



YAYASAN PERGURUAN CIKINI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. 021-7270090 (hunting), Fax 021-7866955, hp: 081291030024
Email: humas@istn.ac.id Website: www.istn.ac.id

SURAT PENUGASAN TENAGA PENDIDIK
Nomor : 114-IV/03.1-F/III/2026
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Nama	: M. Febriansyah, ST., MT	Status Pegawai	: Tetap
NIK/ NIDN/ NIDK	: 22101001	Program Studi	: T. Elektro S1
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli		

Bidang	Perincian Kegiatan	Tempat	Jam	Kredit (SKS)	Hari
I. PENDIDIKAN & PENGAJARAN	1. Pengajaran di kelas termasuk laboratorium				
	1. Sistem Kendali Lanjut (B)	S1 Teknik Elektro	19:00 s.d 21:30	3	Senin
	2. Rekayasa Kendali Cerdas (B)	S1 Teknik Elektro	19:00 s.d 21:30	3	Jumat
	3. Praktikum Rekayasa Kendali Cerdas (B)	S1 Teknik Elektro	09:00 s.d 10:40	2	Sabtu
	4. Praktikum Sistem Cerdas (P)	S1 Teknik Elektro	13:00 s.d 14:40	2	Sabtu
	2. Pembimbing				
	1. Seminar				
	2. Kerja Praktek				
	3. Tugas Akhir/Tesis			1	
	4. Pembimbing Akademik			1	
	3. Penguji				
	1. Tugas Akhir/Tesis			1	
	2. Kerja Praktek				
II. PENELITIAN	4. Tugas Tambahan				
	1. Menjabat Sebagai Ka. Prodi Elektro				
	1. Penelitian Ilmiah				
	2. Penulisan Karya Ilmiah			1	
	3. Penulisan Diklat Kuliah				
III. PENGABDIAN PADA MASYARAKAT	4. Menerjemahkan Buku Kullah				
	5. Pengembangan Program Kuliah Kurikulum				
	6. Pengembangan Bahan Ajar			1	
	1. Menduduki jabatan di Pemerintahan				
	2. Pengembangan Hasil Pendidikan dan Penelitian				
IV. PENUNJANG	3. Memberikan penyuluhan/pelatihan/penataran/ceramah			1	
	4. Memberikan Pelayanan Kepada Masyarakat				
	5. Menulis karya Pengmas yang tidak dipublikasikan				
	6. Pengelolaan Jurnal Ilmiah				
	1. Menjadi anggota/panitia pada badan/lembaga suatu PT				
	2. Menjadi anggota Badan Lembaga Pemerintah				
	3. Menjadi anggota organisasi profesi				
	4. Mewakili PT/lembaga pemerintah, duduk dalam panitia antar lembaga				
	5. Menjadi anggota delegasi nasional ke pertemuan internasional				
	6. Berperan Serta Aktif dalam pertemuan ilmiah/seminar			1	
	7. Anggota dalam tim layanan pendidikan				
Jumlah Total				17	

Kepada yang bersangkutan akan diberikan gaji/honorarium sesuai dengan peraturan penggajian yang berlaku di Institut Sains dan Teknologi Nasional. Penugasan ini berlaku dari tanggal 09 Maret 2026 sampai dengan 04 Juli 2026

Tembusan :

1. Wakil Rektor 1 - ISTN
2. Wakil Rektor 2 - ISTN
3. Ka. Biro Sumber Daya Manusia - ISTN
4. Arsip





DIKLAT

Merancang Proyek Game Interaktif Berbasis Koding Blok dengan Integrasi Machine Learning

PELAKSANAAN

9 - 11 Maret 2026

Pukul 13.45 WIB - 15.00 WIB

FASILITAS

Sertifikat Bernama (32JP), Materi, surat undangan, rekap kehadiran.

