktik, serta proyek akhir.
 - **Penyusunan Instrumen Evaluasi:** Menyiapkan seluruh instrumen yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan, seperti kuesioner pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan kompetensi, serta panduan wawancara mendalam untuk mengumpulkan umpan balik kualitatif.
- **Tahap 2: Implementasi dan Pendampingan Ekstrakurikuler**
Ini adalah tahap inti dari pelaksanaan solusi, di mana kegiatan ekstrakurikuler mulai dijalankan secara aktif.
- **Sosialisasi dan Peluncuran:** Mengadakan acara peluncuran untuk memperkenalkan tiga ekstrakurikuler baru kepada seluruh siswa, menjelaskan manfaat, dan memulai kegiatan secara resmi.
 - **Pelatihan dan Pendampingan Rutin:** Melaksanakan sesi pelatihan dan pendampingan secara langsung sesuai modul dan jadwal yang telah ditetapkan. Dosen akan berperan sebagai pembimbing utama, sementara mahasiswa akan bertindak sebagai mentor dan fasilitator yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam sesi-sesi mingguan. Fokus utama tahap ini adalah penyampaian materi dan fasilitasi kegiatan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - **Dokumentasi Kegiatan:** Seluruh proses kegiatan, mulai dari pelatihan, diskusi, hingga pengerjaan proyek, akan didokumentasikan dalam bentuk foto dan video sebagai bagian dari laporan dan evaluasi.

- **Tahap 3: Evaluasi Akhir dan Pameran Karya**
Tahap akhir ini berfokus pada pengukuran hasil pencapaian program.
- **Evaluasi Hasil Belajar:** Melaksanakan post-test kepada seluruh peserta dan membandingkan hasilnya dengan pre-test untuk mengukur peningkatan kompetensi secara kuantitatif.
 - **Wawancara dan Umpan Balik:** Melakukan wawancara mendalam dengan peserta dan guru pendamping untuk mendapatkan pemahaman kualitatif mengenai pengalaman, manfaat yang dirasakan, dan masukan untuk perbaikan.

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan

Partisipasi aktif dari mitra, UHAMKA Boarding School, merupakan kunci keberhasilan program ini. Bentuk partisipasi mitra adalah sebagai berikut:

- **Penyediaan Fasilitas:** Pihak sekolah berkomitmen untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan, seperti laboratorium komputer untuk ekstrakurikuler Coding, ruang serbaguna untuk Musik, dan akses internet serta ruangan untuk Esport.
- **Dukungan Kebijakan dan Penjadwalan:** Pimpinan sekolah akan memberikan dukungan berupa kebijakan yang mengintegrasikan kegiatan ekstrakurikuler baru ini ke dalam jadwal sekolah dan mendorong partisipasi siswa.
- **Keterlibatan Guru Pendamping:** Pihak sekolah akan menunjuk beberapa orang guru untuk menjadi pendamping. Para guru ini akan terlibat aktif mulai dari tahap perancangan modul, mengikuti jalannya kegiatan, hingga dipersiapkan untuk menjadi pelatih utama dalam skema keberlanjutan program.

Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program

1. Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi keberhasilan akan diukur dari beberapa indikator:

- **Kuantitatif:** Analisis statistik deskriptif dari data kuesioner pre-test dan post-test untuk menunjukkan adanya peningkatan skor pada aspek pemecahan masalah (Coding), kerja sama tim (Esport), dan kreativitas (Musik) secara terukur.
- **Kualitatif:** Analisis tematik dari hasil wawancara untuk merangkum testimoni, tingkat kepuasan, dan pemahaman mendalam mengenai dampak program dari sudut pandang peserta dan guru.
- **Produk/Keluaran:** Tercapainya luaran fisik berupa proyek akhir dari siswa, serta modul pembelajaran yang siap pakai.

2. Rencana Keberlanjutan

Untuk memastikan program ini tidak berhenti setelah kegiatan PKM selesai, telah dirancang strategi keberlanjutan sebagai berikut:

- **Serah Terima Modul dan Kurikulum:** Seluruh modul, kurikulum, dan panduan teknis pelaksanaan yang telah teruji akan diserahkan kepada pihak sekolah untuk menjadi aset dan pedoman resmi.
- **Pembentukan Komunitas Siswa:** Mendorong terbentuknya komunitas atau klub yang dipimpin oleh angkatan pertama peserta, sehingga tercipta regenerasi dan transfer pengetahuan antar siswa.

E. Jadwal Pelaksanaan dan Rangkuman Anggaran

JADWAL PELAKSANAAN

No	Nama Kegiatan	Bulan		
		1	2	3
1	Survey Peminatan Siswa			
2	Pembuatan Materi untuk Coding, Musik, dan E-Sport			
3	Pembelajaran E-Sport			
4	Pembelajaran Coding			
5	Pembelajaran Musik			
6	Pengumpulan Angket kepada Siswa			
7	Pembuatan Laporan PKM			

DETAIL PELAKSANAAN

Durasi tiap pertemuan: ±90 Menit
Total Pertemuan: 8 Pertemuan
Periode Pelaksanaan: 20 Juni 2025 - 15 Agustus 2025

Pertemuan ke	Durasi	Kegiatan Ekstrakurikuler Coding	Kegiatan Ekstrakurikuler Esport	Kegiatan Ekstrakurikuler Musik
1.	90 Menit	Pengenalan Web Development: Apa itu website, struktur dasar (HTML, CSS, JS)	Pengenalan & Pembentukan Tim	Menegaskan bahwa siswa telah memperoleh pemahaman awal tentang pengertian musik dan unsur-unsurnya, serta mulai mengembangkan kemampuan ritmis dasar.
2.	90 Menit	HTML Dasar: Tag-tag penting, struktur dokumen HTML	Role dan Strategi Dasar	Siswa mengenal notasi musik dan nilai nada serta mampu membaca ritme sederhana secara mandiri dan berkelompok.
3.	90	Latihan	Drafting dan	Siswa memahami fungsi

