

LAPORAN AKHIR
KEGIATAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA
NON KKNT MBKM

EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING
MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN
CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA



Oleh:

Kelompok: 17

Kelurahan: Rungkut Kidul

Kecamatan: Rungkut

Kota: Surabaya

Ketua: Bfindah Damaira, Sistem Informasi, 21082010160

DPL: Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom. , NIP. 198511242021211 003

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
TAHUN 2023

LAPORAN AKHIR
KEGIATAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA
NON KKNT MBKM

EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING
MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN
CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA



Oleh:

Kelompok: 17

Kelurahan: Rungkut Kidul

Kecamatan: Rungkut

Kota: Surabaya

Ketua: Bfindah Damaira, Sistem Informasi, 21082010160

DPL: Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom. , NIP. 198511242021211 003

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
SURABAYA
TAHUN 2023

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL PROGRAM NON KKN-T
MBKM**

KELOMPOK 17

Ketua	: Bfindah Damaira (Sistem Informasi/21082010160) 21082010160@student.upnjatim.ac.id, 089678425214
Sekretaris	: Aisyah Az-Zahra Prasetyo (Sistem Informasi/21082010024) 21082010024@student.upnjatim.ac.id, 081333351724
Bendahara	: Alya Fatin Fadhiyah (Sistem Informasi/21082010027) 21082010027@student.upnjatim.ac.id, 087721823825
Anggota	: Audy Fitri Ariani (Sistem Informasi/21082010005) 21083010005@student.upnjatim.ac.id, 081252233330 Maulana Bryan Syahputra (Sistem Informasi/21082010038) 21082010038@student.upnjatim.ac.id, 081336766761 Dimas Fajri Pamungkas (Sistem Informasi/21082010058) 21082010058@student.upnjatim.ac.id, 083832804035 Risty Farentina (Sistem Informasi/21082010019) 21082010019@student.upnjatim.ac.id, 089676432242 Syauqillah Hadie Ahsana (Sistem Informasi/21082010042) 21082010042@student.upnjatim.ac.id, 087864940209 Ahmad Alfian Ertiansyah (Sistem Informasi/21082010054) 21082010054@student.upnjatim.ac.id, 08990338686 Bintang Nuari Atno Nichada (Sistem Informasi/21082010231) 21082010231@student.upnjatim.ac.id, 081331634940
Nama PIC	: Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA.

(NIP. 19860727 2018032 001)

Nama DPL : Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.

(NIP 198511242021211 003)

Nama Kepala : Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.

Sekolah : NIP. 196801052005012008

Lokasi : Jalan Rungkut Asri No.22, Rungkut Kidul, Surabaya.

Biaya Program : Rp600.000.

Surabaya, 3 Januari 2024

Ketua Kelompok



(Bfindah Damaira)

NPM. 21082010160

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Dosen MBKM Prodi



(Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.)

NIP. 198511242021211 003



(Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA.)

NIP. 19860727 2018032 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



(Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.)

NIP. 198511242021211 003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka-Non KKNT MBKM tanpa ada halangan suatu apapun. Adapun tujuan dari penulisan “Laporan Akhir Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Non KKNT MBKM - Explora Code : Mengembangkan Computational Thinking Melalui Game-Based Learning Dan Kesadaran Cybersecurity Pada Siswa Kelas 8 Smp Negeri 35 Surabaya” adalah untuk memenuhi salah satu luaran wajib dari Konversi KKN 2 SKS-MBKM dan sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan kegiatan KKN. Penulisan laporan ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu, antara lain:

1. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan juga Dosen Pembimbing Lapangan karena dengan rendah hati telah memberikan dukungan, pengarahan dan pendampingan terhadap penulis sehingga dapat menyelesaikan kegiatan dengan sebaik mungkin.
2. Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya yang membantu penulis dalam pelaksanaan kegiatan KKN di SMP Negeri 35 Surabaya.
3. Siswa dan siswi SMP Negeri 35 Surabaya yang telah ikut berpartisipasi membantu menyelesaikan kegiatan dari penulis.

4. Teman-teman KKN Kelompok 17 Sistem Informasi yang memberikan semangat dan pendapat dalam pemecahan masalah yang dihadapi penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dalam penyempurnaan penulisan laporan akhir ini. Semoga dengan adanya laporan ini dapat dijadikan sebagai evaluasi dan referensi serta dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surabaya, Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi Kondisi	1
B. Identifikasi Permasalahan.....	3
C. Rencana Program yang akan Dilaksanakan.....	4
BAB II. SOLUSI PERMASALAHAN	7
BAB III. METODE PELAKSANAAN	15
A. Survey dan Wawancara	15
B. Focus Group Discussion (FGD)	18
C. Konsultasi	19
D. Penyuluhan dan Pelatihan	21
E. Pendampingan.....	24
BAB IV. JADWAL PELAKSANAAN	26
BAB V. PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil dan Pembahasan.....	27
B. Hambatan dan Tantangan	43
C. Peran Serta dan Bentuk Kontribusi Mitra atau Warga Desa/ Kelurahan/	

Ponpes	44
D. Potensi Pengembangan/Keberlanjutan Program	45
E. Perencanaan Pembiayaan (budgeting)	47
BAB VI. PENUTUP	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- A. LAMPIRAN 1: LOGBOOK KEGIATAN
- B. LAMPIRAN 2: SURAT KERJASAMA ATAU IA
- C. LAMPIRAN 3: PETA LOKASI
- D. LAMPIRAN 4:
 1. Bukti Screenshot Upload Youtube 2 Beserta Link
 2. Bukti Screenshot Artikel Berita 2 Beserta Link
 3. Feeds Instagram
 4. Modul Kegiatan
 5. Dokumentasi Kegiatan

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 SMPN 35 Surabaya	15
Gambar 3.2 Survei Lokasi.....	17
Gambar 3.3 Forum Group Discussion (FGD).....	18
Gambar 3.4 Konsultasi	19
Gambar 3.5 Pemaparan Materi.....	21
Gambar 3.6 Praktik Kelompok.....	22
Gambar 3.7 Pendampingan Siswa.....	24
Gambar 5.1 PPT Cyber Crime dan Phishing.....	31
Gambar 5.2 Dokumentasi KKN Hari Ke-1	35
Gambar 5.3 Materi Logika Dasar Computing.....	3939
Gambar 5.4 Dokumentasi KKN Hari Ke-2.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Program KKN	26
Tabel 5.1 Rundown KKN Hari Ke-1	27
Tabel 5.2 Rundown KKN Hari Ke-2	36
Tabel 5.3 Perencanaan Pembiayaan	47

BAB I. PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi Kondisi

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa di bawah bimbingan dosen. Menurut Pedoman Nasional KKN 2023 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek), setiap mahasiswa wajib mengikuti KKN sebelum menyelesaikan program Sarjana atau Strata-1 (S1) di semua program studi. KKN bertujuan untuk mengembangkan kemampuan akademis, keterampilan sosial, dan sikap profesional mahasiswa melalui penerapan ilmu dan teknologi dalam masyarakat. Ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan, kemandirian, dan partisipasi masyarakat dalam pembangunan nasional.

Tujuan KKN tidak hanya terfokus pada pengembangan kapasitas internal mahasiswa tetapi juga pada dampak positif yang dapat dihasilkan pada tingkat masyarakat dan pembangunan nasional. Dengan menciptakan peluang baru, meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat, dan memperkuat kemandirian lokal, KKN terstruktur diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti.

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur mengintegrasikan komitmen Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui Program Kuliah Kerja Nyata Tematik Non Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN-T Non MBKM). Program ini mendorong mahasiswa untuk

mendedikasikan diri mereka pada pelayanan masyarakat yang sejalan dengan spesialisasi dan bidang studi masing-masing. Melalui KKN-T Non MBKM, universitas tidak hanya memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa tetapi juga memastikan bahwa kontribusi mereka memiliki dampak signifikan dalam memenuhi kebutuhan dan tantangan masyarakat setempat. Program ini memungkinkan mahasiswa untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan mereka sambil memberikan solusi kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kesejahteraan keseluruhan masyarakat.

Dalam konteks ini, Kelompok 17 KKN Sistem Informasi dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur menyelenggarakan proyek KKN di salah satu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Surabaya tepatnya di kecamatan Rungkut yaitu SMPN 35 Surabaya. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah negeri yang cukup terkenal di daerah tersebut. Sekolah ini memiliki salah satu mata pelajaran yang berhubungan dengan teknologi saat ini, yaitu mengenai teknologi informasi atau mata pelajaran informatika. Pada sekolah tersebut memiliki 4 ruang lab komputer dengan jumlah komputer pada satu ruang ada sekitar 30-40 komputer. Kondisi ruangan lab tersebut cukup baik untuk digunakan kegiatan pembelajaran. Namun beberapa komputer rusak. Pada lab komputer di sekolah tersebut tidak tersambung wifi jaringan internet secara menyeluruh, fungsinya agar para siswa tidak menggunakan komputer dengan seenaknya.

Melalui laporan akhir KKN ini, Kelompok 17 KKN Sistem Informasi akan melaksanakan kegiatan ini disekolah tersebut dengan

bekerja sama bersama salah satu guru mata pelajaran informatika, agar dapat mengembangkan dan membantu mengenalkan pelajaran mengenai code pemrograman yang sesuai dengan program studi yang kami jalani.

B. Identifikasi Permasalahan

Di hadapan dinamika era digital, paradigma pembelajaran di tingkat SMP menjadi krusial dalam membentuk pemahaman dan keterampilan siswa terhadap teknologi. Dimana saat ini teknologi sangat digunakan di kehidupan sehari-hari dan berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, Kelompok 17 KKN Sistem Informasi dengan antusias mengambil peran dalam menghadirkan solusi inovatif melalui kegiatan pengabdian kkn dengan harapan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan proyek "EXPLORA CODE" serta dampak positif yang dihasilkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 35 Surabaya dan memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat setempat.

Kegiatan KKN kelompok 17 mengambil tema mengenai "EXPLORA CODE: Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity pada Siswa Kelas 8" di SMP Negeri 35 Surabaya. Pilihan tema ini tidak hanya mencerminkan kebutuhan akan perkembangan kompetensi komputasional dan kesadaran terhadap keamanan siber di era digital, tetapi juga sejalan dengan visi progresif SMP Negeri 35 Surabaya dalam menyediakan pendidikan yang relevan dan proaktif. Selain itu, "EXPLORA CODE." atau tema ini tidak hanya dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam

Computational Thinking, tetapi juga untuk menanamkan kesadaran cybersecurity dalam keseharian mereka.

Dengan melibatkan metode pembelajaran berbasis game (Game-Based Learning) dan fokus pada keamanan siber, proyek ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa kelas 8 di SMP Negeri 35 Surabaya. Harapannya, melalui eksplorasi kode, siswa tidak hanya akan menguasai pemikiran komputasional tetapi juga dapat merespons tantangan keamanan siber dengan lebih cerdas dan proaktif.

Melalui laporan akhir KKN ini, Kelompok 17 KKN Sistem Informasi berharap dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan proyek "EXPLORA CODE" serta dampak positif yang dihasilkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 35 Surabaya dan memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat setempat.

C. Rencana Program yang akan Dilaksanakan

Pada kegiatan Pengabdian Masyarakat KKN oleh Kelompok 17 di SMP Negeri 35 Surabaya, kami mengusung tema "Explora Code: Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity pada Siswa Kelas 8" dengan tujuan memberikan kontribusi positif pada pembelajaran siswa, khususnya dalam bidang teknologi informasi. Program ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep berpikir komputasional (computational thinking) melalui pendekatan pembelajaran berbasis game, sekaligus memperkuat kesadaran cybersecurity mereka di era digital saat ini.

Rencana kegiatan dimulai dengan pelaksanaan pelatihan praktis bagi siswa kelas 8 SMP Negeri 35 Surabaya. Dalam pelatihan ini, kami akan menyajikan teori mengenai computational thinking dan cybersecurity selama dua sesi selama dua hari. Kami juga akan melakukan demonstrasi pengaplikasiannya melalui game-based learning, yang diikuti dengan bimbingan dalam pengembangan keterampilan pemrograman dan logika melalui game edukatif yang dirancang khusus.

Selama program, kami juga akan mengadakan kegiatan sosialisasi dan diskusi bersama para ahli di bidang teknologi informasi dan keamanan cyber. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam kepada siswa mengenai tantangan dan peluang di dunia digital serta memberikan inspirasi bagi mereka yang berminat mengejar karir di bidang teknologi.

Sebagai bagian dari program, kami akan menerapkan kegiatan penanaman nilai-nilai etika dan kesadaran cybersecurity dalam kehidupan sehari-hari siswa. Ini mencakup penyuluhan mengenai keamanan data pribadi, penggunaan internet yang bijak, dan etika dalam dunia maya.

Program "Explora Code" juga mencakup evaluasi belajar siswa melalui post test yang berisi 10 soal sesuai dengan tema materi yang disampaikan. Ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelatihan.

Dengan menggabungkan elemen game-based learning, pemrograman, dan kesadaran cybersecurity, program ini diharapkan dapat merangsang minat dan pemahaman siswa dalam teknologi informasi. Kami berharap program ini tidak hanya memberikan manfaat pada siswa di SMP

Negeri 35 Surabaya tetapi juga menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam memperkaya pendekatan pembelajaran di era digital, sekaligus meningkatkan perlindungan dan kesadaran terhadap aspek keamanan cyber di kalangan siswa.

BAB II. SOLUSI PERMASALAHAN

Dengan mengidentifikasi dan memahami situasi kondisi serta permasalahan yang dihadapi, Kelompok 17 KKN Sistem Informasi UPN “Veteran” Jawa Timur merancang program kegiatan "EXPLORA CODE" yang bertujuan memberikan solusi kegiatan yang konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 35 Surabaya.