DAFTAR DIKLAT

klikini.id/daftar-coding28-26



Hilmi Kaukabun Naufal, S.Pd
Guru Cyber Class SMP DIMSA



Akademi Coding Guru Mengajar



@coding.gurumengajar



@guru.coding

Nomor : No.28/ACG.12/02/26
Lampiran : -

Perihal : Undangan

Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

M. Febriansyah, ST., MT

Dengan hormat,

Kami dari Guru Mengajar - Akademi Coding Guru mengundang Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengikuti Diklat Online dengan tema **Diklat Merancang Proyek Game Interaktif Berbasis Koding Blok dengan Integrasi Machine Learning** Diklat ini akan diselenggarakan pada:

- **Hari, Tanggal** : 9 - 11 Maret 2026
- **Waktu** : 13.45 - 15.00 WIB

Kami yakin seminar ini akan memberikan manfaat yang besar bagi Bapak/Ibu/Saudara/i, terutama bagi para pendidik, praktisi pendidikan, dan semua pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan.

Demikian undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu/Saudara/i, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Semarang 28 Maret 2026
Agus Adi Rahman, S.Pd.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Agus Adi Rahman", written over the Guru Mengajar logo.

Lampiran
Nomor : No.28/ACG.12/02/26

JADWAL KEGIATAN

Pertemuan ke-	Materi	Jam Pelajaran (JP)		
		Teori	Praktik	Jumlah
1	Merancang Proyek & Pengembangan Model Machine Learning	4 JP	8 JP	12 JP
2		4 JP	8 JP	12 JP
3	<i>Post - test</i> dan Refleksi	-	8 JP	8 JP
Jumlah Total Jam Pelajaran		8 JP	24 JP	32 JP



SERTIFIKAT

No.28/AC.2/GM/III/26

Diberikan kepada:

M. Febriansyah, ST., MT

Institut Sains dan Teknologi Nasional

atas partisipasinya sebagai

PESERTA

**Diklat Merancang Proyek Game Interaktif Berbasis
Koding Blok dengan Integrasi *Machine Learning***

yang diselenggarakan oleh Guru Mengajar pada

tanggal: 9 - 11 Maret 2026

melalui platform online www.gurumengajar.id

Semarang, 12 Maret 2026

Chief Executive Officer

Agus Adi Rahmat, S.Pd



Id Sertifikat:

AC28-000216

Cek Validasi Kepesertaan:
<https://sertifikat.gurumengajar.id/>



Diklat Merancang Proyek Game Interaktif Berbasis Koding Blok dengan Integrasi *Machine Learning*

No	Materi	Jam Pelajaran (JP)		
		Teori	Praktik	Jumlah
1.	Merancang Proyek dan Pengembangan Model <i>Machine Learning</i>	8	4	12
2.	Pengembangan Game dan Desain Proyek Pembelajaran	4	8	12
3.	<i>Post-test</i> dan Refleksi	-	8	8
		12	20	32