	Menit	Implementasi HTML dan Quiz	Komunikasi Tim	alat musik ritmis dan mampu memainkan pola ritme sederhana secara kelompok.
4.	90 Menit	CSS Dasar: Styling teks, warna, layout, box model	Macro Gameplay	Siswa mengenal dan mempraktikkan nada dasar menggunakan alat musik melodis secara individu dan kelompok.
5.	90 Menit	Latihan Implementasi CSS dan Quiz	Micro Gameplay & Latihan Mekanik Individu	Siswa memahami tangga nada dan interval serta mampu mengenali perbedaan nada melalui latihan vokal dan permainan musik.
6	90 Menit	JavaScript Dasar: Variabel, fungsi, event	Split Push & Team Fight Coordination	Siswa memahami melodi dan harmoni serta mampu menciptakan melodi pendek secara kreatif dalam kelompok.
7	90 Menit	Latihan Implementasi JavaScript dan Quiz	Role Spesifik dan Latihan Posisi	Siswa menguasai teknik vokal dasar dan mampu menyanyikan lagu sederhana dengan baik secara individu maupun kelompok.
8	90 Menit	Membuat Project Website Sederhana (HTML + CSS + JS)	Scrim & Mini Turnamen Internal	Siswa menunjukkan capaian akhir pembelajaran musik melalui penampilan kelompok dan menerima evaluasi serta umpan balik sebagai bentuk apresiasi.

RANGKUMAN RAB

No	Jenis Pembelanjaan	Jumlah Dana	
		Dana LPPM	Dana Mitra
1	Honorarium Fasilitator 7 orang	Rp 1.200,000	
2	Biaya Kegiatan (40%)	Rp 1.600,000	
3	Perjalanan (10%)	Rp 400,000	

4	Luaran (20%)	Rp 800,000	
	Total	Rp 4 ,000,000	

F. Luaran dan Target Capaian

No.	Luaran	Target Capaian	Status
1	Publikasi di Jurnal	Artikel Ilmiah hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat	In Progress
2	Publikasi di Media Massa online	Berita media massa online	In Progress
3	Buku Saku	Buku Saku berisi rangkuman materi yang disampaikan saat Kegiatan	In Progress
4	Video Kegiatan	Video di youtube	In Progress

G. Tim Pelaksana

No.	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Ratih Novita Sari	UHAMKA	Ketua Tim	Perancangan Program
2	Aryq Suryo Wicaksono	UHAMKA	Anggota	Koordinator Lapangan
3	Zen Aufa Bahalwan	UHAMKA	Anggota	PIC Ekskul Coding (Membuat dan Menyampaikan Materi)
4	Lazuardy Al Farissi	UHAMKA	Anggota	Anggota Ekskul Esport (Membuat dan Menyampaikan Materi)
5	Ardiningrum Ikram Dwi Fadlullah	UHAMKA	Anggota	PIC Ekskul Esport (Membuat dan Menyampaikan Materi)
6	Muhammad Ilham Ramadhan	UHAMKA	Anggota	PIC Ekskul Musik (Membuat dan Menyampaikan Materi)
7	Satrio Putra Gemilang	UHAMKA	Anggota	Anggota Ekskul Musik (Membuat dan Menyampaikan Materi)
8	Ahmad Rijal Hermawan	UHAMKA	Anggota	Anggota Ekskul Coding (Membuat dan Menyampaikan Materi)
9	Raffi Aula Ananda	UHAMKA	Anggota	Anggota Ekskul Esport (Membuat dan Menyampaikan Materi)

H. Daftar Pustaka

1. Rahmawati, A. (2018). Efektivitas mentoring agama Islam dalam pembinaan akhlak siswa di SMA Negeri 12 Medan. Repositori UINSU. <http://repository.uinsu.ac.id/13044/>
2. Hidayat, A. T., dkk. (2025). Pelatihan dasar pemrograman (Python) untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SMK. Jurnal Malikussaleh Mengabdi, 4(1), 10-14. <https://ojs.unimal.ac.id/jmm/article/view/20918/8380>
3. Nishom, M., Sasmito, G. W., & Wibowo, D. S. (2023). Pengenalan dan pemanfaatan ilmu coding untuk melatih kemampuan berpikir bagi guru dan peserta didik. JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK), 7(1), 63-70. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-ipitek.2023.v7i1.3310>
4. Wati, D. A., Pranawa, S., & Rahman, A. (2020). Upaya pengembangan soft skill siswa SMA melalui pramuka. Perspektif Ilmu Pendidikan, 34(2), 117–124. <https://doi.org/10.21009/PIP.342.6>

I. Gambaran Ipteks

Implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini berfokus pada transfer pengetahuan dan teknologi pedagogis terapan untuk membentuk ekosistem pembelajaran yang holistik di UHAMKA Boarding School. IPTEKS yang diimplementasikan bukan sebatas produk, melainkan sebuah model intervensi pendidikan yang terstruktur untuk menjawab tantangan kesiapan generasi muda di era digital. Model ini mengintegrasikan tiga pilar pengembangan diri yang relevan dengan minat siswa, yaitu teknologi digital, strategi kolaboratif, dan ekspresi kreatif.