1) Edukasi dan Pemahaman tentang Kesadaran Cybersecurity

Dalam rangka meningkatkan kesadaran cybersecurity pada siswa, diperlukan solusi yang dapat membuat materi cybersecurity lebih mudah dipahami dan relevan bagi siswa. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menyajikan materi cyber security melalui konteks praktis. Dalam hal ini, materi cyber security harus diintegrasikan ke dalam situasi kehidupan sehari-hari siswa agar siswa lebih memahami konteks mengenai kesadaran Cybersecurity.

Edukasi mengenai kesadaran cybersecurity pada siswa merupakan aspek penting dalam menghadapi era digital yang semakin berkembang pesat. Kesadaran cybersecurity tidak hanya sebatas pemahaman terhadap teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam terhadap risiko dan ancaman yang mungkin dihadapi dalam dunia maya. Dalam konteks pendidikan, pengenalan konsep cybersecurity sebaiknya dimulai sejak dini untuk membentuk landasan yang kuat bagi para siswa. Melalui kurikulum yang relevan, siswa dapat memahami pentingnya melindungi data pribadi dan informasi sensitif, serta memahami cara-cara untuk

menghindari serangan cyber. Pentingnya aspek etika dan tanggung jawab digital juga seharusnya ditekankan, agar siswa dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Selain itu, program edukasi cybersecurity juga dapat mencakup simulasi keadaan nyata untuk melatih siswa mengenali dan merespons potensi ancaman cyber. Ini dapat melibatkan pelatihan dalam mengidentifikasi phishing, melindungi kata sandi, dan menyadari potensi risiko keamanan yang terkait dengan penggunaan media sosial. Sosialisasi mengenai Cybersecurity ini tidak hanya berguna untuk melindungi diri sendiri, tetapi juga untuk membentuk generasi yang mampu berkontribusi dalam membangun ekosistem digital yang aman dan terpercaya.

Dalam konteks globalisasi dan konektivitas yang semakin meningkat, pemahaman tentang keamanan siber juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan keterampilan dan karir di bidang teknologi informasi. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang cybersecurity dapat menjadi aset berharga dalam melindungi data dan infrastruktur digital, baik di tingkat individu maupun organisasi. Oleh karena itu, pemahaman mengenai kesadaran cybersecurity bukan hanya menguntungkan secara pribadi, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam membangun masyarakat yang cerdas dan aman dalam menghadapi tantangan dunia digital.

2) Pengembangan Computational Thinking melalui Game-Based Learning

Pengembangan computational thinking melalui game-based learning pada siswa menjadi suatu pendekatan inovatif yang menggabungkan keceriaan dan pembelajaran konsep-konsep dasar pemrograman dan logika komputasional. Dalam era digital yang terus berkembang, keahlian komputasi menjadi semakin penting dan diperlukan dalam berbagai bidang. Game-based learning memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan guna menciptakan lingkungan dimana siswa dapat mengembangkan keterampilan komputasionalnya tanpa merasa terbebani.

Melalui permainan, siswa dapat dihadapkan pada tantangan dan masalah yang memerlukan pemikiran algoritmik, analisis logika, dan pemecahan masalah. Game sering kali dirancang dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya sendiri. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam pemrograman, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Penggunaan game sebagai alat pembelajaran juga menciptakan lingkungan kolaboratif di mana siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan teka-teki. Ini tidak hanya membangun keterampilan sosial, tetapi juga mencerminkan realitas kolaborasi yang sering ditemui di dunia nyata, terutama dalam proyek-proyek teknologi.

Selain itu, game-based learning menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap dunia teknologi. Rasa kegembiraan dan

pencapaian yang diperoleh dari menyelesaikan level atau tantangan dalam permainan dapat merangsang minat siswa untuk lebih mendalam ke dalam pemahaman komputasi. Ini menciptakan siklus positif di mana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi, mengarah pada pengembangan keterampilan komputasi yang lebih kuat.

Penting untuk dicatat bahwa pengembangan computational thinking tidak hanya bermanfaat dalam konteks pemrograman, tetapi juga menjadi keterampilan yang esensial dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan di berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, game-based learning bukan hanya merangsang pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga mengajarkan siswa untuk berpikir komputasional secara lebih luas, mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan yang semakin terhubung dan berbasis teknologi.

3) Evaluasi Pemahaman Siswa

Evaluasi pemahaman siswa terkait edukasi dan kesadaran cybersecurity, serta pengembangan computational thinking melalui game-based learning, memerlukan pendekatan holistik yang mencakup berbagai aspek kognitif, keterampilan, dan sikap. Pertama-tama, dalam menilai pemahaman siswa tentang kesadaran cybersecurity, dapat dilakukan dengan memberikan pemaparan materi mengenai kesadaran cybersecurity dan soal post test yang diberikan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap

konsep-konsep dasar keamanan siber, termasuk pengenalan risiko, tindakan pencegahan, dan response terhadap ancaman. Penggunaan studi kasus atau skenario realistis juga dapat memberikan gambaran tentang kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan cybersecurity mereka dalam situasi nyata di kehidupan sehari-hari. Siswa juga dipersilahkan untuk memberikan pertanyaan mengenai materi untuk menciptakan suasana interaktif pembelajaran untuk dapat melengkapi rasa penasaran siswa mengenai kesadaran cybersecurity.

Selanjutnya, untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam pengembangan computational thinking melalui game-based learning, dapat dilakukan dengan melihat kemampuan mereka dalam merancang, menganalisis, dan menyelesaikan masalah menggunakan konsep-konsep pemrograman yang telah dipelajari melalui permainan. Untuk dapat mengukur pemahaman siswa mengenai computational thinking terdapat pengerjaan soal post tes yang diberikan setelah pemaparan materi. Selain itu diberikan praktik yang melibatkan pengembangan permainan Codecombat sederhana atau solusi permasalahan komputasional dapat menjadi indikator efektif untuk mengukur kemampuan praktis siswa dalam menerapkan konsep-konsep tersebut. Penilaian juga dapat melibatkan observasi terhadap kolaborasi siswa dalam memecahkan tantangan permainan, sejauh mana mereka dapat berkomunikasi dan

bekerja sama tim dalam menyelesaikan permasalahan pada setiap tingkat level yang telah diberikan.

Selain penilaian formal, penggunaan kuis singkat, permainan interaktif, atau diskusi kelas dapat memberikan gambaran formatif tentang pemahaman siswa sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, feedback kontinu dari guru atau pengajar dapat membantu siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka dan terus mengembangkan keterampilan dalam kedua area ini.

Kesimpulannya, evaluasi pemahaman siswa terkait kesadaran cybersecurity dan pengembangan computational thinking melalui game-based learning memerlukan pendekatan yang menyeluruh, mencakup pengukuran pengetahuan teknis, keterampilan praktis, serta aspek sikap dan etika. Dengan pendekatan ini, dapat memastikan bahwa pendidikan di kedua bidang ini benar-benar memberikan dampak positif dan memberdayakan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital ini.

Tujuan atau target luaran dari solusi dari kelompok 17 KKN Sistem Informasi dalam Program KKN secara spesifik adalah melibatkan diri dalam upaya mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pemahaman dari computational thinking dan cybersecurity siswa SMP. Beberapa tujuan yang dapat diidentifikasi secara lebih rinci mencakup

1) Mengembangkan kemampuan berpikir komputasional secara praktis melalui interaksi dengan game berbasis website.

Program kegiatan "EXPLORA CODE" diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir komputasional siswa kelas 8 SMP Negeri 35 Surabaya dengan pendekatan praktis dan menyenangkan melalui interaksi dengan game berbasis website. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreatif. Penggunaan game-based learning dipilih sebagai metode karena diakui sebagai pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan ini, memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep Computational Thinking dalam situasi yang nyata dan menghibur.

2) Meningkatkan pemahaman tentang potensi risiko phishing dan cybercrime.

Selain itu, kegiatan KKN ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang potensi risiko phishing dan cybersecurity. Fokusnya adalah meningkatkan kesadaran siswa terhadap ancaman keamanan digital, khususnya terkait dengan phishing dan cybersecurity. Siswa akan mendapatkan pengetahuan mendalam tentang potensi risiko tersebut serta wawasan mengenai langkah-langkah preventif yang dapat mereka ambil.

3) Memperoleh keterampilan untuk mengidentifikasi tindakan preventif dalam menghadapi ancaman keamanan digital.

Sebagai langkah lanjutan, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada siswa dalam mengidentifikasi tindakan preventif menghadapi ancaman keamanan digital. Hal ini dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk melindungi diri dan masyarakat online dari potensi ancaman keamanan digital, khususnya dalam konteks phishing dan cybersecurity. Siswa diharapkan dapat memperoleh keterampilan praktis dalam mengidentifikasi langkah-langkah preventif yang dapat mereka ambil untuk melindungi diri mereka secara online.

Target ini disusun berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa kelas 8 SMP Negeri 35 Surabaya masih kesulitan untuk memecahkan masalah yang membutuhkan computational thinking dan masih belum memahami konsep-konsep dasar cybersecurity. Untuk mencapai target tersebut, kegiatan KKN ini menggunakan metode game-based learning dan metode ceramah. Game-based learning dipilih karena merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Metode ceramah dipilih untuk memberikan materi-materi dasar tentang computational thinking dan cybersecurity. Dengan mencapai ketiga tujuan tersebut, diharapkan siswa kelas 8 SMP Negeri 35 Surabaya dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

BAB III. METODE PELAKSANAAN

A. Survey dan Wawancara



Gambar 3.1 SMPN 35 Surabaya

Langkah awal yang dilakukan oleh kelompok 17 KKN Sistem Informasi pada kegiatan KKN yang berjudul “EXPLORA CODE: Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 35 Surabaya” yang pertama adalah dengan melakukan survey kepada mitra yaitu SMP Negeri 35 Surabaya untuk mengevaluasi keterbukaan pihak mitra terkait pelaksanaan kegiatan KKN yang diadakan oleh kelompok 17. Langkah ini tidak hanya memungkinkan mahasiswa terlibat langsung dengan masyarakat atau instansi mitra, tetapi juga memfasilitasi pengumpulan data yang lebih akurat dan relevan untuk mendukung keberhasilan proyek KKN. Pertama, kelompok KKN 17 Sistem Informasi merencanakan pertemuan awal dengan mitra untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan harapan yang dihadapi oleh instansi tersebut. Ini memungkinkan penyusunan

instrumen survei yang sesuai dengan konteks dan tujuan KKN. Kami menyerahkan beberapa dokumen yang diperlukan seperti proposal kegiatan untuk melaksanakan kegiatan KKN kepada pihak SMP Negeri 35 Surabaya. Penyerahan proposal kepada pihak sekolah ini digunakan agar pihak mitra dapat mengetahui maksud dan tujuan kami mengadakan kegiatan pengabdian di tempat tersebut. Dari hasil pertimbangan menunjukkan bahwa pihak mitra memberikan persetujuan dan berkenan untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan KKN ini.

Selama proses survei yang telah dilakukan, kami menggali informasi khusus yang diperlukan untuk pemahaman lebih mendalam terhadap situasi atau permasalahan yang ada. Tidak hanya itu, pada survei ini tentunya melibatkan mitra dalam pengembangan pertanyaan survei dapat memastikan relevansi dan keberlanjutan dari hasil yang diperoleh. Berdasarkan hasil survei yang telah kelompok kami lakukan, feedback, kesiapan serta keterbukaan pihak mitra dalam menerima kami untuk melakukan kegiatan pengabdian di sekolah tersebut akan menghasilkan kolaborasi yang baik ini akan menjadi tonggak yang signifikan dalam upaya meningkatkan kesadaran cybersecurity dan pemahaman computational thinking siswa SMPN 35 Surabaya dalam pemanfaatan teknologi dan pada kehidupan sehari-hari. Dengan semangat kolaboratif yang kuat, kami berusaha sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan proyek secara optimal, sehingga proyek KKN ini dapat menjadi contoh yang menginspirasi dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi masyarakat pendidikan di sekitar kami.



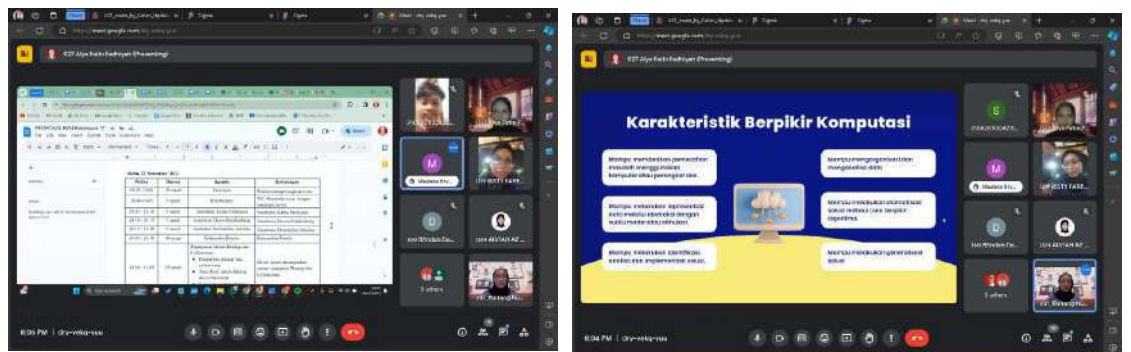
Gambar 3.2 Survei Lokasi

Setelah melakukan survei, untuk meningkatkan dan memaksimalkan program kerja yang telah kami buat kami melakukan wawancara dengan salah satu guru yang bekerja sama dengan kelompok kami, yaitu guru mata pelajaran informatika. Dalam menjalankan proses wawancara ini, kami secara teliti mendengarkan harapan dan pengalaman siswa dan guru, dengan tujuan untuk lebih secara rinci mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi. Tak hanya itu, melalui komunikasi terbuka ini, kami berusaha menemukan kebutuhan khusus yang dapat menjadi fokus utama dalam perancangan perbaikan program pembelajaran.