Semarang, 12 Maret 2026
Narasumber

Hilmi Kaukabun Naufal, S.Pd
Guru Cyber Class SMP DIMSA

MERANCANG PROYEK GAME INTERAKTIF

Berbasis Koding Blok dengan
Integrasi Machine Learning



HILMI KAUKABUN NAUFAL



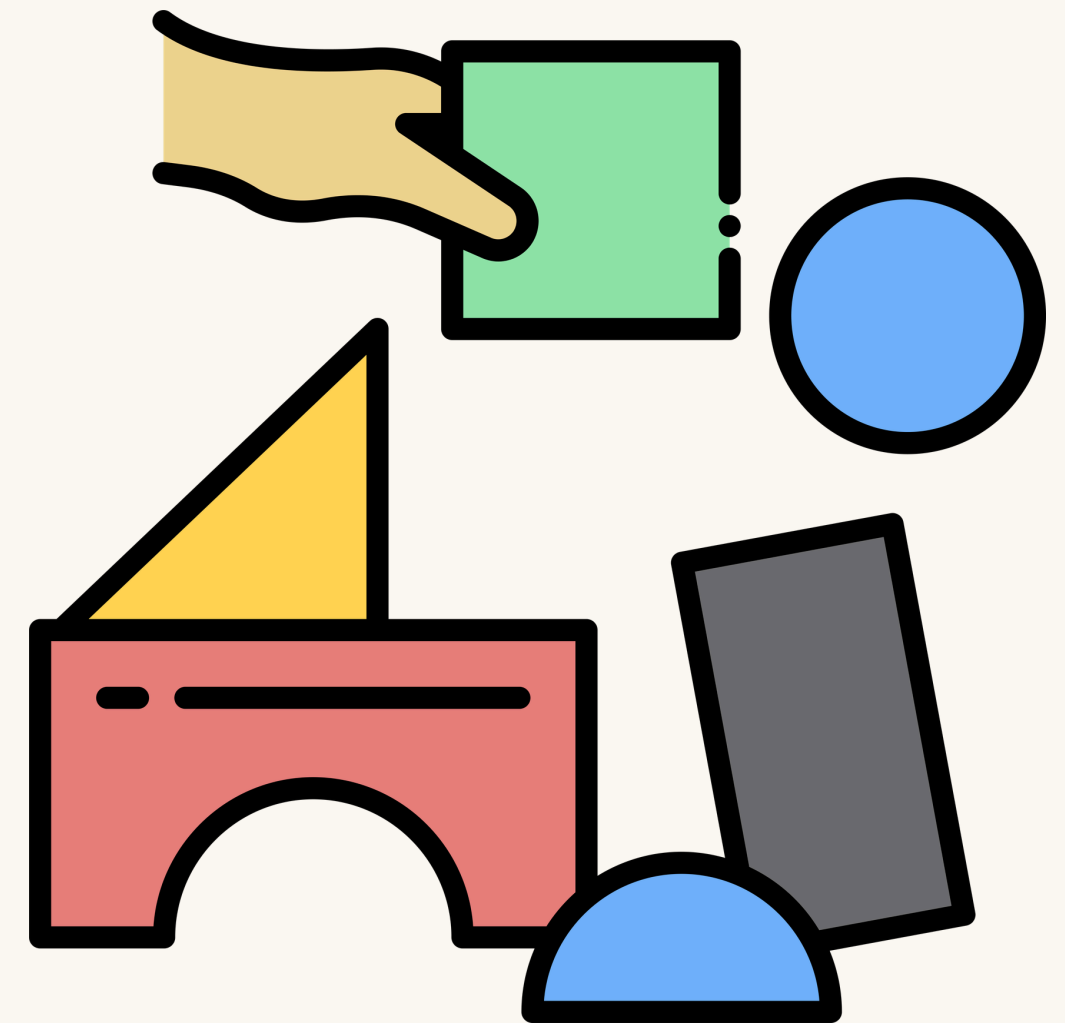
- *Lulusan S1 - Teknologi Pendidikan UNNES*
- *Guru Informatika – SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen (Boarding School)*
- *Fasilitator Pembelajaran Digital & AI*
- *Google Workspace, Canva AI, AI Generatif*
- *Hobi Desain Grafis*
- *Email: hilmikn@gmail.com*

website: letsrock.site

HARI KE 1

Merancang Proyek & Pengembangan Model Machine Learning

- Memahami konsep dasar Machine Learning untuk pembelajaran
- Memahami konsep dasar block coding dalam pembuatan game
- Merancang proyek game interaktif berbasis block coding