Pertama, pada pilar teknologi, diterapkan IPTEKS di bidang ilmu komputer dan rekayasa perangkat lunak dasar melalui ekstrakurikuler "Coding for Problem Solving". Siswa tidak hanya diajarkan sintaks pemrograman, tetapi juga metodologi berpikir komputasional (computational thinking) untuk memecah masalah kompleks menjadi langkah-langkah logis yang dapat dieksekusi oleh mesin. Teknologi yang digunakan mencakup platform pengembangan visual dan bahasa pemrograman tingkat pemula, yang memungkinkan siswa menghasilkan luaran nyata berupa proyek digital sederhana (misalnya, situs web statis atau aplikasi dasar).

Kedua, pada pilar kolaborasi, diterapkan IPTEKS dari ranah ilmu sosial dan psikologi tim melalui "Esport for Teamwork". Di sini, platform game digital digunakan sebagai media simulasi untuk melatih kemampuan kerja sama tim, komunikasi strategis, dan pengambilan keputusan di bawah tekanan. Teknologi berfungsi sebagai arena, sementara IPTEKS utamanya adalah aplikasi metode pelatihan terstruktur untuk meningkatkan sinergi dan efektivitas tim, sebuah kompetensi krusial di dunia kerja modern.

Ketiga, pada pilar kreativitas, diterapkan teknologi musik dan seni pertunjukan melalui "Music for Creativity". IPTEKS yang diimplementasikan mencakup teknik dasar vokal dan instrumentasi, serta pemanfaatan teknologi rekaman audio sederhana untuk mendokumentasikan dan menghasilkan karya. Proses ini mengubah kreativitas dari sekadar hobi menjadi sebuah proyek terstruktur yang meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berekspresi siswa.

Secara keseluruhan, kebaruan IPTEKS ini terletak pada integrasi ketiga bidang tersebut dalam satu paket kurikulum ekstrakurikuler yang sistematis. Hasilnya bukan hanya peningkatan keterampilan individual, tetapi juga terbentuknya aset kelembagaan bagi sekolah berupa modul, kurikulum, dan panduan pelaksanaan. Ini memastikan bahwa transfer IPTEKS bersifat berkelanjutan dan dapat direplikasi secara mandiri oleh mitra di masa mendatang.



UHAMKA BOARDING SCHOOL (UBS)
SMP-SMA SAINTEK

Jl. Kp. Kadupandak, Desa Balekambang, RT 003/005, Kec. Jonggol, Kab. Bogor, Jawa Barat, 16830
Telp. 081289551372, email: ubs.saintek@gmail.com
lintr.ee/ubssaintek

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA

Surat Nomor: 06.001/SMPSMA-UBS/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rizki Amrillah, M.Ed.
Nama Mitra/Instansi : SMP-SMA Saintek UHAMKA Boarding School
Jabatan : Kepala
Bidang Usaha : Pendidikan
Alamat : Jl. Raya Menteng Kp. Kadupandak RT.03/05 Ds. Balekambang Kec.
Jonggol
Nomor HP : 0881 1527 021

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PkM yang berjudul "KOLABORASI DOSEN DAN MAHASISWA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH BERASRAMA MELALUI KEGIATAN BERBASIS MINAT", guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua TIM Pengusul : Dr. Ratih Novita Sari, M.Pd
NIDN/NIDK : 0208118001
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Bahasa Inggris / FKIP
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Nomor HP : 085378114227

Bersama ini, kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga. Kolaborasi pembiayaan kegiatan ini sebesar Rp. 0 (terbilang Nol Rupiah)

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 15 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Dr. Rizki Amrillah, M.Ed.