Wawancara ini dilakukan untuk menjalin interaksi antara kami dengan guru pada pihak mitra untuk membangun hubungan yang baik dengan responden agar mereka merasa nyaman dalam berbagi informasi. Selain itu, wawancara ini dapat menghasilkan informasi-informasi yang berharga untuk dapat menyusun strategi kegiatan sehingga meraih hasil yang baik untuk pihak mitra. Strategi tersebut juga akan meningkatkan mutu pembelajaran konsep mengenai berpikir secara komputasional di

lingkungan sekolah tersebut. Kami meyakini bahwa pemahaman yang lebih dalam terhadap persepsi dan kebutuhan siswa serta guru akan membantu kami mengambil langkah-langkah yang lebih akurat, responsif, dan memiliki dampak positif dalam melaksanakan proyek ini.

B. Focus Group Discussion (FGD)



Gambar 3.3 Forum Group Discussion (FGD)

Langkah selanjutnya untuk dapat menyusun kegiatan secara maksimal, diperlukan diskusi bersama kelompok atau *focus group discussion* dimana kegiatan ini berfokus pada rencana pembelajaran dan penyusunan modul pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa SMPN 35 Surabaya. Dalam FGD ini, dalam FGD ini, kami juga akan merinci jadwal pelaksanaan, menetapkan aspek-aspek penting terkait materi, dan membahas pendekatan yang akan diaplikasikan. Sangat penting bagi kita untuk dapat merancang kegiatan acara secara matang agar kegiatan dapat berlangsung lancar dan penyampaian dapat tersampaikan dengan jelas kepada para siswa.

Melalui FGD ini, kami berharap dapat merencanakan dengan matang sehingga modul yang kami persiapan dapat memenuhi kebutuhan

pembelajaran siswa SMPN 35 Surabaya secara efektif. Kami juga berupaya menjalin kolaborasi melalui FGD ini agar dapat memperkuat sinergi antara tim kami dan pihak sekolah mitra, menciptakan pengalaman pembelajaran yang memiliki makna dan relevansi yang tinggi bagi siswa. Oleh karena itu, FGD dianggap sebagai langkah krusial dalam memastikan kesuksesan dan dampak positif dari program kami.

C. Konsultasi



Gambar 3.4 Konsultasi

Pada sesi konsultasi yang berlangsung antara Dosen pembimbing dengan kelompok KKN Kelompok 17 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, dilakukan konsultasi terkait persentasi dan pembahasan terkait proyek KKN dengan tema "EXPLORA CODE: Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity pada Siswa Kelas 8" di SMP Negeri 35 Surabaya. Kelompok 17 memaparkan secara rinci tentang konsep game yang akan dikembangkan, strategi untuk mengintegrasikan Computational

Thinking dalam pembelajaran, dan pendekatan kesadaran cybersecurity yang akan diusung.

Dalam diskusi ini, dosen pembimbing memberikan saran yang membangun tentang desain game, menyoroti hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memastikan agar proyek sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diinginkan. Setelah diskusi, dosen pembimbing memberikan persetujuan untuk proposal proyek dan bersama-sama melakukan penandatanganan MoU (Memorandum of Understanding) kegiatan.

Pada momen penandatanganan tersebut, kelompok KKN dan dosen pembimbing sepakat untuk berkomitmen dalam menjalankan proyek dengan baik. MoU menjadi dasar kerjasama yang jelas, yang menguraikan tanggung jawab masing-masing pihak dan harapan bersama terkait pencapaian tujuan proyek. Kesepakatan ini menciptakan suasana kerjasama yang kondusif dan memberikan arahan yang kuat bagi kelompok KKN untuk melanjutkan langkah-langkah implementasi proyek "EXPLORA CODE" dengan keyakinan dan fokus yang lebih besar.

D. Penyuluhan dan Pelatihan



Gambar 3.5 Pemaparan Materi

Penyuluhan dan sosialisasi yang dilakukan terhadap siswa kelas 8A SMP Negeri 35 Surabaya ini dilakukan selama 2 hari. Dimana materi pembelajaran dibagi menjadi dua dengan topik yang saling berhubungan. Pada hari pertama materi yang dijelaskan adalah mengenai *Phising* dan *Cybercrime* dengan rincian menjelaskan pengertian *phising* dan *cybercrime*, jenis dan contoh *phising* dan *cybercrime*, dan cara pencegahan *phising* dan *cybercrime*. Di hari kedua, materi yang dijelaskan adalah mengenai Logika Dasar Computing dengan rincian menjelaskan pengenalan IT dan Logika dasar, logical Operator AND, OR, NOT, percabangan (*If - else*), perulangan (*for, while*), dan praktik menggunakan codecombat.

Pada penyampaian materi, kami menggunakan *PowerPoint* atau PPT yang dapat membantu pembelajaran dengan menyajikan materi yang lebih jelas. Dengan menggunakan *PowerPoint* atau PPT sebagai presentasi langsung, dapat mendukung dan memperjelas materi pembelajaran secara efektif karena didukung dengan menyajikan ilustrasi yang relevan.

Penyajian ilustrasi pada PowerPoint dapat meningkatkan daya ingat siswa mengenai materi yang dijelaskan. Suatu studi menemukan bahwa memori terhadap gambar secara konsisten memiliki keunggulan dibandingkan dengan memori verbal. Pada metode ini kami juga memberikan contoh-contoh pada kehidupan sehari-hari mereka agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Setelah pemaparan materi kami memberikan sesi ice breaking untuk siswa agar dapat meresh otak mereka sesuai diberikan materi pembelajaran. Ice breaking ini diberikan untuk selingan karena setelah itu mereka akan diberikan quiz post test yang digunakan untuk mengukur pemahaman mereka mengenai materi yang telah disampaikan. Dalam hal ini kami harap agar siswa tidak hanya paham mengenai pentingnya cybersecurity, namun juga sadar akan pentingnya hal tersebut di lingkungan sekitar kita. Selain itu, kami harap siswa juga dapat menggunakan computational thinking yang tidak hanya digunakan dalam materi pemrograman, namun dapat diterapkan pada kesadaran cybersecurity atau kehidupan sehari-hari



Gambar 3.6 Praktik Kelompok

Dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam bentuk pengabdian masyarakat ini, kelompok kami juga memberikan pelatihan sederhana berupa praktik pengimplementasian dari pengembangan computational Thinking terhadap siswa SMPN 35 Surabaya. Hal ini dilakukan dengan harapan kegiatan ini tidak hanya sebagai pengenalan mengenai pemrograman pada siswa namun juga diharapkan dapat fokus untuk mengembangkan minat dan bakat siswa dalam hal pemrograman ilmu komputer sejak usia dini. Selain itu kegiatan ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif pada pendekatan pembelajaran di sekolah tersebut.

Melalui kegiatan pelatihan ini siswa dapat mengenal hal baru mengenai coding dalam sebuah pemrograman. Bentuk coding yang disajikan dalam game Codecombat ini sangat sederhana namun akan menyebabkan ketertarikan tersendiri kepada siswa karena berbasis game, dimana saat ini siswa lebih senang belajar santai daripada belajar monoton mendengarkan guru menerangkan. Sehingga melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan guru juga dapat termotivasi menggunakan metode game-based learning agar pembelajaran lebih inovatif dan kreatif serta dapat menggunakan project-based learning dengan memberikan project akhir sebagai latihan siswa untuk mempersiapkan diri dihadapkan dalam suatu project.

E. Pendampingan



Gambar 3.7 Pendampingan Siswa

Pada kegiatan pengabdian mengajar ini tentunya anggota kelompok KKN 17 melakukan pendampingan terhadap para siswa kelas 8A SMPN 35 Surabaya guna untuk memastikan pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas berjalan dengan baik dan tertib. Dalam hal ini, difokuskan pada dua aspek utama, yaitu penguatan keterampilan berkomunikasi selama memaparkan materi dan pemberian bimbingan dalam menggunakan permainan Codecombat yang digunakan untuk mengembangkan Computational Thinking siswa. Pendekatan ini secara khusus dirancang untuk memberikan dukungan yang komprehensif dalam pemahaman dan cara pengaplikasian games agar siswa dapat menerapkan apa itu computational thinking. Selain itu, kami memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami teoritisnya, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara praktis, terutama dalam lingkungan digital dan kehidupan sehari-hari para siswa.

Dengan menerapkan metode pendampingan ini, diharapkan siswa kelas 8A SMPN 35 Surabaya dapat mengatasi kebingungan, memahami materi dengan baik, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengaplikasikan konsep computational thinking. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan sebagai dukungan teknis semata, melainkan juga sebagai langkah konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia modern yang semakin mengharuskan untuk memanfaatkan penguasaan teknologi.

BAB IV. JADWAL PELAKSANAAN

Berikut jadwal pelaksanaan program KKN yang telah kami laksanakan.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Program KKN

No	Nama Kegiatan	Tanggal/Bulan													
		06/11	07/11	09/11	16/11	17/11	19/11	21/11	22/11	27/11	28/11	29/11	30/11	01/12	02/12
1	Diskusi Tema & Lokasi KKN	■	■	■											
2	Survei Lokasi KKN				■										
3	Membuat Proposal & MoU		■	■	■	■		■		■			■		
4	Merencanakan Kegiatan Acara					■	■	■		■	■				
5	Membuat PPT Acara							■		■					
6	Membuat Soal Kuis							■		■					
7	Evaluasi Pelaksanaan							■					■		
8	Pemberian Proposal kepada Mitra/Kepala Sekolah					■		■	■				■		
9	Membuat Hadiah untuk Peserta								■	■					
10	Cetak banner							■							
11	Cetak plakat									■					
12	Pelaksanaan KKN								■			■			
13	Mengerjakan Video After Movie													■	
14	Membuat Berita Acara														■
15	Mengerjakan Laporan Akhir													■	
16	Mengerjakan Logbook														■

BAB V. PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan

Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah diselenggarakan oleh Kelompok 17 Sistem Informasi di SMP Negeri 35 Surabaya menjadi salah satu upaya signifikan dalam meningkatkan pemahaman Cybersecurity. Dengan tujuan utama untuk mengoptimalkan pemahaman Cybersecurity dalam kehidupan maya. Kegiatan ini dilaksanakan dilaksanakan dalam kurun waktu 2 hari. Melalui rincian pelaksanaan yang akan diuraikan dalam hasil dan pembahasan, diharapkan kegiatan KKN Kelompok 17 Sistem Informasi memberikan dampak positif.

Tabel 5.1 Rundown KKN Hari Ke-1

Rundown KKN Rabu, 22 November 2023			
Waktu	Durasi	Agenda	Keterangan
09.45-10.00	15 menit	Persiapan	Panitia mempersiapkan acara
10.00-10.05	5 menit	Pembukaan	MC Membuka acara dengan menyapa siswa
10.05 - 10.10	5 menit	Sambutan Ketua Pelaksana	Sambutan Ketua Pelaksana
10.10 - 10.15	5 menit	Sambutan Dosen Pembimbing	Sambutan Dosen Pembimbing
10.15 - 10.20	5 menit	Sambutan Perwakilan Sekolah	Sambutan Perwakilan Sekolah
10.20 - 10.30	10 menit	Perkenalan Panitia	Perkenalan Panitia
10.30 - 11.05	35 menit	Pemaparan Materi Phising dan Cybercrime : <ul style="list-style-type: none">• Pengertian phising dan cybercrime• Jenis dan Contoh phising dan cybercrime• Cara pencegahan phising dan cybercrime	Divisi Acara memaparkan materi mengenai Phising dan Cybercrime.

11.05 - 11.15	10 menit	Tanya Jawab	Siswa dipersilahkan bertanya mengenai materi dan divisi acara akan menjawab pertanyaan tersebut.
11.15 - 11.30	15 menit	Ice Breaking	Ice Breaking menggunakan PPT.
11.30 - 11.40	10 menit	Post test	Post Test online atau tulis.
11.40 - 11.45	5 menit	Penutup	Penutupan oleh MC

Pada hari pertama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN), Kelompok 17 berkomitmen untuk menyajikan materi yang komprehensif mengenai dua isu utama dalam keamanan siber, yaitu *Cybercrime* dan *Phishing*. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta KKN agar dapat mengidentifikasi, memahami, dan mengatasi ancaman keamanan siber dengan lebih efektif. Presentasi ini disampaikan melalui media PowerPoint dengan tujuan memberikan informasi secara informatif dan interaktif.

1. Pemahaman tentang *Cybercrime* dan *Phishing*

Pada poin pertama presentasi, kami membahas pengertian dasar mengenai *Cybercrime* dan *Phishing*. *Cybercrime*, sebagai kejahatan yang melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dijelaskan dalam konteks kehidupan sehari-hari, baik di dunia kerja, pendidikan, maupun kehidupan pribadi. Kami mengilustrasikan bahwa *Cybercrime* dapat mencakup sejumlah aktivitas berbahaya, termasuk pencurian identitas, penipuan online, dan serangan malware.

Phishing, sebagai metode penipuan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi pribadi, diuraikan secara rinci. Kami

menggarisbawahi bahwa Phishing tidak terbatas pada email palsu saja, tetapi juga dapat terjadi melalui pesan teks, media sosial, atau situs web palsu. Dengan memberikan contoh-contoh kasus nyata, peserta KKN dapat memahami berbagai skenario yang mungkin mereka hadapi di dunia digital.

2. Jenis dan Contoh *Cybercrime* dan *Phising*

Poin kedua presentasi fokus pada penjelasan mengenai berbagai jenis Cybercrime dan Phishing. Kami memaparkan variasi serangan yang sering terjadi, seperti serangan ransomware, pencurian data, dan serangan DDoS. Setiap jenis Cybercrime di ilustrasikan dengan contoh-contoh kasus terkini, menyoroti dampak dan metode pelaksanaannya.

Dalam konteks Phishing, kami menyajikan berbagai skenario penipuan, termasuk phishing email yang menyesatkan, phishing melalui pesan teks, dan kampanye phishing yang menargetkan media sosial. Dengan memberikan contoh konkret, peserta KKN dapat lebih mudah mengenali potensi ancaman dan mengambil langkah-langkah pencegahan yang sesuai.