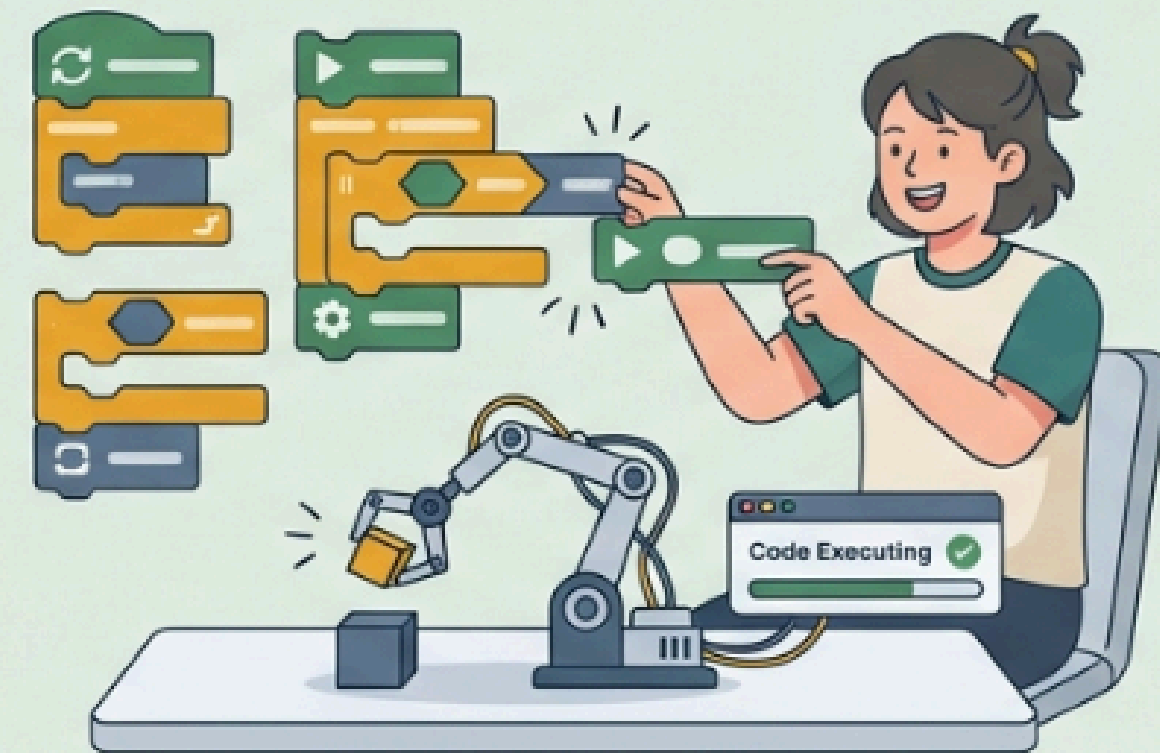
Realita Digital Siswa Kita

Siswa berinteraksi dengan Artificial Intelligence setiap hari, namun jarang memahami cara kerjanya.

Konsumen Pasif



Kreator Aktif



Tujuan utama kita: Mengubah mereka dari konsumen pasif yang dicekoki algoritma menjadi pencipta aktif teknologi masa depan.