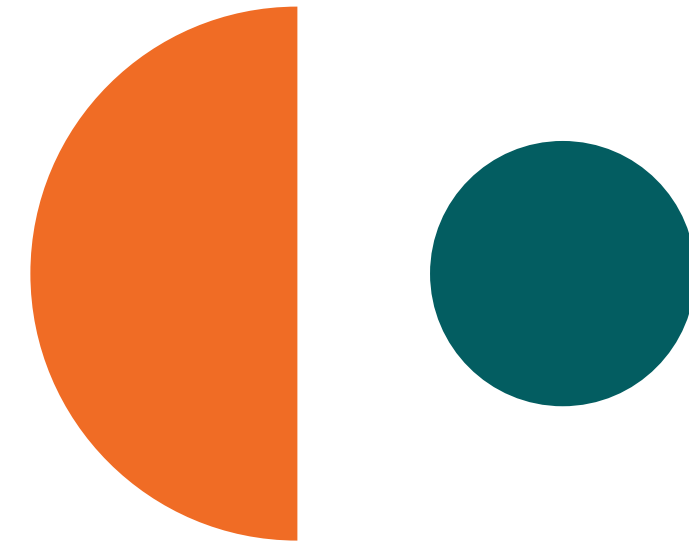


DISEMINASI HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UHAMKA 2025

Ratih Novita Sari



AGENDA



01 Nama Program

02 Penelitian

03 Pengabdian

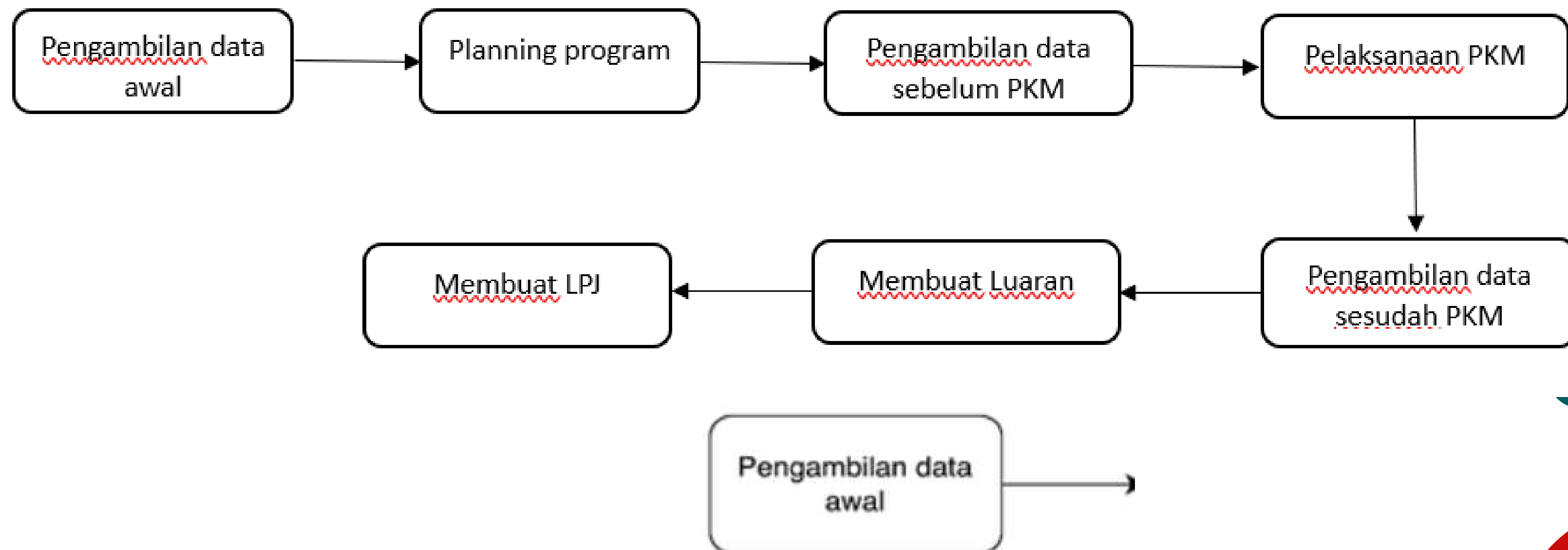
04 Hasil Luaran

05 Penutup



NAMA PROGRAM

Skema Bundling Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



NAMA PROGRAM : SKEMA BUNDLING PENELITIAN & PENGABDIAN MASYARAKAT

02



01

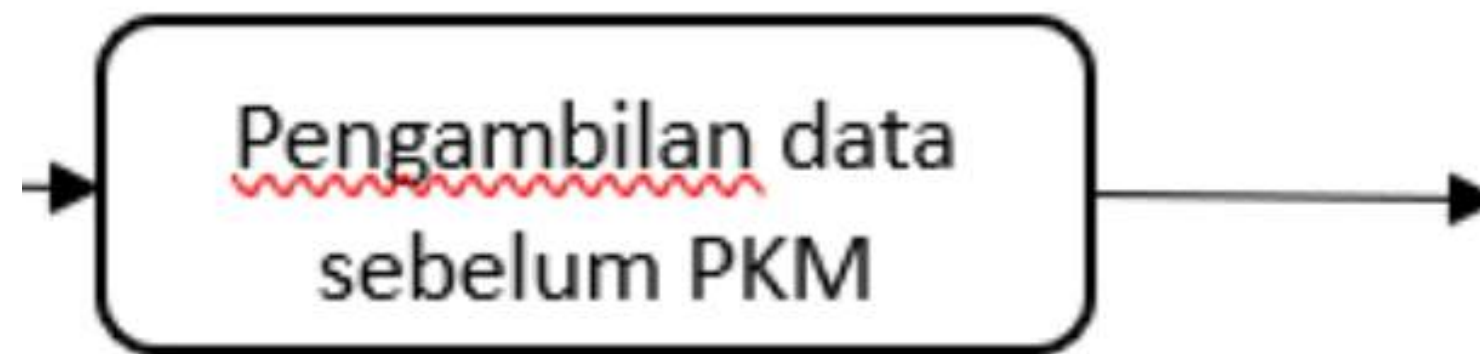
PENGARUH PROGRAM PEMBERDAYAAN KOMPETENSI DIGITAL DAN KREATIF TERHADAP PENINGKATAN SOFT SKILLS DAN KESIAPAN MASA DEPAN SISWA DI LINGKUNGAN SEKOLAH BERASRAMA

02

KOLABORASI DOSEN DAN MAHASISWA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH BERASRAMA MELALUI KEGIATAN BERBASIS MINAT

SKEMA BUNDLING PENELITIAN 03

Penyebaran 3 Kuesioner



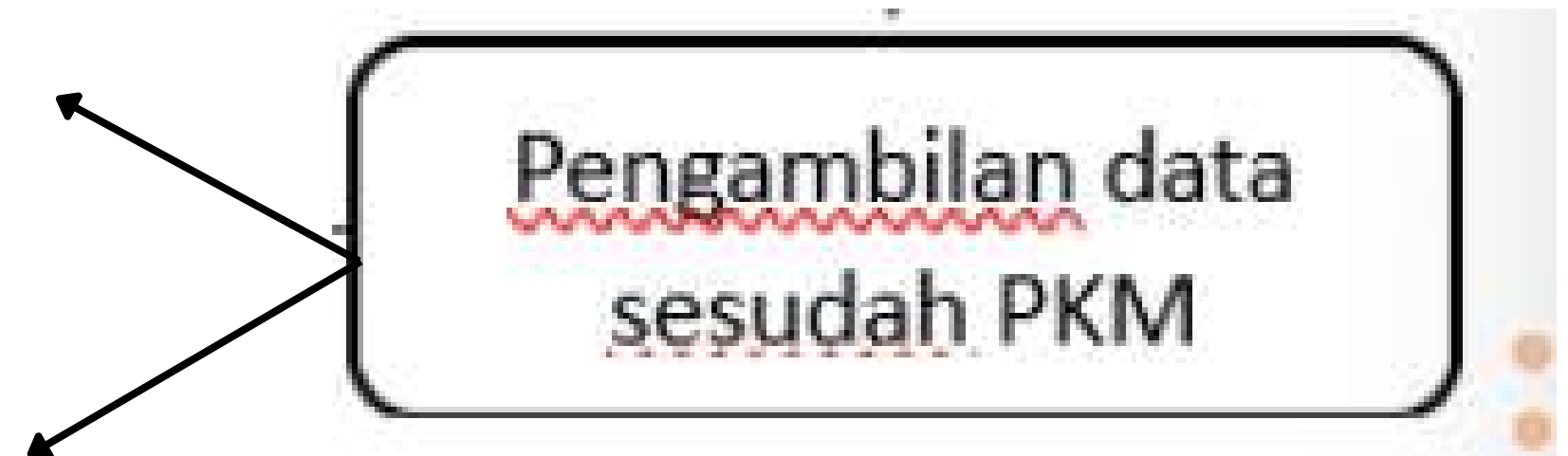
- a. Kuesioner Literasi Digital
- b. Kuesioner Pemberdayaan Kreatif (Creative Empowerment)
- c. Kuesioner Soft Skills