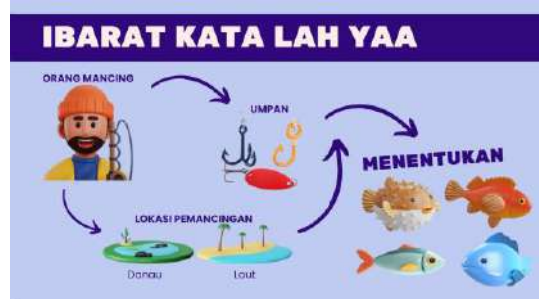
3. Cara Pencegahan *Cybercrime* dan *Phising*

Poin ketiga presentasi merinci strategi dan taktik yang dapat diadopsi untuk mencegah terjadinya Cybercrime dan Phishing. Kami membahas langkah-langkah praktis yang dapat diambil oleh individu maupun organisasi untuk melindungi diri dari ancaman keamanan siber. Tips keamanan digital, seperti penggunaan kata

sandi yang kuat, menghindari mengklik tautan yang mencurigakan, dan mengaktifkan autentikasi dua faktor, disampaikan dengan jelas.

Pada tahap ini, kami juga memberikan panduan pencegahan secara khusus untuk setiap jenis Cybercrime dan Phishing yang telah dijelaskan sebelumnya. Misalnya, cara mengidentifikasi email phishing, cara melindungi diri dari serangan ransomware, dan tindakan pencegahan lainnya sesuai dengan karakteristik masing-masing ancaman.

Dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa-siswi SMP Negeri 35 Surabaya terhadap materi yang kami sampaikan, kami mengakui pentingnya penggunaan media visual. Oleh karena itu, kami melampirkan slide dokumentasi yang dirancang dengan cermat untuk memvisualkan setiap aspek materi presentasi kami. Dokumentasi ini bertujuan memberikan gambaran terperinci mengenai topik-topik kunci, memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang kompleks. Dengan tata letak yang jelas dan ilustrasi yang mendukung, setiap slide memberikan visualisasi kuat sebagai pelengkap presentasi. Melalui pendekatan ini, kami berharap siswa dapat lebih mudah menangkap esensi materi yang disampaikan. Topik materi yang kami sampaikan dalam bentuk power point adalah sebagai berikut:



Gambar 5.1 PPT Cyber Crime dan Phishing

Selain penggunaan media visual, kami juga mengimplementasikan sesi tanya jawab sebagai bagian penting dari interaksi dengan siswa. Sesuai dengan pendekatan partisipatif, kami membuka ruang untuk pertanyaan dan diskusi terkait materi yang telah dipresentasikan. Sesi tanya jawab ini

bertujuan untuk merangsang pemikiran kritis siswa serta memastikan bahwa setiap konsep telah tersampaikan dengan jelas.

Melalui kombinasi presentasi visual yang mendalam dan sesi tanya jawab yang interaktif, kami berharap siswa-siswi SMP Negeri 35 Surabaya dapat merasakan manfaat nyata dari materi yang kami sampaikan. Kami percaya bahwa penggunaan media visual dan interaksi langsung dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan dan mendalam, membantu siswa membangun pemahaman yang kuat terhadap materi-materi penting yang telah kami ajarkan.

Di akhir kegiatan hari pertama Kuliah Kerja Nyata (KKN), kami mengevaluasi pemahaman siswa terkait materi Cybercrime dan Phishing. Selain mengadakan sesi tanya jawab yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan pemateri untuk mengklarifikasi dan memperdalam pemahaman mereka, kami juga menyelenggarakan sesi post test menggunakan platform Quizizz. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi yang telah disajikan.

Melalui Quizizz, kami menyusun kumpulan pertanyaan yang mencakup aspek-aspek kunci dari materi Cybercrime dan Phishing. Penggunaan platform ini memungkinkan kami untuk memberikan pertanyaan dengan berbagai tingkat kesulitan, menyesuaikan waktu pengerjaan, dan memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Dengan demikian, kami dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara

objektif dan memberikan informasi yang berharga untuk penyesuaian dan perbaikan materi pembelajaran di masa mendatang.

Hasil post test ini menjadi landasan untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian materi dan menilai tingkat penerimaan siswa terhadap informasi yang disampaikan. Selanjutnya, hasil evaluasi ini akan menjadi dasar bagi kami untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyesuaikan pendekatan pengajaran kami demi meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terkait keamanan cyber. Dengan adanya sesi post test ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan keamanan cyber siswa-siswa SMP Negeri 35 Surabaya.

Pada akhir kegiatan hari pertama Kuliah Kerja Nyata (KKN), kami mengevaluasi pemahaman siswa terkait materi Cybercrime dan Phishing. Selain mengadakan sesi tanya jawab, kami juga menyelenggarakan sesi post-test menggunakan platform Quizizz sebagai bagian dari evaluasi. Melalui Quizizz, kami menyusun pertanyaan yang mencakup aspek-aspek kunci materi. Pendekatan ini memberikan gambaran komprehensif sejauh mana siswa memahami materi. Hasil evaluasi menjadi landasan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa mendatang. Dengan adanya sesi post test ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan keamanan cyber siswa-siswa SMP Negeri 35 Surabaya. Berikut dibawah ini terlampir dokumentasi kegiatan hari pertama, kami berharap dapat menunjukkan dampak positif pendekatan

pengajaran tentang *cybercrime* dan *phishing* yang kami terapkan, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman belajar siswa selama kegiatan ini.





Gambar 5.2 Dokumentasi KKN Hari Ke-1

Tabel 5.2 Rundown KKN Hari Ke-2

Rundown KKN Rabu, 29 November 2023			
Waktu	Durasi	Agenda	Keterangan
09.45-10.00	15 menit	Persiapan	Panitia mempersiapkan acara
10.00 - 10.05	5 menit	Pembukaan	MC Membuka acara dengan menyapa siswa
10.05 - 10.40	35 menit	Pemaparan Materi Logika Dasar Computing: <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan IT dan Logika dasar • Logical Operator AND, OR, NOT • percabangan (<i>If - else</i>) • Perulangan (<i>for, while</i>) 	Divisi Acara memaparkan materi mengenai Logika Dasar Computing
10.40 - 10.50	10 menit	Tanya Jawab	Siswa dipersilahkan bertanya mengenai materi dan divisi acara akan menjawab pertanyaan tersebut.
10.50 - 11.40	50 menit	Praktek	Praktik penerapan Logika dasar computing dengan menggunakan game berbasis website seperti https://codecombat.com
11.40 - 11.50	10 menit	Rewarding, Penyerahan Plakat, & Dokumentasi	Pembagian rewarding kepada siswa dan penyerahan plakat untuk sekolah.
11.50 - 11.55	5 menit	Penutup	Penutupan oleh MC.

Pada hari kedua pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN), Kelompok 17 dengan semangat dan antusiasme menyajikan materi yang mendalam mengenai Logika Dasar Computing. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa SMP Negeri 35 Surabaya tentang konsep dasar dalam dunia teknologi informasi (TI) dan

logika dasar yang menjadi pondasi utama dalam pemrograman dan pengembangan sistem informasi.

1. Pengenalan IT dan Logika Dasar

Materi dimulai dengan pengenalan konsep dasar IT, yang melibatkan pemahaman mengenai definisi, sejarah perkembangan, dan relevansi TI dalam kehidupan sehari-hari. Para siswa diajak untuk memahami peran teknologi informasi dalam membentuk berbagai aspek masyarakat, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, hingga kehidupan sosial.

2. Pengenalan Operator Logika AND, OR, dan NOT

Pengenalan operator logika AND, OR, dan NOT menjadi fokus utama dalam materi logika dasar. Pembahasan menyeluruh dilakukan mengenai prinsip-prinsip dasar dari operasi-operasi logika ini dan bagaimana penggunaannya membentuk dasar dalam pemrograman. Siswa diberikan contoh konkret dan situasi praktis untuk mengilustrasikan penerapan logika dasar dalam pemecahan masalah di dunia nyata.

3. Percabangan If - Else

Percabangan (If-Else) juga menjadi poin penting dalam materi, dengan penekanan khusus pada aplikasi logika dalam struktur kendali program. Siswa diajak untuk memahami konsep percabangan sebagai alat untuk mengontrol jalannya program, memberikan pemahaman tentang logika pengambilan keputusan,

dan memberikan contoh implementasi dalam bahasa pemrograman tertentu.

4. Perulangan For, While

Perulangan (for, while) sebagai konsep dasar dalam struktur kendali program menjadi bagian penting dalam pembahasan. Siswa diberikan pemahaman tentang pentingnya perulangan dalam menjalankan tugas-tugas tertentu secara berulang, serta bagaimana memahami dan mengimplementasikan perulangan dalam penulisan kode program.

Pentingnya logika dalam dunia pemrograman dan pengembangan perangkat lunak dijelaskan secara terperinci. Logika menjadi fondasi untuk merancang algoritma, yang pada gilirannya membantu siswa dalam memahami bagaimana program komputer dirancang untuk memecahkan masalah dan mengeksekusi tugas tertentu. Materi disajikan dengan pendekatan yang tidak hanya teoritis tetapi juga praktis, mengaitkan setiap konsep logika dasar dengan aplikasinya dalam dunia nyata.





Gambar 5.3 Materi Logika Dasar Computing

Sesi tanya jawab dan diskusi diterapkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung, mengklarifikasi pertanyaan, dan memperdalam pemahaman mereka. Kesempatan ini memungkinkan mereka mengaplikasikan logika dasar yang telah dipelajari ke dalam konteks dunia nyata.

Selanjutnya, untuk mengaplikasikan konsep logika dasar dalam konteks yang lebih nyata, kelompok menyelenggarakan praktik menggunakan game berbasis website melalui <https://codecombat.com>. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga

dapat mengalami penggunaan logika dasar dalam situasi praktis dan menyenangkan. Game ini dirancang untuk memberikan tantangan yang melibatkan pemahaman logika dasar dalam pemrograman, memastikan siswa dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.

Keseluruhan pendekatan holistik dan aplikatif dalam penyampaian materi logika dasar computing, bersama dengan interaktivitas yang diterapkan melalui sesi tanya jawab, diskusi, dan praktik menggunakan game, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada pemahaman siswa dan meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami dan menerapkan konsep logika dasar dalam dunia pemrograman dan pengembangan perangkat lunak.

Berikut dibawah ini terlampir dokumentasi kegiatan hari pertama, kami berharap dapat menunjukkan dampak positif pendekatan pengajaran tentang logika dasar computing yang kami terapkan, serta memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman belajar siswa selama kegiatan ini.





Gambar 5.4 Dokumentasi KKN Hari Ke-2

B. Hambatan dan Tantangan

Dalam menghadapi pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SMP Negeri 35 Surabaya, Kelompok 17 menghadapi sejumlah hambatan dan tantangan yang menuntut fleksibilitas dan adaptasi terhadap perubahan rencana awal. Seiring dengan upaya kami untuk memberikan kontribusi positif kepada siswa dan lingkungan sekolah, berbagai kendala muncul, memaksa kami untuk mengambil langkah-langkah strategis yang berbeda.

Salah satu perubahan signifikan yang dihadapi kelompok terjadi pada hari kedua pelaksanaan KKN, tepatnya pada Rabu, 29 November 2023. Rencana awal jadwal kegiatan yang dimulai pukul 10.00. Namun dalam pelaksanaannya, kami dihadapkan pada kendala teknis yang tidak terduga, yaitu masalah proyektor yang digunakan untuk pemaparan presentasi materi. Kejadian ini menimbulkan penundaan dalam pelaksanaan kegiatan, memaksa kami untuk beradaptasi dengan situasi yang tidak terduga. Sebagai respons terhadap kendala tersebut, kami harus melakukan penyesuaian secara langsung pada durasi sesi tanya jawab dan praktik yang sudah direncanakan sebelumnya.

Penyesuaian ini merupakan strategi yang diterapkan demi menjaga kelancaran dan kualitas kegiatan KKN. Meskipun terdapat keterbatasan waktu, kami berusaha memberikan pengalaman yang bermutu kepada siswa-siswi SMP Negeri 35 Surabaya. Keterlibatan siswa dalam sesi tanya jawab dan praktik tetap menjadi fokus utama, meskipun dalam durasi yang lebih terbatas. Kami tetap berkomitmen untuk menyampaikan materi

dengan sebaik-baiknya, meskipun dihadapkan pada kendala teknis yang memengaruhi jadwal kami.

Tantangan ini memberikan wawasan baru bagi kelompok dalam mengelola situasi yang dinamis dan tidak terduga. Kami belajar untuk bersikap responsif dan kreatif dalam mengatasi kendala, dan sekaligus memberikan pembelajaran berharga tentang arti fleksibilitas dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan KKN. Selain itu, kendala ini juga membuka peluang untuk meningkatkan ketangguhan dan kemampuan adaptasi kami sebagai kelompok dalam menghadapi situasi yang berubah-ubah.

C. Peran Serta dan Bentuk Kontribusi Mitra atau Warga Desa/

Kelurahan/ Ponpes

Dalam menjalankan program Kuliah Kerja Nyata (KKN), kolaborasi yang efektif dengan mitra, yaitu SMP Negeri 35 Surabaya, memainkan peran krusial dalam keberhasilan kegiatan. Mitra tidak hanya memainkan peran sebagai penyedia fasilitas dan tempat pelaksanaan kegiatan, tetapi juga secara aktif terlibat dalam mendukung dan melibatkan peserta didik sebagai subjek pengajaran. Dalam kolaborasi ini, fasilitas yang diberikan oleh SMP Negeri 35 Surabaya tidak hanya terbatas pada ruang kelas yang nyaman tetapi juga mencakup penggunaan proyektor sebagai sarana utama dalam penyampaian materi pengajaran, memastikan kelancaran dan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Tidak hanya itu, peran wali kelas dari Kelas 8A SMP Negeri 35 Surabaya juga menjadi elemen penting dalam kesuksesan kegiatan KKN ini. Wali kelas tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang lingkungan belajar siswa, tetapi juga turut serta dalam mengelola dan mengarahkan siswa-siswi kelas 8A. Dengan bantuan mereka, kegiatan pengajaran dapat berjalan dengan lebih efisien dan efektif, memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Kolaborasi dan dukungan luar biasa dari berbagai pihak di SMP Negeri 35 Surabaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Fasilitas yang disediakan, izin pelaksanaan kegiatan, dan keterlibatan aktif wali kelas semuanya berkontribusi pada keberhasilan KKN. Kerjasama antara kelompok KKN dan mitra tidak hanya menjadikan KKN sebagai sarana pengajaran, tetapi juga membangun hubungan saling menguntungkan antara perguruan tinggi dan sekolah, menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik dan terpadu.

