



LAPORAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“CREATIVE DESIGN”

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

QUIZ

KUIS URAIAN: PENGEMBANGAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA

Mata Kuliah: *Technology-enhanced Language Instruction / Digital Literacy*

Topik: Arsitektur dan Logika Aplikasi MIT App Inventor

Instruksi: Jawablah pertanyaan di bawah ini secara mendalam dan sistematis!

1. Analisis Konsep *Visual Block-Programming*

Jelaskan mengapa metode *Block-based Programming* pada MIT App Inventor dianggap lebih efektif bagi mahasiswa rumpun Humaniora (Bahasa dan Kebudayaan) dibandingkan dengan *Text-based Programming* dalam hal pengembangan media ajar digital?

2. Desain Antarmuka (*User Interface*)

Anda ditugaskan membuat draf aplikasi berjudul "**Banggai Coastal Vocabulary**". Sebutkan dan jelaskan fungsi dari minimal 4 komponen yang harus ada pada jendela *Designer View* agar aplikasi tersebut dapat menampilkan gambar biota laut, teks nama dalam Bahasa Inggris-Banggai, dan suara pelafalan (*pronunciation*)!

3. Logika Program (*Blocks Editor*)

Deskripsikan alur logika (*logic flow*) yang harus Anda susun pada *Blocks Editor* agar ketika seorang pengguna mengklik tombol "Maleo Bird", aplikasi tersebut secara otomatis menampilkan deskripsi teks burung Maleo dan memutar rekaman audio penjelasannya dalam Bahasa Inggris!

4. Integrasi Diferensiasi Misi (*Studi Kasus*)

Dalam upaya melestarikan budaya pesisir, Anda ingin membuat aplikasi "**Digital Folklore of Banggai**". Bagaimana Anda memanfaatkan komponen "**TinyDB**" dalam aplikasi tersebut agar pengguna dapat menyimpan daftar cerita rakyat favorit mereka secara permanen di dalam memori telepon seluler? Jelaskan prinsip kerjanya!

5. Evaluasi dan Pengujian aplikasi

Jelaskan prosedur pengujian aplikasi menggunakan fitur "**AI Companion**". Mengapa tahap pengujian ini krusial dilakukan sebelum aplikasi tersebut dipublikasikan secara luas kepada masyarakat di wilayah pesisir Kabupaten Banggai?

PROJECT

Nama Project: *English Go: Contextual English Learning Ecosystem*

Lokasi Implementasi: Desa Bumi Harjo (RKDD), Kabupaten Banggai

Tim Pengembang: Prodi Bahasa Inggris UNTIKA Luwuk, Tim PkM, & Praktisi TI

1. Deskripsi Produk dan Urgensi

English Go adalah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris lintas platform (Android dan Desktop) yang dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan akses pelatihan bahasa Inggris formal di wilayah pedesaan. Berbeda dengan aplikasi generik, *English Go* dirancang khusus dengan pendekatan *user-friendly* untuk menjangkau pengguna lintas generasi di Desa Bumi Harjo, mulai dari usia sekolah hingga dewasa.

Urgensi pengembangan aplikasi ini terletak pada visi keberlanjutan (*sustainability*). Melalui fitur **Offline Access**, masyarakat dapat tetap belajar secara mandiri tanpa bergantung pada stabilitas sinyal internet, yang merupakan kendala umum di wilayah pesisir.

2. Fitur Unggulan (Technical Highlight)

Untuk menjamin efektivitas pembelajaran, aplikasi ini mengintegrasikan fitur-fitur berikut:

- **Modul Interaktif:** Materi yang disusun berdasarkan kebutuhan harian masyarakat Desa Bumi Harjo (Contoh: *English for Agriculture* dan *English for Coastal Tourism*).
- **Automatic Feedback:** Latihan soal yang memberikan koreksi instan, memungkinkan pengguna belajar dari kesalahan secara mandiri.
- **Offline Daily Quiz:** Fitur kuis harian untuk menjaga motivasi belajar (*gamification*) yang dapat diakses tanpa koneksi internet.
- **Dual-Platform:** Fleksibilitas penggunaan di perangkat seluler (Android) maupun komputer di pusat RKDD (Desktop).