Penyebaran 3 Kuesioner

- a. Kuesioner Literasi Digital
- b. Kuesioner Pemberdayaan Kreatif (Creative Empowerment)
- c. Kuesioner Soft Skills

Proses Wawancara
ke Responden



SKEMA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

05



Coding



ESport



Musik



06

Membuat Luaran

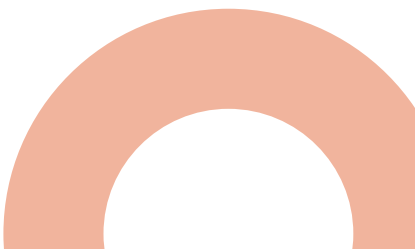
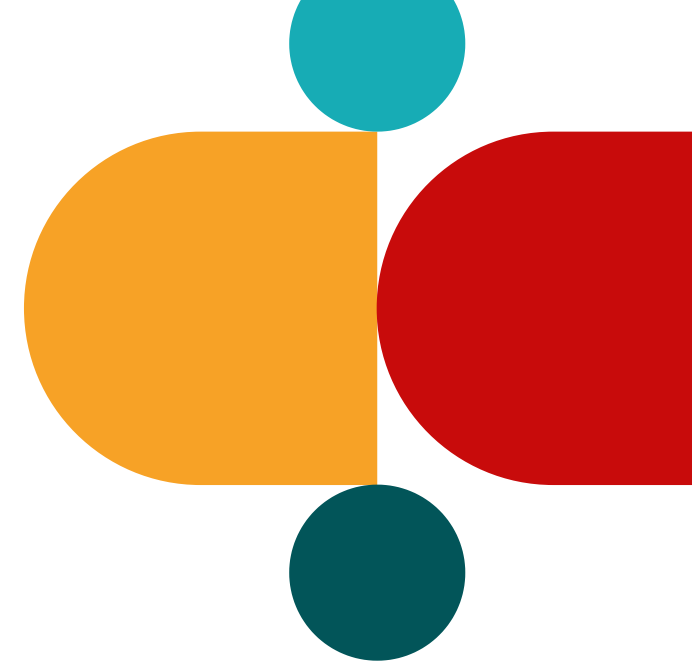
01 Artikel Penelitian

02 Artikel Pengabdian

03 Artikel Media Massa Nasional

04 Buku Saku


05 Video YouTube



**THANK
YOU**



Pertemuan 1: Pengenalan & Pembentukan Tim

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

1. Mengenalkan peserta pada dunia esports secara profesional
2. Membentuk struktur tim berdasarkan role dan kemampuan
3. Membangun chemistry awal antarpeserta


 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0-15 menit	Ice Breaking & Perkenalan	Kenalan antar peserta dan coach. Bisa gunakan game ringan seperti tebak role, suit battle, dll.
15-30 menit	Pengenalan Esports & Etika Bermain	Penjelasan apa itu esports, sejarah singkat MLBB, peran penting teamwork, dan nilai sportivitas.
30-45 menit	Peraturan Ekstrakurikuler	Menjelaskan aturan selama ekskul berlangsung: waktu latihan, komitmen, larangan flame/troll, dsb.
45-70 menit	Tes Kemampuan Individu	Ajak peserta main 1-2 match (custom match). Coach observasi gaya main, mekanik, dan kecenderungan role.
70-85 menit	Pembentukan Tim & Penentuan Role Sementara	Berdasarkan hasil observasi, coach bantu membentuk 2-3 tim kecil dengan role masing-masing.
85-90 menit	Penutupan & Motivasi	Ringkasan kegiatan, apresiasi awal, dan teaser pertemuan berikutnya (belajar strategi role).

 **Tools/Peralatan yang Disarankan:**

1. Proyektor atau TV untuk presentasi ringan (opsional)
2. Koneksi Wi-Fi yang stabil
3. HP masing-masing peserta dengan akun MLBB aktif
4. Kertas/pulpen untuk pencatatan role/penilaian

 **Pertemuan 2: Role dan Strategi Dasar**

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

- 1. Memahami lima role utama dalam Mobile Legends
- 2. Mengenal tugas, rotasi, dan positioning dasar dari tiap role
- 3. Membangun dasar strategi tim berdasarkan komposisi role

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0-20 menit	Penjelasan Role (Teori)	Bahas 5 role: EXP Laner, Gold Laner, Midlaner, Jungler, Roamer. Penjelasan singkat fungsi dan perannya dalam tim.
20-35 menit	Contoh Gameplay Setiap Role	Tampilkan cuplikan atau replay gameplay singkat dari setiap role dan bahas tugasnya.
35-50 menit	Diskusi & Tanya Jawab	Siswa bertanya tentang role favorit mereka, coach memberi saran berdasarkan potensi mereka.
50-75 menit	Latihan Role Berdasarkan Tim	Scrim (latihan internal) antar tim dengan formasi lengkap 5 role, 1 game custom match (Coach observasi).
75-85 menit	Evaluasi Singkat	Bahas performa berdasarkan role masing-masing: positioning, komunikasi, kontribusi saat war.
85-90 menit	Penutupan & Teaser Materi Selanjutnya	Kasih bocoran bahwa minggu depan akan bahas drafting dan komunikasi tim .