D. Potensi Pengembangan/Keberlanjutan Program

Potensi pengembangan dan keberlanjutan program Explora Code menawarkan sejumlah peluang dan arah pengembangan yang dapat memperkuat dampak positif program ini dalam meningkatkan computational thinking dan kesadaran cybersecurity siswa kelas 8 SMP Negeri 35 Surabaya.

Pertama-tama, program ini dapat diperluas dengan menyelenggarakan workshop dan pelatihan secara berkala. Kegiatan ini

dapat melibatkan guru dan tenaga pendidik untuk memberikan pemahaman lebih mendalam tentang computational thinking dan aspek-aspek keamanan siber kepada seluruh staf pengajar di SMP Negeri 35. Dengan cara ini, konsep-konsep yang diajarkan dalam Explora Code dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sehari-hari, menciptakan dampak jangka panjang pada perkembangan pemikiran komputasional siswa.

Selanjutnya, potensi pengembangan program ini mencakup implementasi kurikulum eksklusif yang terfokus pada computational thinking. Kolaborasi dengan pihak sekolah dapat membuka pintu untuk merancang kurikulum tambahan yang memperdalam konsep-konsep yang diajarkan dalam Explora Code. Hal ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk menjelajahi lebih lanjut dalam dunia pemrograman dan teknologi informasi.

Penggunaan platform game-based learning dalam program ini juga menawarkan peluang pengembangan lebih lanjut. Integrasi elemen-elemen baru, tantangan, atau modul ke dalam permainan dapat membantu menjaga ketertarikan siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya. Penambahan tingkat kesulitan atau pemecahan masalah yang lebih kompleks dapat mengakomodasi berbagai tingkatan kemampuan siswa.

Aspek keberlanjutan program ini juga dapat dijaga melalui kemitraan dengan lembaga pendidikan tinggi atau perusahaan di bidang teknologi. Membangun kolaborasi dengan pihak eksternal dapat memberikan akses lebih lanjut kepada siswa untuk berinteraksi dengan

dunia industri teknologi informasi, menciptakan jalur pengembangan karir yang lebih jelas.

Terakhir, program Explora Code dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan teknologi anak-anak mereka. Seminar atau sesi informasi khusus dapat diselenggarakan untuk orang tua guna memberikan wawasan tentang pentingnya computational thinking dan kesadaran cybersecurity serta bagaimana mereka dapat mendukung perkembangan anak-anak mereka di rumah.

Dengan menggali dan mengoptimalkan potensi-potensi ini, program Explora Code dapat menjadi landasan yang kuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan teknologi di SMP Negeri 35 Surabaya dan mendorong siswa untuk meraih prestasi di era digital ini.

E. Perencanaan Pembiayaan (budgeting)

Tabel 5.3 Perencanaan Pembiayaan

Tanggal	Keterangan	Uang Masuk	Uang Keluar	Saldo Akhir
09-11-2023	Kas masuk	Rp 600.000,00		Rp 600.000,00
26-11-2023	Rewarding		Rp 128.500,00	Rp 471.500,00
20-11-2023	Stiker		Rp 33.000,00	Rp 438.500,00
24-11-2023	Plakat		Rp 96.000,00	Rp 342.500,00
21-11-2023	Banner		Rp 20.000,00	Rp 322.500,00
20-11-2023	Id Card		Rp 30.000,00	Rp 292.500,00

22-11-2023	Roti day 1		Rp 49.000,00	Rp 243.500,00
22-11-2023	Aqua		Rp 11.400,00	Rp 232.100,00
22-11-2023	Permen Milkita		Rp 14.000,00	Rp 218.100,00
22-11-2023	Print presensi		Rp 2000,00	Rp 216.100,00
25-11-2023	Pouch		Rp 20.000,00	Rp 196.100,00
29-11-2023	Roti day 2		Rp 41.000,00	Rp 155.100,00
27-12-2013	Publish Artikel		Rp 100.000,00	Rp 55.100,00
02-01-2024	Print laporan akhir		Rp 55.100,00	Rp 0
Total			Rp 600.000,00	Rp 0

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam rangka melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN-T) Non MBKM, mahasiswa Sistem Informasi Kelompok 17 telah aktif berperan sebagai agen perubahan dalam masyarakat, memadukan pengalaman belajar di luar kampus dengan tanggung jawab Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dengan fokus pada penerapan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan, kami menargetkan pengembangan potensi masyarakat dan penyelesaian masalah yang dihadapi instansi di lingkungan SMP Negeri 35 Surabaya.

Pelaksanaan KKN-T Non MBKM ini menjadi wahana bagi kami untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat, terutama dalam aspek literasi digital, keamanan siber, dan dasar-dasar pemrograman. Selama dua hari kegiatan intensif, Kelompok 17 Sistem Informasi telah berhasil menyampaikan materi yang komprehensif dan interaktif mengenai isu-isu utama keamanan siber, yakni Cybercrime, Phishing, dan Logika Dasar Computing.

Dapat disimpulkan bahwa melalui KKN-T Non MBKM, kami berhasil menjembatani pemahaman antara ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan kebutuhan peserta. Pelaksanaan materi Cybercrime dan Phishing bertujuan meningkatkan literasi digital dan kesadaran keamanan siber siswa SMP Negeri 35 Surabaya. Sementara itu, pembahasan Logika

Dasar Computing ditujukan untuk memberikan dasar pemrograman yang kuat kepada siswa.

B. Saran

Seiring berakhirnya pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) oleh Kelompok 17 Sistem Informasi di SMP Negeri 35 Surabaya, kami berharap agar program KKN senantiasa menjadi solusi efektif bagi permasalahan masyarakat khususnya di sektor pendidikan. Untuk mencapai keberlanjutan dan meningkatkan efektivitasnya, perlu adanya strategi yang lebih terencana dan berkelanjutan.

Saran pertama yang kami usulkan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang adalah diversifikasi materi. Untuk menyesuaikan dengan keberagaman tingkat pemahaman siswa, perlu dilakukan diversifikasi materi KKN. Pendekatan kreatif seperti metode pembelajaran aktif, studi kasus, dan diskusi kelompok dapat meningkatkan pemahaman siswa secara holistik.

Penggunaan media interaktif telah terbukti menjadi sarana efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, saran kedua yang kami ajukan adalah mengintegrasikan lebih banyak elemen media interaktif dalam kegiatan KKN. Penggunaan teknologi seperti simulasi, video pembelajaran, dan platform interaktif dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Dengan demikian, diharapkan KKN tidak hanya menjadi

sesi penyampaian informasi, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Kolaborasi erat dengan pihak sekolah menjadi kunci sukses pelaksanaan KKN. Untuk itu, saran ketiga yang kami kemukakan adalah penguatan kolaborasi dengan pihak sekolah. Lebih mendalam memahami kebutuhan siswa dan menyesuaikan materi KKN dengan kurikulum sekolah akan memastikan relevansi dan dampak yang lebih besar. Pertemuan rutin antara perguruan tinggi dan sekolah dapat menjadi forum bagi pertukaran gagasan dan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas program.

Perguruan tinggi memiliki peran sentral dalam memastikan keberlanjutan dan kesuksesan KKN. Kolaborasi dengan pihak eksternal seperti pemerintah daerah dan lembaga pendidikan harus terus ditingkatkan. Hal ini akan menjadikan KKN tidak hanya aktivitas wajib, tetapi juga solusi efektif dan berkelanjutan bagi perkembangan masyarakat.

Sebagai penutup, mari bersama-sama membangun masa depan melalui kegiatan KKN. Keberhasilan dan dampak positif KKN merupakan tanggung jawab bersama. Dengan terus meningkatkan program-program KKN, kita dapat menciptakan generasi penerus yang berkompeten, peduli terhadap lingkungan, dan mampu memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa dan negara. Mari bersama-sama membentuk masa depan yang lebih cerah melalui pendidikan dan kegiatan-kegiatan positif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Darmayanti, I., Hermanto, N., & Subarkah, P. (2023). PELATIHAN KODING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN *COMPUTATIONAL THINKING* SISWA. SELAPARANG: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 833-838.

Nabilah, B., Zakir, S., Murdiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110-119.

Bata, J. (2023). Model Pembelajaran Topik Pengantar Pemrograman Berbasis Blended Learning dan Gamifikasi. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8622-8629.

Rosadi, Rudi. (2019). *Informatika 1*. Bogor: Yudhistira.

Muda, O. C., Setiawan, A., Pernando, S. L., & Nanda, R. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Tentang Cybersecurity.





Zamzamy, M. Z., Amalia, N. P., Basujaya, A. V., & Dermawan, D. A. Pemahaman Konsep Cryptography Berbasis Game (CryptoQuest).






Ariadi, F., Saputra, S., & Putri, A. T. (2023). SOSIALISASI ANCAMAN DAN PENCEGAHAN PHISHING TERHADAP PENGGUNA SOSIAL MEDIA KEPADA SISWA SISWI SMK RICARDO AUTO MACHINE. JARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Republik Indonesia, 1(2).



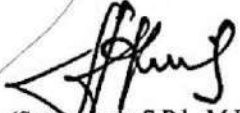


LAMPIRAN






A. LAMPIRAN 1: LOGBOOK KEGIATAN







No	Nama Kegiatan	Tanggal/Bulan														
		06/11	07/11	09/11	16/11	17/11	19/11	21/11	22/11	27/11	28/11	29/11	30/11	01/12	02/12	
1	Diskusi Tema & Lokasi KKN	4	3	1.5												8.5
2	Survei Lokasi KKN				2											2
3	Membuat Proposal & MoU		2	2.5	3	1		2		2		2				14.5
4	Merencanakan Kegiatan Acara					2	1.5	3		4.5	5					16
5	Membuat PPT Acara							3			2					5
6	Membuat Soal Kuis							1.5			1.5					3
7	Evaluasi Pelaksanaan								3				2			5
8	Pemberian Proposal kepada Mitra/Kepala Sekolah					1.5			1.5	2			1.5			6.5
9	Membuat Hadiah untuk Peserta									4	3					7
10	Cetak banner							1								1
11	Cetak plakat										2					2
12	Pelaksanaan KKN								2.5			4				6.5
13	Mengerjakan Video After Movie													4		4
14	Membuat Berita Acara														3	3
15	Mengerjakan Laporan Akhir													3.2		3.2
16	Mengerjakan Logbook														3.5	3.5
Total Jam		4	5	4	5	4.5	1.5	8.5	9	10.5	15.5	4	5.5	7.2	6.5	90.7





	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 1</p> <p>Hari : Rabu Tanggal : November Lokasi : SMPN 35 Surabaya</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
14.5 Jam	Pembuatan proposal	Hybrid
29 Jam	Penyusunan materi	Hybrid
10 Jam	Menyiapkan perlengkapan kegiatan	lokasi
17 Jam	Survey lokasi kkn	lokasi
6.5 Jam	Pelaksanaan kegiatan	lokasi
10.7 Jam	Pengerjaan dokumentasi pelaksanaan, logbook & laporan	Hybrid
3 Jam	Pembuatan berita massa online	Hybrid
Total Jam:	90.7 jam (5440 menit)	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>




	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 1</p> <p>Hari : Senin Tanggal : 06 November 2023 Lokasi : Hybrid</p>
A. JADWAL		
<p align="center">Jam</p>	<p align="center">Kegiatan</p>	<p align="center">Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)</p>
<p>4 Jam</p>	<p>Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan</p>	<p>Diskusi dilaksanakan melalui Google Meet, membahas lokasi yang akan dituju serta tema yang ingin dibawakan</p>  <p>Lokasi : Hybrid</p>
<p>Total Jam:</p>	<p>4 Jam</p>	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>






	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 2</p> <p>Hari : Selasa Tanggal : 07 November 2023 Lokasi : Hybrid</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
3 Jam	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	Diskusi Akhir dari penentuan lokasi serta tema, dan membahas tentang perancangan MoU untuk kerjasama antara SMPN 35 Surabaya dan UPNVJT
2 Jam	Rapat persiapan penyusunan MoU	
Total Jam:	5 Jam	 Lokasi : Hybrid
B. PENGESAHAN		
Kepala Sekolah  (Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. 196801052005012008	Dosen Pembimbing Lapangan  (Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003	Ketua Kelompok  (Bindah Damaira) NPM. 21082010160








	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 3</p> <p>Hari : Rabu Tanggal : 09 November 2023 Lokasi : Ruang Sekre Himasifo; Hybrid</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
1.5 Jam	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	Rapat diadakan secara daring menggunakan Google Meet untuk membahas dan menyusun proposal kegiatan, serta berkonsultasi dengan dosen pembimbing
2.5 Jam	Penyusunan proposal kegiatan	
Total Jam:	4 Jam	 Lokasi : Hybrid
B. PENGESAHAN		
Kepala Sekolah  (Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. 196801052005012008	Dosen Pembimbing Lapangan  (Agung Brajama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003	Ketua Kelompok  (Bfindah Damaira) NPM. 21082010160

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 4</p> <p>Hari : Kamis Tanggal : 16 November 2023 Lokasi : SMPN 35 Surabaya; Warkop Kongkoow</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
3 Jam	Penyusunan MoU kegiatan	Penyusunan MoU Kerjasama antara pihak Kelompok dengan SMPN 35 Surabaya  Lokasi: Warkop Kongkoow
2 Jam	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	Mengunjungi SMPN 35 Surabaya untuk melakukan survei.  Lokasi : <u>SMPN 35 Surabaya</u>
Total Jam:	5 Jam	
B. PENGESAHAN		
Kepala Sekolah  (Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u>	Dosen Pembimbing Lapangan  (Agung Brajama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003	Ketua Kelompok  (Bfindah Damaira) NPM. 21082010160