MEMAHAMI MACHINE LEARNING SECARA SEDERHANA

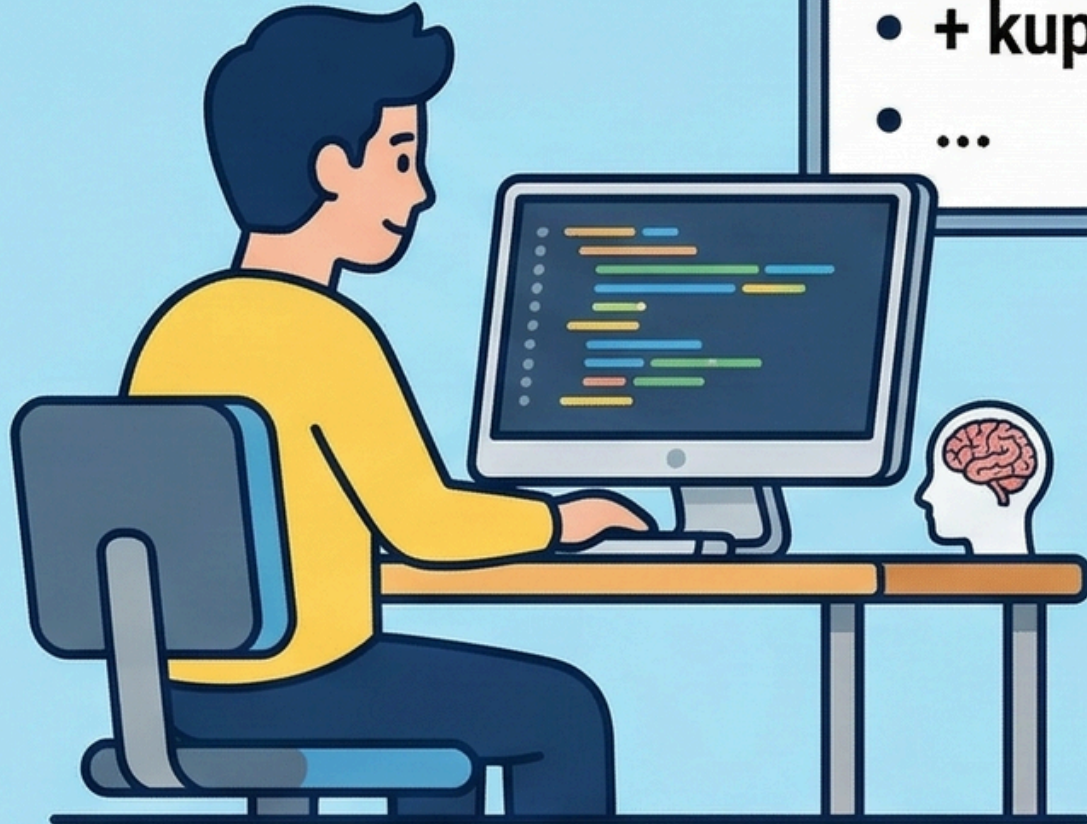


CARA TRADISIONAL (Kaku)



Menulis Aturan Baris-demi-Baris

- Jika bulu oranye
- + kuping lancip -> Kucing
- ...

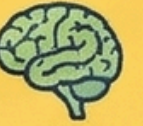


Gagal Mengenal
Kucing Hitam

Aturan terlalu banyak dan kaku.



MACHINE LEARNING (Fleksibel)



Mengajari Anak Kecil dari Banyak Gambar



Paham itu
Kucing!

Belajar pola "Kucing" dari data.

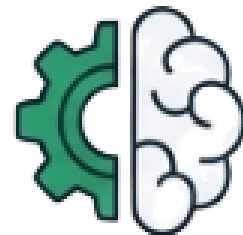
MACHINE LEARNING: Memberi Komputer Banyak Data Contoh untuk Menemukan Pola Sendiri.

KENAPA PENTING BELAJAR MACHINE LEARNING



AI & Data Literacy

- Memahami keterbatasan AI dan cara menggunakannya secara bijak.



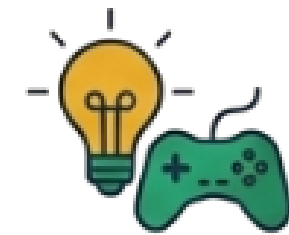
Melatih Computational Thinking

- mengidentifikasi pola
- mengklasifikasikan data (dataset)
- mengambil keputusan berdasarkan data
- Konsep Inti: "Garbage In, Garbage Out" (GIGO)



Problem Solving

- Membuat solusi langsung permasalahan disekitar dengan pemanfaatan teknologi



Meningkatkan Kreativitas

- Merancang game interaktif yang digerakkan melalui kamera maupun mic

SKALA PEMBELAJARAN

Sekolah Dasar

- Fokus: Eksplorasi, Pengenalan AI, dan Bermain
- ML diperkenalkan sebagai pengalaman interaktif yang menyenangkan. Siswa belajar bahwa komputer bisa merespon dunia fisik.
- Contoh Proyek: Game Tebak Ekspresi Wajah

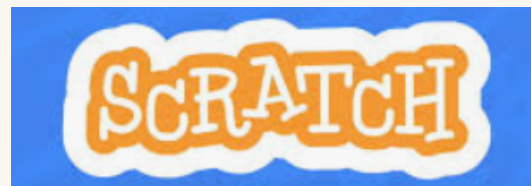
Sekolah Menengah Pertama

- Fokus: Logika, Memahami Dataset, dan Model Sederhana
- Siswa mulai memahami bagaimana komputer dilatih menggunakan data yang mereka kumpulkan sendiri.
- Contoh Proyek: Game Kontrol Karakter dengan Gesture

Sekolah Menengah Atas

- Fokus: Analisis Data, Konsep Model, dan Proyek Kompleks
- Siswa merancang aplikasi fungsional yang mensimulasikan solusi industri masa depan
- Contoh Proyek: Aplikasi Klasifikasi Gambar Lanjutan Konsep: Membuat sistem pendeteksi postur duduk yang benar saat belajar, atau sistem presensi berbasis pengenalan wajah.