 **Fokus Materi Role:**


Role	Tugas Utama
EXP Laner	Menjaga lane, zoning musuh, inisiator war
Gold Laner	Fokus farming item cepat, DPS utama saat late game
Midlaner	Rotasi cepat, bantu jungle dan lane lain

Role	Tugas Utama
Jungler	Farming cepat, ambil objektif (turtle/lord), assassin/core utama
Roamer	Vision, inisiasi war, jaga core, buka map

 **Tools/Peralatan yang Disarankan:**

1. Rekaman replay role-role di YouTube atau dari match sebelumnya
 2. Koneksi internet lancar
 3. Catatan per tim (untuk progres masing-masing role)
-

 **Pertemuan 3: Drafting dan Komunikasi Tim**

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

1. Memahami konsep drafting (pick & ban hero) dalam Mobile Legends
2. Melatih kemampuan komunikasi in-game dan kerja sama tim
3. Meningkatkan strategi dasar dalam pemilihan hero berdasarkan komposisi tim dan counter musuh

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0-20 menit	Penjelasan Dasar Drafting	Apa itu drafting? Kenapa penting? Bahas meta hero, counter pick, dan sinergi antar role.
20-35 menit	Simulasi Drafting	Masing-masing tim diberi skenario dan melakukan simulasi pick & ban (tanpa bermain dulu).
35-55 menit	Diskusi Komunikasi Efektif	Bahas istilah umum MLBB (e.g., “clear lane,” “gank,” “setup lord”), dan cara komunikasi efektif via voice chat atau signal.
55-75 menit	Latihan Scrim dengan Drafting & Komunikasi	Custom match dengan mode Draft Pick. Fokus ke komunikasi dan pemilihan hero. Coach observasi shot-caller dan teamwork.
75-85 menit	Review & Evaluasi Singkat	Apa yang berhasil, apa yang perlu ditingkatkan (komposisi tim, respons call, dll).
85-90 menit	Penutup & Teaser Pertemuan Selanjutnya	Bocoran materi pertemuan 4: Macro Gameplay & Pengambilan Objektif.

 **Highlight Materi Drafting:**

Elemen	Penjelasan Singkat
First Pick vs Last Pick	Kelebihan dan strategi masing-masing posisi
Meta & Tier Hero	Kenapa beberapa hero selalu di-pick atau di-ban

Elemen	Penjelasan Singkat
Komposisi Tim	Kombinasi hero: tank, DPS, CC, burst, sustain
Counter Pick	Memahami kelemahan lawan dan memilih hero penangkal
Fleksibilitas	Pemain punya 2-3 hero andalan tiap role, bukan 1 saja


Tips Komunikasi In-Game:

1. Hindari spam chat atau menyalahkan tim
 2. Tetapkan **shot caller** per tim (biasanya midlaner atau roamer)
 3. Gunakan kode map: “top ready gank,” “check lord,” “jungle invasi,” dll
 4. Komunikasi = kunci kemenangan 5v5
-

Tools/Peralatan yang Disarankan:

1. Handphone dan headset
2. Room custom MLBB (mode Draft Pick)
3. Timer atau stopwatch (untuk mengatur waktu simulasi drafting)
4. Google Docs / grup WA/Discord buat mencatat hasil diskusi

Pertemuan 4: Macro Gameplay

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

1. Memahami konsep **macro gameplay**: rotasi, objektif, zoning, map awareness
 2. Membangun pola pikir strategis sebagai tim, bukan hanya mekanik individu
 3. Melatih kesadaran map dan pengambilan keputusan kolektif
-

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0-15 menit	Pengenalan Macro Gameplay	Apa itu macro gameplay? Perbedaannya dengan micro? Penjelasan tentang strategi tim secara keseluruhan.
15-30 menit	Materi Rotasi & Objektif	Kapan harus gank, ambil turtle/lord, push lane, clear wave, dan kapan harus mundur.
30-45 menit	Simulasi Map Awareness	Menonton potongan video pertandingan pro, lalu diskusi: “apa keputusan terbaik?”, “kenapa rotasi ini bagus?”.
45-70 menit	Latihan Custom Match Fokus Macro	Tim bermain dengan tujuan utama: rotasi dan objektif (bukan kill banyak-banyakan). Coach mengamati pola pergerakan.
70-85 menit	Evaluasi Tim & Feedback Individu	Analisis: siapa paling aktif rotasi, siapa sering telat, siapa sering zoning, dsb.
85-90 menit	Penutupan & Teaser Pertemuan 5	Bocoran materi berikutnya: Micro Gameplay & Latihan Mekanik Individu (latihan sesuai role masing-masing).