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 5</p> <p>Hari : Jum'at Tanggal : 17 November 2023 Lokasi : Ruang kaprodi Sistem informasi; Warkop Kongkoow; SMPN 35 Surabaya</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
1 Jam	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	<p>Konsultasi bersama DPL terkait proposal dan MoU yang akan diajukan kepada mitra</p>  <p>Lokasi : Ruang Kaprodi Sistem Informasi</p>
1.5 Jam	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	<p>Penyerahan proposal kegiatan KKN oleh Ketua pelaksana kepada Kepala Sekolah SMPN 35 Surabaya di ruang kepala sekolah.</p>  <p>Lokasi : SMPN 35 Surabaya</p>
2 Jam	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	<p>Rapat tentang rancangan kegiatan KKN</p>  <p>Lokasi: Warkop Kongkoow</p>
Total Jam:	4.5 Jam	

B. PENGESAHAN		
Kepala Sekolah	Dosen Pembimbing Lapangan	Ketua Kelompok
 (Sutawiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u>	 (Agung Prasanna Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003	 (Bindah Damaira) NPM. 21082010160

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 6</p> <p>Hari : Minggu Tanggal : 19 November 2023 Lokasi : Hybrid</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
1.5 Jam	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	<p>Pelaksanaan rapat daring melalui google meet untuk penyusunan rundown kegiatan day - 1.</p>  <p>Lokasi : Hybrid</p>
Total Jam:	1.5 jam	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Bragana Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 7</p> <p>Hari : Selasa Tanggal : 21 November 2023 Lokasi : Angkringan Kongkow</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
1 Jam	Pencetakan Banner Kegiatan	<p>Mencetak Banner KKN untuk Dokumentasi</p>  <p>Lokasi : Kristin Printing</p>
3 Jam	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	Pelaksanaan rapat persiapan akhir untuk kegiatan day - 1 dengan menyiapkan PPT materi sosialisasi dan soal post test.
1.5 Jam	Penyusunan soal post test D-1	
3 Jam	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	 <p>Lokasi : Warkop Kongkoow</p>
Total Jam:	8.5 jam	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutawiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. 196801052005012008</p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Brashana Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>



**Logbook Kelompok
Non-KKNT MBKM**

Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya

Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur



Hari ke- : 8





Hari : Rabu


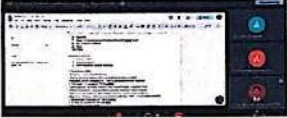

Tanggal : 22 November 2023






Lokasi : SMPN 35 Surabaya ;
Hybrid




A. JADWAL





Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
1.5 jam	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak SMPN 35 surabaya	Diskusi bersama pihak sekolah dan DPL serta kelompok untuk membahas penyusunan MoU yang sesuai dengan Kesepakatan bersama  Lokasi : SMPN 35 Surabaya
2.5 Jam	Pelaksanaan KKN Day - 1	Pelaksanaan KKN day - 1 di ruang lab komputer SMPN 35 Surabaya dihadiri oleh jajaran wakil kepala sekolah, DPL, guru, dan siswa.  Lokasi : SMPN 35 Surabaya
3 jam	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	Kegiatan Evaluasi kegiatan Day - 1 serta melakukan rekap nilai post test day- 1 dan penyusunan MoU kegiatan terbaru setelah revisi.
2 Jam	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	







		
		Lokasi : Hybrid
Total Jam:	9 jam	
B. PENGESAHAN		
<p>Kepala Sekolah</p>  <p>(Sufarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p>Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p>(Agung Brahmajaya Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p>Ketua Kelompok</p>  <p>(Bfmdah Damaira) NPM. 21082010160</p>






	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 9</p> <p>Hari : Senin Tanggal : 27 November 2023 Lokasi : SMPN 35 Surabaya; Asri Snack;</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
2 Jam	pengajuan nomor surat ke pihak SMPN 35 surabaya	Menghadap bagian tata usaha untuk melakukan pengajuan nomor surat. Lokasi : SMPN 35 Surabaya
2.5 Jam	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan day - 2 secara daring melalui google meet.  Lokasi : Daring
2.5 Jam	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	Belanja untuk keperluan doorprize berupa jajan untuk kegiatan day - 2 di Asri Snack Ketintang.  Lokasi : Asri snack
1.5 Jam	Cetak kemasan Doorprize	Mencetak kemasan doorprize di Kristin Printing.



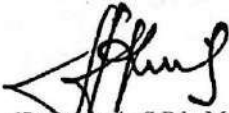


		 <p>Lokasi : Kristin Printing</p>
2 Jam	Cetak plakat	<p>Mencetak plakat untuk diberikan pada pihak SMP Negeri 35 Surabaya sebagai cinderamata di Plakat Polaris.</p>  <p>Lokasi : Plakat Polaris</p>
Total Jam:	10.5 Jam	
B. PENGESAHAN		
<p>Kepala Sekolah</p>  <p>(Suta Wiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p>Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p>(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p>Ketua Kelompok</p>  <p>(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 10</p> <p>Hari : Selasa Tanggal : 28 November 2023 Lokasi : Rumah Audy Fitri; Warkop Kongkoow; Ruang Kaprodi Sistem Informasi</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
3 Jam	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	<p>Aktivitas pengemasan doorprize dan konsumsi di rumah anggota Audy Fitri yang diberikan pada day - 2.</p>  <p>Lokasi : Rumah Audy Fitri</p>
2 Jam	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	Persiapan akhir untuk kegiatan KKN Day-2 dengan penyusunan rundown,
2 Jam	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	pembuatan PPT sosialisasi, serta penyusunan soal posttest untuk KKN Day - 2
1.5 Jam	Penyusunan soal post test Day-2	
3 Jam	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	<p>Lokasi : Warkop Kongkoow</p>
2 Jam	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	Menghadap TU Fasilkom untuk keperluan nomor surat serta tanda tangan Dosen Pendamping.

		 <p>Lokasi : Ruang Kaprodi Sistem Informasi</p>
2 Jam	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	<p>Menghadap TU SMP Negeri 35 Surabaya untuk keperluan nomor surat serta tanda tangan kepala Sekolah.</p> <p>Lokasi : SMPN 35 Surabaya</p>
Total Jam:	15.5 Jam	
B. PENGESAHAN		
<p>Kepala Sekolah</p>  <p>(Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p>Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p>(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p>Ketua Kelompok</p>  <p>(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 11</p> <p>Hari . : Rabu Tanggal : 29 November 2023 Lokasi : SMPN 35 Surabaya</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
3 Jam	Pelaksanaan KKN Day - 2	<p>Pelaksanaan KKN day - 2 yang dilaksanakan pada kelas dihadiri oleh guru pengajar dan siswa.</p>  <p>Lokasi : SMPN 35 Surabaya</p>
1 Jam	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	<p>Penyerahan plakat kepada Wakil kepala sekolah sebagai perwakilan SMP Negeri 35 Surabaya.</p>  <p>Lokasi : SMPN 35 Surabaya</p>
Total Jam:	4 Jam	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutawijyan, S.Pd., M.Pd.) NIK. 196801052005012008</p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Bfindah Damaira) NPM. 21082010160</p>

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 12</p> <p>Hari : Kamis Tanggal : 30 November 2023 Lokasi : SMPN 35 Surabaya; Hybrid</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
2 Jam	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	Rapat evaluasi kegiatan dari persiapan hingga pelaksanaan melalui google meet.  Lokasi : Hybrid
2 Jam	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	Pengajuan Tanda tangan MoU kepada dekan fasilkom UPN "Veteran" Jawa Timur. Lokasi : Ruang dekan fasilkom
1.5 Jam	penyerahan MoU ke pihak SMP Negeri 35 Surabaya	Penyerahan MoU kepada pihak SMP Negeri 35 Surabaya. Lokasi : SMPN 35 Surabaya
Total Jam:	5.5 jam	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. 196801052005012008</p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Rindah Damaira) NPM. 21082010160</p>

	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 13</p> <p>Hari : Jum'at Tanggal : 01 Desember 2023 Lokasi : Hybrid</p>
A. JADWAL		
Jam	Kegiatan	Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)
4 Jam	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	Pengerjaan tugas dibagi untuk editing video after movie dari 2 hari kegiatan serta penyusunan Logbook kegiatan.
3.2 Jam	Penyusunan Logbook kegiatan	 Lokasi : Hybrid
Total Jam:	7.2 Jam	
B. PENGESAHAN		
<p align="center">Kepala Sekolah</p>  <p align="center">(Sutawiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p>  <p align="center">(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p>  <p align="center">(Bindah Damaira) NPM. 21082010160</p>








	<p align="center">Logbook Kelompok Non-KKNT MBKM</p> <p>Peningkatan Literasi, Sosialisasi dan Edukasi pada Siswa di Sekolah Dasar mengenai Data dan Perannya</p> <p align="center">Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur</p>	<p>Hari ke- : 14</p> <p>Hari : Sabtu Tanggal : 02 Desember 2023 Lokasi : Hybrid</p>
<p>A. JADWAL</p>		
<p align="center">Jam</p>	<p align="center">Kegiatan</p>	<p align="center">Keterangan (lokasi spesifik aktivitas, dan dokumentasi foto)</p>
<p>3 Jam</p>	<p>Penyusunan Berita pengabdian masyarakat</p>	<p>Pengerjaan tugas dibagi untuk penyusunan berita pengabdian serta laporan akhir kegiatan KKN.</p>
<p>3.5 Jam</p>	<p>Penyusunan Laporan akhir kegiatan</p>	<div data-bbox="1038 853 1394 994" data-label="Image">  </div> <p>Lokasi : Hybrid</p>
<p>Total Jam:</p>	<p>6.5 Jam</p>	
<p>B. PENGESAHAN</p>		
<p align="center">Kepala Sekolah</p> <div data-bbox="331 1193 580 1317" data-label="Text">  </div> <p align="center">(Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.) NIK. <u>196801052005012008</u></p>	<p align="center">Dosen Pembimbing Lapangan</p> <div data-bbox="746 1193 995 1317" data-label="Text">  </div> <p align="center">(Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.) NIP. 19851124 202121 1 003</p>	<p align="center">Ketua Kelompok</p> <div data-bbox="1123 1144 1315 1317" data-label="Text">  </div> <p align="center">(Bindah Damaira) NPM. 21082010160</p>







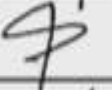


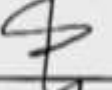







Lampiran










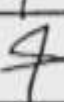
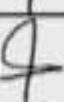
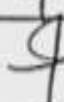


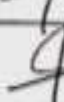
LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM

NPM	:	21082010160
Nama Mahasiswa	:	Bfindah Damaira
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB, Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	








No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	






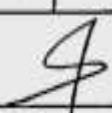
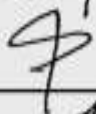





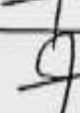
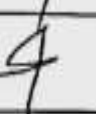
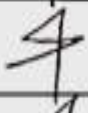

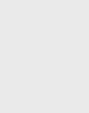
No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010027
Nama Mahasiswa	:	Alya Fatin Fadhiyah
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
 (Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
 Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	









No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	

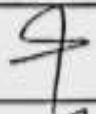
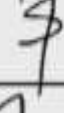
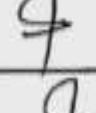


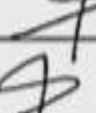
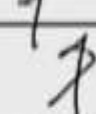

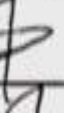


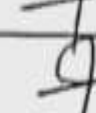



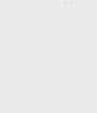
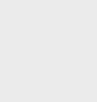
Lampiran
















LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM

NPM	:	21082010024
Nama Mahasiswa	:	Aisyah Az-Zahra Prasetyo
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB, Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	









No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	











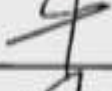






No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepsek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010005
Nama Mahasiswa	:	Audy Fitri Ariani
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	






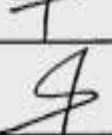











No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010038
Nama Mahasiswa	:	Maulana Bryan Syahputra
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	









No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	






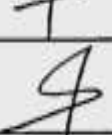



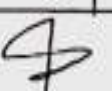







No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010058
Nama Mahasiswa	:	Dimas Fajri Pamungkas
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	






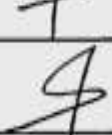











No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepsek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010019
Nama Mahasiswa	:	Risty Farentina
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	









No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	


















No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010042
Nama Mahasiswa	:	Syauqillah Hadie Ahsana
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKK-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	









No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	


















No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010054
Nama Mahasiswa	:	Ahmad Alfian Ertiansyah
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	


















No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	
















Lampiran

NPM	:	21082010321
Nama Mahasiswa	:	Bintang Nuari Atno Nichada
Tema	:	EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 35 SURABAYA
Jenis Program MBKM yang diikuti	:	Studi Independen
Lokasi Kegiatan	:	SMPN 35 Surabaya
Dosen Pembimbing Lapangan	:	Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.