Bagaimana Mengajarkannya Tanpa Coding Rumit?



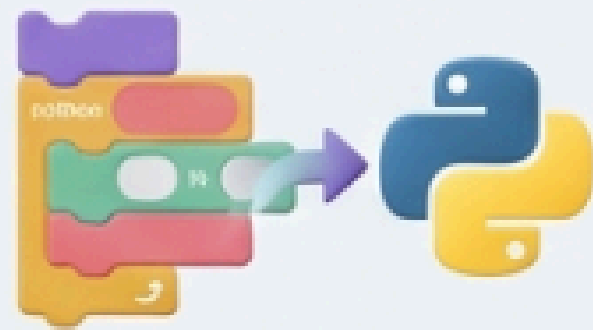
- Teachable Machine + Scratch

<https://teachablemachine.withgoogle.com/train/>
<https://playground.raise.mit.edu/create/>

- PictoBlox AI

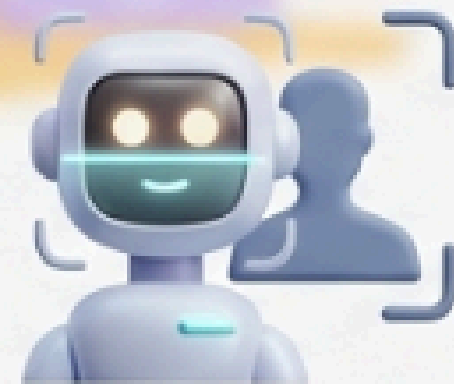
<https://pictoblox.ai/>

Mengapa Menggunakan PictoBlox untuk Pembelajaran AI?



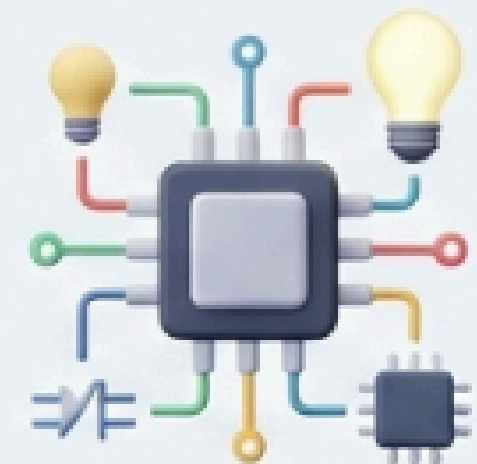
Fleksibilitas Berjenjang

Mendukung Block Coding visual untuk pemula dan transisi mulus ke Python Mode untuk tingkat lanjut.



Ekstensi AI Terintegrasi

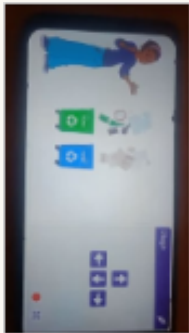
Dilengkapi modul Machine Learning, deteksi wajah, pengenalan suara, hingga klasifikasi objek langsung di dalam aplikasi.



Ramah Perangkat Keras

Dapat diintegrasikan secara fisik dengan mikrokontroler seperti Arduino, ESP32, atau micro:bit untuk proyek Internet of Things (IoT).

**MARI
KITA
COBA**



AutoStop: An Automatic Stopping Mechanism

Explore the projects submitted by the users of PictoBlox, Quarky, evive, Arduin...

ai.thestempedia.com

HARI KE 2

Pengembangan Game & Desain Proyek Pembelajaran

- Peserta mampu mengintegrasikan model ML ke dalam skrip koding blok menjadi sebuah game, serta menyusun skenario pembelajaran untuk diterapkan di kelas.