 **Elemen Macro Gameplay yang Diajarkan:**

Konsep	Penjelasan
Rotasi	Pindah lane untuk bantu teman, zoning, atau rebut objektif

Konsep	Penjelasan
Map Awareness	Cek minimap setiap 5–10 detik, tracking posisi musuh
Objektif > Kill	Fokus turret, turtle, dan lord daripada war tanpa tujuan
Zoning	Menjaga area agar musuh tidak bisa mendekat ke objektif
Wave Management	Clear minion cepat sebelum rotasi


Tips Macro untuk Tim:

1. Jungler jangan solo turtle/lord, pastikan semua hadir dan zoning
2. Midlaner dan roamer rotasi ke side lane (gold atau exp)
3. Perhatikan kapan musuh miss (bisa lagi setup gank atau lord)

Tools/Peralatan:

1. Video cuplikan turnamen MPL/MDL (bisa YouTube)
 2. Custom match (coach spectate)
 3. Catatan evaluasi pemain: rotasi, objektif, warding (roamer), dsb
-

 **Pertemuan 5: Micro Gameplay & Latihan Mekanik Individu**

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

1. Meningkatkan kemampuan **mekanik individu** seperti last hit, combo, dash, dan penggunaan battle spell
2. Memahami **timing, spacing, dan positioning** dalam duel
3. Mendorong pemain untuk menguasai **hero pool** sesuai role masing-masing

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0-15 menit	Pengenalan Micro Gameplay	Bahas pengertian micro gameplay: fokus ke kontrol hero, refleks, dan decision making per individu
15-30 menit	Latihan Mekanik Dasar	Latihan 1v1 custom match: last hit minion, combo ke dummy, dodge skill musuh, dan zoning
30-50 menit	Mini Game 1v1 per Role	Tank vs tank, Mage vs mage, Assassin vs assassin. Tujuan: mengasah matchup hero
50-70 menit	Latihan Kombo & Spell	Praktik kombinasi skill cepat (e.g., Kagura combo, Chou flicker kick, Franco hook flicker)
70-85 menit	Evaluasi Teknik Individu	Coach kasih feedback per pemain: kontrol, ketepatan skill, pemilihan spell, kesadaran cooldown
85-90 menit	Penutup & Teaser Pertemuan 6	Kasih bocoran tentang Strategy Split Push dan Team Fight Coordination di pertemuan selanjutnya

 **Fokus Materi Micro Gameplay:**

Aspek	Penjelasan
Hero Mastery	Minimal kuasai 2–3 hero sesuai role
Timing	Gunakan skill pada waktu yang tepat, bukan spam
Spacing	Jaga jarak saat war, tahu kapan masuk dan keluar

Aspek	Penjelasan
Refleks	Dodge skill musuh, reaksi cepat saat war
Combo & Spell	Mahir gunakan battle spell: flicker, petrify, sprint, dsb


Tools & Latihan yang Disarankan:

1. Custom match 1v1, 2v2, atau 5v5 latihan
 2. Catatan evaluasi mekanik (coach tulis per siswa)
 3. Minta tiap siswa rekam gameplay pendek mereka buat self-review
-

Tips Tambahan:

1. Latih **combo** hero tiap hari (bisa pakai mode training)
 2. Coba **duel sama teman** pakai hero yang sama untuk latih skill matchup
 3. Review replay, perhatikan: “kenapa mati?”, “salah spell?”, “terlambat ulti?”
-

Pertemuan 6: Split Push & Team Fight Coordination

 **Durasi:** ±90 Menit

 **Tujuan:**

1. Memahami strategi **split push** dan kapan waktu terbaik melakukannya
2. Meningkatkan koordinasi saat **team fight**: inisiasi, follow-up, dan positioning
3. Melatih peran masing-masing dalam strategi besar tim

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0–15 menit	Pengenalan Split Push & Team Fight	Jelaskan kapan harus split push, kapan harus full team fight. Bahas peran masing-masing: roamer, jungler, dsb.
15–30 menit	Simulasi Strategi di Peta	Pakai papan/layar: jelaskan rotasi, posisi core, flank, zoning, dan backdoor. Gunakan skenario real-game.
30–50 menit	Latihan Split Push (Custom Match)	Tim berlatih rotasi dan push objektif tanpa terlalu bergantung pada kill. Fokus push lane sepi.
50–70 menit	Latihan Team Fight Coordination	Simulasi war 5v5 di mid lane atau area turtle/lord. Fokus komunikasi, inisiasi, dan follow-up.
70–85 menit	Evaluasi Peran & Koordinasi	Siapa bagus dalam follow-up, siapa terlalu maju/mundur, siapa miss skill, dsb. Feedback per tim.
85–90 menit	Penutup & Teaser Pertemuan 7	Bocoran: Role Spesifik dan Latihan Posisi (peran gold lane, exp lane, jungler, mid, dan roamer akan dibedah lebih dalam).

 **Fokus Materi:**

Konsep	Penjelasan
Split Push	Strategi dorong lane sepi saat musuh sibuk di lane lain
Timing Push	Lihat posisi musuh: jika 3 di lord → push lane sebaliknya

Konsep	Penjelasan
Team Fight	Semua anggota tim tahu perannya dalam war
Inisiasi & Zoning	Roamer dan tank harus buka map dan mulai war dengan aman
Follow-up	Jangan telat bantu, perhatikan darah musuh dan posisi teman


Tools & Simulasi Pendukung:

1. Custom room 5v5
2. Coach bisa spectate via akun observer
3. Gambar peta MLBB di papan atau share screen untuk jelasin strategi
4. Breakdown replay pertandingan untuk diskusi

Tips Strategi:

1. **Hero Split Push:** Masha, Benedetta, Zilong, Sun
2. **Hero Team Fight:** Atlas, Tigreal, Yve, Lylia, Khufra
3. Jangan semua ikut war — sisakan satu yang push
4. Selalu pastikan lane siap di-push sebelum ambil lord

 **Pertemuan 7: Role Spesifik dan Latihan Posisi**

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

1. Memahami **peran utama** dalam tim (Gold Lane, EXP Lane, Midlane, Jungle, Roamer)
2. Melatih **posisi dan rotasi yang tepat** sesuai role
3. Meningkatkan efektivitas tim dengan pembagian tugas yang jelas