**LogBook Kegiatan Konversi KKN 2 SKS – Program MBKM
(Magang Merdeka MSIB, Magang Industri MSIB, Studi Independen MSIB,
Magang Mandiri MOU, Magang PKKM-ISS, Studi Independen-ISS)**

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
1	06 November 2023	Diskusi Terkait penentuan Tema & Lokasi kegiatan	
2	07 November 2023	Rapat Lanjutan penentuan tema dan lokasi kegiatan	
3	07 November 2023	Rapat persiapan penyusunan MoU	
4	09 November 2023	Konsultasi bersama dosen pembimbing terkait rencana pelaksanaan kegiatan	
5	09 November 2023	Penyusunan proposal kegiatan	
6	16 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan	
7	16 November 2023	Survei lokasi pelaksanaan kegiatan	
8	17 November 2023	Konsultasi persetujuan dan penandatanganan proposal serta MoU kegiatan oleh dosen pembimbing	
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
9	17 November 2023	Rapat lanjutan mengenai teknis pelaksanaan kegiatan	
10	17 November 2023	Penyerahan proposal kegiatan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya	
11	19 November 2023	Penyusunan rundown kegiatan Day - 1	
12	21 November 2023	Pencetakan Banner Kegiatan	
13	21 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-1 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Cybercrime dan Phising Sebagai Ancaman Dunia Digital"	
14	21 November 2023	Penyusunan soal post test D-1	
15	21 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 1	
16	22 November 2023	rapat revisi MoU dengan dosen pendamping dan pihak smpn 35 surabaya	
17	22 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 1	
18	22 November 2023	Rekap nilai post test Day - 1 Evaluasi kegiatan Day - 1	
19	22 November 2023	Penyusunan MoU kegiatan terbaru	
20	27 November 2023	pengajuan nomor surat ke pihak smpn 35 surabaya	
21	27 November 2023	Rapat teknis persiapan untuk kegiatan Day - 2	
22	27 November 2023	Belanja jajan jajanan untuk kegiatan Day-2	
23	27 November 2023	Cetak kemasan Doorprize	
24	27 November 2023	Cetak plakat	
25	28 November 2023	Pengemasan Doorprize dan konsumsi untuk Day - 2	

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Dosen
26	28 November 2023	Penyusunan Rundown teknis untuk pelaksanaan Day - 2	
27	28 November 2023	Penyusunan PPT materi sosialisasi Day-2 yang akan disampaikan pada hari pertama kegiatan mengenai "Logika dasar Computing"	
28	28 November 2023	Penyusunan soal post test Day-2	
29	28 November 2023	permintaan nomor surat ke TU fasilkom dan TTD dosen pendamping	
30	28 November 2023	Rapat persiapan akhir untuk pelaksanaan kegiatan Day - 2	
31	28 November 2023	pengajuan nomor surat SMPN 35 Surabaya dan TTD ke kepek SMPN 35 Surabaya	
32	29 November 2023	Pelaksanaan KKN Day - 2	
33	29 November 2023	Penyerahan Plakat ke pihak SMPN 35 Surabaya	
34	30 November 2023	rapat evaluasi kegiatan KKN D-2	
35	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
36	30 November 2023	pengajuan TTD MoU ke dekan fasilkom	
37	01 Desember 2023	Proses editing video after movie dari 2 hari kegiatan	
38	01 Desember 2023	Penyusunan Logbook kegiatan	
39	02 Desember 2023	Penyusunan Berita pengabdian masyarakat	
40	02 Desember 2023	Penyusunan Laporan akhir kegiatan	

B. LAMPIRAN 2: SURAT KERJASAMA ATAU IA



IMPLEMENTASI KERJA SAMA

ANTARA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

DENGAN
SMP NEGERI 35 SURABAYA
TENTANG
KERJA SAMA DI BIDANG PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Nomor: IA/13/UN63.7/XI/SD/2023

Nomor: 423.5/966/436.7.1.P35/2023

Pada hari Rabu, tanggal Dua Puluh Sembilan bulan November tahun Dua Ribu Dua Puluh Tiga (29-11-2023), kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. **Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom**: Koordinator Program Studi Sistem Informasi oleh karena itu sah mewakili dan bertindak untuk dan atas nama Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, yang berkedudukan di Jalan Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya 60294 untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
2. **Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd**: Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya oleh karena itu sah mewakili dan bertindak untuk dan atas nama SMP Negeri 35 Surabaya, yang berkedudukan di Jalan Rungkut Asri No 22, Rungkut, Surabaya untuk selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**.

PIHAK KESATU dan PIHAK KEDUA selanjutnya disebut **PARA PIHAK**. Dengan ini sepakat untuk bersama-sama membuat Rancangan Implementasi Kerja Sama mengenai **EXPLORA CODE: MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY SISWA SMP NEGERI 35 SURABAYA Berdasarkan Perjanjian Kerjasama** yang dilaksanakan oleh **PARA PIHAK** seperti diatur dalam pasal sebagai berikut.

Paraf PIHAK KESATU	Paraf PIHAK KEDUA
<i>h.</i>	

Pasal 1
MAKSUD DAN TUJUAN

- (1) Maksud Rancangan Implementasi Kerja Sama ini adalah sebagai landasan dalam rangka Implementasi kerja sama yang disusun oleh **PARA PIHAK** sesuai dengan ruang lingkup Pengaturan Implementasi Kerja Sama ini.
- (2) Tujuan Rancangan Implementasi Kerja Sama ini adalah untuk saling mendukung kegiatan **PARA PIHAK** dalam rangka kerja sama yang berkaitan dengan kerja sama **EXPLORA CODE: MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN KESADARAN CYBERSECURITY SISWA SMP NEGERI 35 SURABAYA.**

Pasal 2
RUANG LINGKUP KEGIATAN

- (1) Ruang lingkup kegiatan kerja sama ini mencakup implementasi kerja sama mengenai kerjasama **KEGIATAN PENGAJARAN DI SATUAN PENDIDIKAN.**
- (2) **PARA PIHAK** melakukan monitoring implementasi kegiatan kerja sama ini yang mencakup **KEGIATAN PENGAJARAN DI SATUAN PENDIDIKAN** bersama minimal 2 (dua) kali dalam 1 (satu) tahun dengan ruang lingkup sebagai berikut:
 - Pengabdian Kepada masyarakat
 - Proyek kemanusiaan- kampus Merdeka

Pasal 3
PELAKSANAAN PROGRAM

- (1) Pelaksanaan kerjasama secara teknis diatur oleh kedua belah pihak secara musyawarah dan mufakat.
- (2) Pelaksanaan kerjasama ini di pihak Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, akan melibatkan Program Studi Sistem Informasi

Pasal 4
TUGAS DAN KEWAJIBAN PARA PIHAK

Tugas dan kewajiban akan dimusyawarahkan bersama sesuai dengan bentuk dan jenis kegiatan yang dilaksanakan dan akan ditindaklanjuti.

Pihak kesatu Mempunyai Tugas

1. **PIHAK KESATU** menjadi mitra dalam menyelenggarakan Pengajaran di bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat bagi **PIHAK KEDUA**;
2. Memberikan Pendampingan dalam Kegiatan Pengajaran di Bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang disepakati oleh **KEDUA PIHAK** untuk dilaksanakan secara penuh;

Paraf PIHAK KESATU	Paraf PIHAK KEDUA
<i>h.</i>	

Pihak kesatu Berkewajiban

1. **PIHAK KESATU** berhak mendapatkan fasilitas untuk sebagian dan/atau seluruh kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di **PIHAK KEDUA** sesuai kemampuan yang dimiliki dan sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam kesepakatan bersama;
2. **PIHAK KESATU** diwajibkan mengikuti semua sistem dan prosedur baku yang diberlakukan di dalam sarana dan prasarana **PIHAK KEDUA**;
3. **PIHAK KESATU** berkewajiban untuk memelihara dan merawat seluruh fasilitas yang digunakan;
4. **PIHAK KESATU** berhak mendapat data dan informasi dari hasil kerja sama dalam rangka pengembangan pendidikan.

Pihak Kedua Mempunyai Tugas

1. **PIHAK KEDUA** menjadi mitra dalam menyelenggarakan Pengajaran di bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat bagi **PIHAK PERTAMA**;
2. **PIHAK KEDUA** mengikuti kegiatan pengajaran di bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang disepakati oleh **KEDUA PIHAK** untuk dilaksanakan secara penuh;

Pihak kedua Berkewajiban

1. **PIHAK KEDUA** berkewajiban memberi fasilitas yang dibutuhkan dalam kegiatan kerja sama sesuai dengan kemampuan yang dimiliki;
2. Atas dasar pertimbangan teknis, **PIHAK KEDUA** berhak menolak/menunda pelaksanaan kegiatan pendidikan program merdeka belajar kampus merdeka dalam satu periode tertentu dengan memberikan informasi terlebih dahulu kepada **PIHAK KESATU**.

**Pasal 5
PEMBIAYAAN**

Biaya yang timbul dari kegiatan bersama ini dibebankan kepada masing-masing pihak sesuai kesepakatan **PARA PIHAK**.

**Pasal 6
JANGKA WAKTU**

Jangka waktu Pengaturan Rancangan Implementasi Kerja Sama adalah sejak tanggal Dua Puluh Sembilan bulan November tahun Dua Ribu Dua Puluh Tiga (29-11-2023) sampai dengan satu tahun, sehingga kerja sama ini berakhir pada tanggal dan dapat diperpanjang untuk jangka waktu tertentu dengan syarat-syarat yang sama, kecuali **PIHAK** yang meminta dilakukan peninjauan kembali atas syarat-syarat yang ditetapkan dalam Perjanjian Implementasi sesuai dengan kebutuhan serta persetujuan **PARA PIHAK**.

Paraf PIHAK KESATU	Paraf PIHAK KEDUA
<i>A.</i>	

Pasal 7
PENUTUP

- (1) Perubahan atas naskah Rancangan Implementasi Kerja Sama dapat dilakukan atas persetujuan **PARA PIHAK**.
- (2) Rancangan Implementasi Kerjasama ini dapat dianggap batal apabila salah satu **PIHAK** atau **PARA PIHAK** tidak memenuhi ketentuan dalam Rancangan Implementasi Kerja Sama.
- (3) Hal yang tidak atau belum diatur dalam naskah Rancangan Implementasi Kerjasama ini akan diatur kemudian oleh **PARA PIHAK** atas dasar musyawarah atau mufakat yang selanjutnya akan dituangkan dalam Adendum dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan Rancangan Implementasi Kerja Sama ini.
- (4) Naskah Rancangan Implementasi Kerjasama dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** dalam rangkap 2 (dua) dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.

PIHAK KESATU,



Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.
NIP. 19851124 202121 1 003

PIHAK KEDUA,

Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196801052005012008

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

Paraf PIHAK KESATU	Paraf PIHAK KEDUA



**IMPLEMENTASI KERJA SAMA
PRODI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR DAN SMP NEGERI 35 SURABAYA**

Nomor: IA/14/UN63.7/XI/SD/2023

Implementasi Kegiatan:

KULIAH KERJA NYATA

**"Explora Code: Mengembangkan Computational Thinking melalui
Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity"**

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
2023

**RINGKASAN IMPLEMENTASI PKS PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR**

1. Jenis Kegiatan : Explora Code: Mengembangkan Computational Thinking Melalui Game-Based Learning Dan Kesadaran Cybersecurity
2. Tahun Pelaksanaan : 2023
3. Dasar Pelaksanaan : Implementasi Kerja Sama Antara Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Dengan SMP Negeri 35 Surabaya Tentang Kerja Sama Di Bidang Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat
Nomor: IA/13/UN63.7/XI/SD/2023
Nomor: 423.5/966/436.7.1.P35/2023
4. Biaya Pelaksanaan : Anggaran Program Sebesar Rp 0.-
5. Rangkuman Pelaksanaan : Kegiatan ini berdasarkan Surat Pemberitahuan Kepala LPPM Nomor: 180/UN63.8/PM/2023 tentang Ketentuan Baru Konversi KKN 2 SKS dari Program MBKM TA.2023/2024; Surat Pemberitahuan Kepala LPPM Nomor: 121/UN63.8/PM/2023 tentang Tindak Lanjut Surat Ketentuan Konversi KKN 2 SKS dari Program MBKM TA.2023/2024; Hasil Rapat Koordinasi Warek 1, Ka-LPPM, Ses-LPPM, Kapusdimas, Se-Wadek 1 tanggal 29 September 2023 tentang Ketentuan Konversi 2 SKS pada Program MBKM TA.2023/2024
6. Jumlah Peserta : 32 orang
7. Data Dukung Pelaksanaan : Implementasi Kerja Sama Antara Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Dengan SMP Negeri 35

- Surabaya Tentang Kerja Sama Di Bidang Pendidikan Dan
Pengabdian Masyarakat
Nomor: IA/13/UN63.7/XI/SD/2023
Nomor: 423.5/966/436.7.1.P35/2023
8. Bentuk Kegiatan : Kegiatan Pengajaran di Satuan Pendidikan
9. Luaran :
- Logbook Kelompok
 - Laporan Akhir Kegiatan
 - Video Youtube
 - Berita Massa Online
10. Bukti Kegiatan : <https://bit.ly/DokumentasiKKNSIFO17>

PENANGGUNG JAWAB KEGIATAN
RABU, 29 NOVEMBER 2023

Pembina Tingkat I
SMP Negeri 35 Surabaya



Sutarwiyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196801052005012008

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur



Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom.
NIP. 19851124 202121 1 003

Mengetahui,



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya, 60294, Gedung Giri Santika
Email: fasilkom@upnjatim.ac.id, Mobile : 0851-5665-5115, Laman: fasilkom.upnjatim.ac.id

Surabaya, 21 November 2023

Nomor : 634 / UN63.7 / TU / XI / 2023
Sifat : BIASA
Lampiran : 2 (dua) bendel
Perihal : Surat Izin dan Pengantar KKN-MBKM 2023

Kepada Yth.:

Kepala Sekolah SMP Negeri 35 Surabaya

Di tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) untuk Konversi MBKM Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Semester Gasal Tahun Akademik 2023/2024, dengan ini kami memohon izin untuk melaksanakan kegiatan KKN yang mengangkat tema "**Explora Code: Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity**". KKN akan dilaksanakan pada tanggal **22 & 29 November 2023, pukul 10.00-12.00 WIB**. Adapun mahasiswa peserta KKN tersebut terdapat pada lampiran surat pengantar ini.