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0–20 menit	Penjelasan Setiap Role	Bahas tugas utama masing-masing role. Siapa yang clear wave? Siapa rotasi? Siapa inisiasi?
20–40 menit	Diskusi + Tanya Jawab	Peserta ditanya: "Kalau kamu Gold Laner, apa hal pertama yang kamu lakukan?" Interaktif dan eksplorasi mindset tiap role.
40–60 menit	Latihan Role dalam Custom Match	Setiap pemain bermain role masing-masing. Fokus pada positioning, rotasi awal, dan pengambilan keputusan sesuai tugas.
60–80 menit	Analisis Role dalam Replay	Putar cuplikan replay atau gameplay dan diskusi bareng: "Kenapa roamer-nya gitu?", "Jungler telat retri?", dsb.
80–90 menit	Evaluasi & Penutup	Feedback untuk masing-masing pemain. Bocoran untuk Pertemuan 8: Scrim Mini Turnamen Internal. 🔥

 **Pembagian Role & Tugas:**

Role	Tugas Utama	Rotasi
Gold Laner	Fokus farming, jaga turret, jadi damage dealer di mid-late game	Rotasi setelah item core jadi
EXP Laner	Clear wave cepat, bantu team fight, semi inisiasi	Rotasi mid/turtle area setelah wave clear

Role	Tugas Utama	Rotasi
Midlaner	Wave clear, bantu jungler & roamer, zoning area	Cepat rotasi ke sidelane & turtle
Jungler	Farming jungle, objektif (turtle/lord), carry utama	Aktif war/turtle sejak early game
Roamer	Buka map, zoning, inisiasi, pasang vision	Rotasi terus bareng mid & jungler


Tools Pendukung:

1. Form isian role (biar tiap anak tahu role-nya)
2. Video MPL contoh role dan rotasi bagus
3. Share screen strategi dan replay

Tips Role:

1. Jangan maksa main di luar role kalau belum siap
 2. Pelajari 2–3 hero yang cocok untuk role utama kamu
 3. Latihan positioning terus di classic/ranked
 4. Perhatikan mini-map untuk rotasi yang efisien
-

Pertemuan 8: Scrim & Mini Turnamen Internal

 **Durasi: ±90 Menit**

 **Tujuan:**

1. Mengaplikasikan semua materi yang sudah dipelajari dalam **scrim** (latihan match)
2. Meningkatkan **kerjasama tim** dan pengambilan keputusan secara real-time
3. Membangun **mental kompetitif** dan evaluasi pasca pertandingan

 **Rundown Kegiatan:**

Waktu	Kegiatan	Penjelasan
0–10 menit	Pengenalan Mini Turnamen	Jelaskan format turnamen internal (best of 3). Setiap tim akan bermain sesuai role yang sudah dipelajari.
10–20 menit	Pembagian Tim & Persiapan	Pembagian tim acak atau berdasarkan kekuatan sebelumnya. Pemilihan hero oleh masing-masing tim (ban-pick phase).
20–60 menit	Scrim/Mini Turnamen Internal	Tim bertanding dalam format BO3 (Best of 3). Fokus pada strategi yang telah dilatih sebelumnya (split push, team fight, positioning).
60–75 menit	Evaluasi Pertandingan	Setelah 1-2 game, lakukan diskusi tentang keputusan tim: "Apa yang bisa diperbaiki?", "Apa yang sudah bagus?"
75–85 menit	Tanya Jawab & Refleksi	Tanya peserta bagaimana perasaan mereka setelah scrim. Diskusi lebih lanjut soal pengambilan keputusan, komunikasi, dan mentalitas tim.
85–90 menit	Penutupan & Penghargaan	Berikan apresiasi kepada tim yang menang. Sampaikan apa yang bisa dipelajari dari pertandingan tersebut dan teaser untuk kegiatan selanjutnya (misalnya scrim atau turnamen antarsekolah).

Aspek yang Dinilai Selama Mini Turnamen:

Aspek	Penjelasan
Team Coordination	Bagaimana tim berkomunikasi dan bekerja sama dalam war dan objektif
Hero Mastery	Pemain mampu menguasai hero mereka dan memainkan skill secara efektif
Posisi & Rotasi	Pemain mengetahui kapan harus bertempur, kapan harus mundur, dan rotasi yang tepat
Keputusan dalam War	Siapa yang inisiasi war, siapa follow-up, dan siapa yang melakukan zoning
Mental & Fokus	Pemain tetap fokus meski dalam tekanan, dan tidak mudah menyerah saat tertinggal

Tools Pendukung:

1. **Format turnamen BO3:** Tentukan siapa yang mulai di game pertama. Gunakan time-limited untuk pilih hero (misalnya 30 detik per pemain).
2. **Kuis evaluasi:** Setelah pertandingan, coach bisa ajukan pertanyaan reflektif atau kuis singkat untuk menilai pemahaman tim.
3. **Rekam pertandingan:** Rekam pertandingan untuk evaluasi lebih lanjut dan diskusi mendalam tentang keputusan tim.

Tips Turnamen:

1. **Komunikasi itu kunci:** Selalu pastikan semua orang tahu apa yang harus dilakukan.
2. **Jaga mental:** Jangan terlalu terbawa emosi, terutama kalau kalah di game pertama.
3. **Evaluasi setiap permainan:** Setelah game selesai, diskusikan apa yang bisa diperbaiki, baik itu mekanik maupun strategi.

Hadiah untuk Tim Pemenang:

1. Bisa berupa **sertifikat** atau **medali** untuk memotivasi mereka.
2. **Penghargaan spesial** untuk pemain dengan kontribusi terbaik (misalnya MVP atau pemain dengan teamwork paling solid).