Demikian surat izin dan surat pengantar kami, atas perkenan dan bantuannya, kami sampaikan terima kasih



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jalan Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya, 60294, Gedung Giri Santika
Email: fasilkom@upnjatim.ac.id, Mobile : 0851-5665-5115, Laman: fasilkom.upnjatim.ac.id

LAMPIRAN SURAT IZIN DAN PENGANTAR KKN

NAMA-NAMA MAHASISWA YANG MENGAJUKAN IZIN KKN

NO	NAMA MAHASISWA	NPM	KETERANGAN
1	Bfindah Damaira	21082010160	Ketua Pelaksana
2	Aisyah Az-Zahra Prasetyo	21082010024	Sekretaris
3	Alya Fatin Fadhiyah	21082010027	Bendahara
4	Audy Fitri Ariani	21082010005	Ka. Div. Acara
5	Maulana Bryan Syahputra	21082010038	Anggota
6	Dimas Fajri Pamungkas	21082010058	Anggota
7	Ahmad Alfian Ertiansyah	21082010054	Ka. Div. PerkapKonsum
8	Bintang Nuari	21082010231	Anggota
9	Risty Farentina	21082010019	Ka. Div. PubDekDok
10	Syauqillah Hadie Ahsana	21082010042	Anggota

NAMA DOSEN PEMBIMBING KKN

No	NAMA DOSEN	NIP	JABATAN
1	Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.	198511242021211003	Dosen Prodi Sistem Informasi

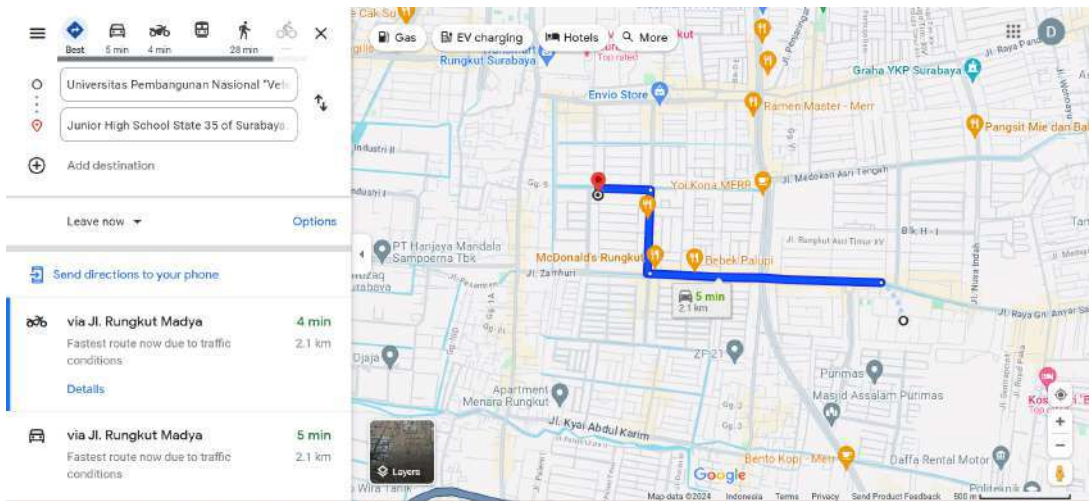
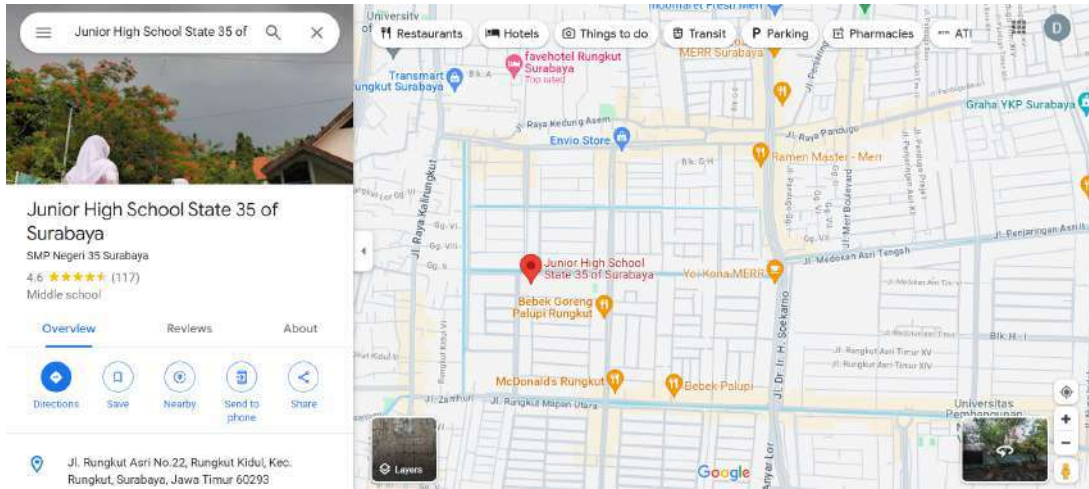


Surabaya, 21 November 2023

DEKAN,

[Signature]
Prof. Dr. Ir. Noviana Hendrasarie, M.T.
NIP. 19681126 199403 2 001

LAMPIRAN 3: PETA LOKASI

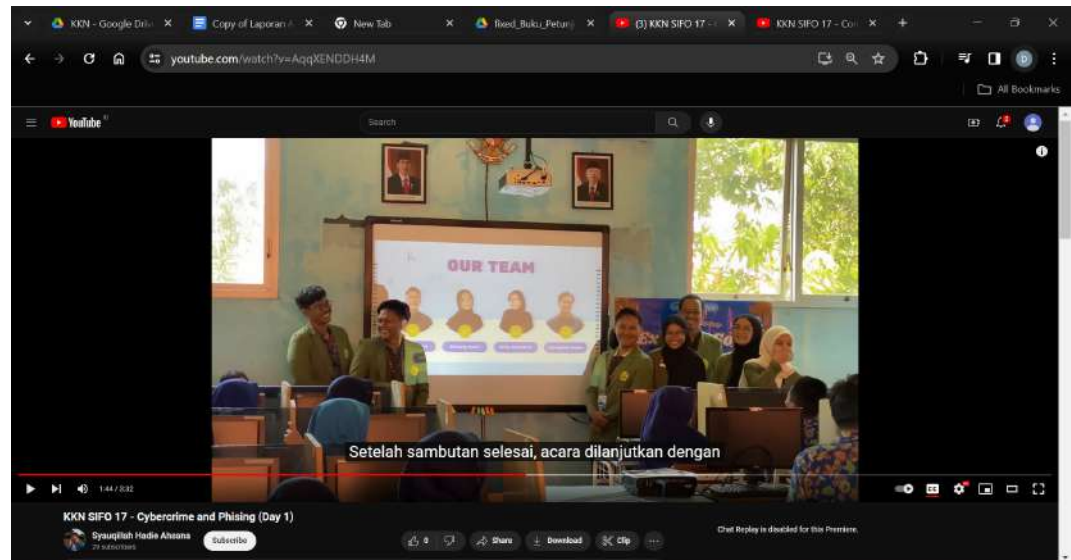


C. LAMPIRAN 4:

1. Buksi Screenshot Upload Youtube 2 Beserta Link

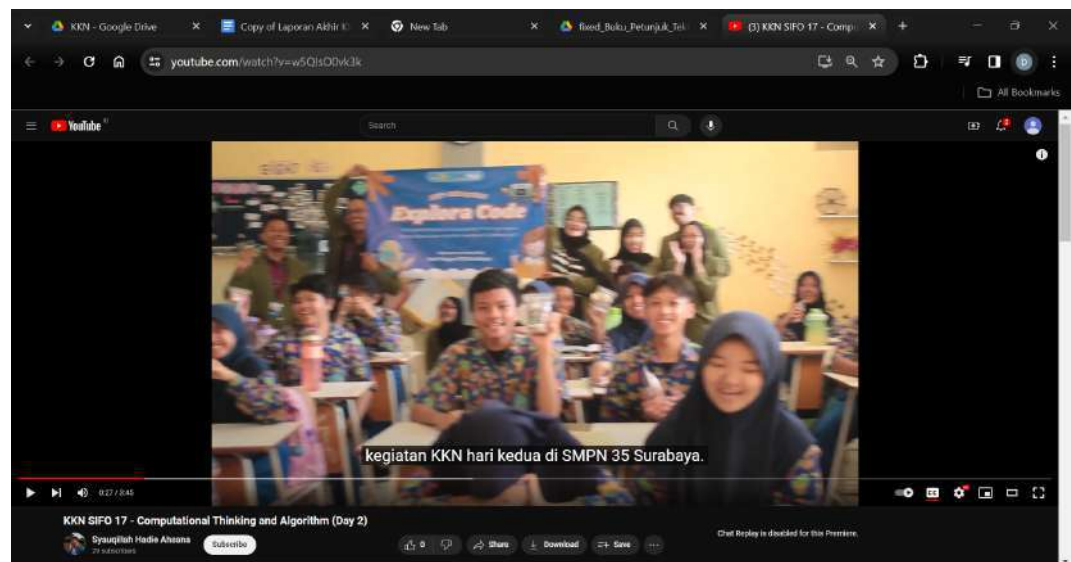
- Video Youtube day 1

<https://youtu.be/AqqXENDDH4M?si=koSDqf88vdhxJA6f>



- Video Youtube day 2

<https://youtu.be/w5QIsO0vk3k?si=aDwTi0sGT94kGBSe>



2. Bukti Screenshot Artikel Berita 2 Beserta Link

- Artikel 1

<https://bisnis-surabaya.com/blog/2023/12/30/mahasiswa-kkn-upn-veteran-jatim-tingkatkan-kesadaran-siswa-terkait-cybersecurity/>



- Artikel 2

<https://bisnis-surabaya.com/blog/2023/12/30/mahasiswa-kkn-upn-veteran-jatim-mengembangkan-cara-berpikir-komputasional-menggunakan-game-based-learning/>



3. Feeds Instagram



4. Modul Kegiatan

Berikut Adalah Link Modul Pengabdian Masyarakat

- https://drive.google.com/drive/folders/1pRyCd2SSnZjihBe2jOpI6oKtV4RFTW8f?usp=drive_link

MODUL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

**EXPLORA CODE : MENGEMBANGKAN COMPUTATIONAL
THINKING MELALUI GAME-BASED LEARNING DAN
KESADARAN CYBERSECURITY PADA SISWA KELAS 8 SMP
NEGERI 35 SURABAYA**



**Disusun Oleh:
Kelompok 17
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SMP NEGERI 35 SURABAYA
Kelurahan Rungkut Kidul, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2023**

5. Dokumentasi Kegiatan





6. Penilaian oleh DPL



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya 60294
Telepon : 0318781400, Faksimile : 0318781400
Laman : www.lppmupnjatim.ac.id, email : lppm@upnjatim.ac.id

FORM REKAP NILAI KELOMPOK KKN MBKM OLEH DPL

Judul KKN : Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity
Skema KKN : Inovasi teknologi dan Keamanan Informasi
Lokasi : SMPN 35 Surabaya
Tahun Kegiatan : 2023

No.	Nama Mahasiswa	NPM	Program Studi	Nilai Angka	Nilai Huruf
1.	Alya Fatin Fadhiyah Muhaimin Putri	21082010027	Sistem Infomasi	82	A
2.	Aisyah Azzahra Prasetyo	21082010024	Sistem Infomasi	85	A
3.	Audy Fitri Ariyani	21082010005	Sistem Infomasi	85	A
4.	Maulana Bryan Syahputra	21082010038	Sistem Infomasi	85	A
5.	Syauqilah Hadie Ahsana	21082010042	Sistem Infomasi	85	A
6.	Bintang Nuari Atno Nichada	21082010231	Sistem Infomasi	82	A
7.	Bfindah Damaira	21082010160	Sistem Infomasi	85	A
8.	Risty Farentina	21082010019	Sistem Infomasi	82	A
9.	Dimas Fajri Pamungkas	21082010058	Sistem Infomasi	85	A
10.	Ahmad Alfian Ertiansyah	21082010054	Sistem Infomasi	85	A

Kriteria Penilaian:

No.	Poin Penilaian	Bobot*
1.	Proses (Laporan Kegiatan dan Logbook)	30%
2.	Sikap (Kepemimpinan, Tanggung Jawab, Kerjasama)	10%
3.	Penugasan Pengetahuan, Ketrampilan Umum, Ketrampilan Khusus	10%
4.	Hasil Luaran (Publikasi Jurnal, Modul, Berita Media Massa)	50%
BOBOT 40%		

Menyetujui,

Koordinator Program Studi
Sistem Informasi

(Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.)
NIP. 19851124 202121 1 003

Dosen Pembimbing Lapangan

(Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom.)
NIP. 19851124 202121 1 003

LEMBAR PENILAIAN DOSEN PENDAMPING LAPANGAN PRODI SISTEM INFORMASI

NO.	TEMA : Mengembangkan Computational Thinking melalui Game-Based Learning dan Kesadaran Cybersecurity		<div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;"> Kel. 17 </div>	NPM	Laporan Kegiatan (Maks. 30 Poin) Wajib	2 Buah Video Youtube (Maks. 20 Poin) Wajib	2 Berita Media (Maks. 20 Poin) Wajib	Keaktifan dari LogBook (Maks. 15 Poin) Wajib	Modul Pengabdian Kepada Masyarakat (Maks. 7,5 Poin) Opsional	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Maks. 7,5 Poin) Opsional	Total Nilai Akhir
	Nama Anggota Kelompok										
1	Alya Fatin Fadiyah Mulhaimin Putri			21082010027	30	20	20	12	0	0	82
2	Aisyah Azzahra Prasetyo			21082010024	30	20	20	15	0	0	85
3	Audy Fitri Ariyani			21082010005	30	20	20	15	0	0	85
4	Maulana Bryan Syahputra			21082010038	30	20	20	15	0	0	85
5	Syauqilah Hadie Ahsana			21082010042	30	20	20	15	0	0	85
6	Bintang Nuar Atno Nichada			21082010231	30	20	20	12	0	0	82
7	Bfindah Damaira			21082010160	30	20	20	15	0	0	85
8	Risty Farentina			21082010019	30	20	20	12	0	0	82
9	Dimas Fajri Pamungkas			21082010058	30	20	20	15	0	0	85
10	Ahmad Alfian Erhiansyah			21082010054	30	20	20	15	0	0	85

04 Januari 2024

Dosen Pembimbing Lapangan Prodi SI


 Agung Brastama Putra S.Kom., M.Kom
 NIP. 198611242021211003 / NIDN. 0024118503