3. Proses Kolaborasi (Manajemen Proyek)

Pengembangan aplikasi ini merupakan bukti nyata **Kolaborasi Multistakeholder** yang harmonis:

1. **Tim Pelaksana PkM (Dosen & Mahasiswa):** Bertanggung jawab dalam penyusunan kurikulum, naskah materi (Content Creator), dan desain instruksional.
2. **Anggota RKDD (Ruang Komunitas Digital Desa):** Berperan sebagai pemberi masukan kontekstual agar istilah dan situasi dalam aplikasi relevan dengan kehidupan sosial di Desa Bumi Harjo.
3. **Praktisi TI:** Memastikan arsitektur perangkat lunak berjalan stabil dan memenuhi standar antarmuka (*UI/UX*) yang mudah dioperasikan oleh pemula.

4. Relevansi dengan Diferensiasi Misi (Coastal & Digital)



Aplikasi **English Go** secara langsung mendukung misi Program Studi dalam hal digitalisasi kearifan lokal. Konten pembelajaran mencakup kosa kata khusus mengenai potensi desa dan pelestarian lingkungan pesisir. Hal ini mentransformasi masyarakat desa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga komunikator budaya melalui pengantar Bahasa Inggris.

Project ini menghasilkan beberapa poin penting bagi akreditasi Program Studi:

- **Produk IPTEK:** Menghasilkan produk nyata hasil riset dan pengabdian dosen (Indikator Luaran).
- **Potensi HKI:** Aplikasi ini didaftarkan untuk memperoleh **Hak Cipta (HKI)** atas nama tim dosen dan universitas.
- **Rekognisi:** Pengakuan dari Pemerintah Desa Bumi Harjo atas bantuan infrastruktur digital pembelajaran bahasa.
- **Keberlanjutan:** Menjamin bahwa setelah program PkM selesai, proses edukasi di desa tetap berjalan melalui aplikasi ini.



UNIVERSITAS TOMPOTIKA LUWUK
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP)

Jl. DEWI SARTIKANO.65 TELP. (0461) 21411 FAXNO. 0461 21411 LUWUK- 94715

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL

Tahun Akademik 2024/2025

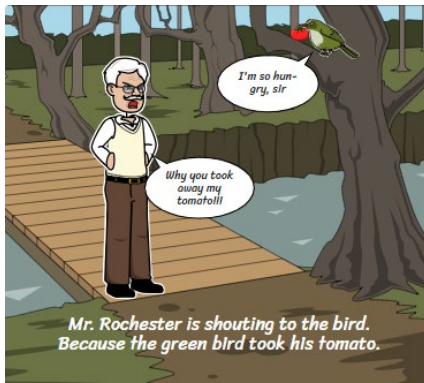
Mata Kuliah	:	Creative Design
Jurusan/Program Studi	:	Bahasa dan Kebudayaan Inggris
Semester/Kelas	:	III
Hari, Tanggal	:	
Waktu	:	
Dosen Pelaksana	:	Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.
Dosen Penanggung Jawab	:	Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.

A. Instruction

On this final exam, you are going to make a comic based on the local legend/fiction that you have chosen. Please read the following instruction carefully.

1. Open the website www.storyboardthat.com
2. Log in with you account.
3. After that, click new comic
4. Choose the background, characters, and stickers based on your story.

Example:



5. Then, work in groups to input the sentences and dialog.
6. Finally, combine all of the comic pictures into one App by using MIT App Inventor.
7. Download the app and share it on G-Drive.

“Congratulation for finishing the test! You’ve done your best this semester”

REKAPITULASI NILAI MAHASISWA

Mata Kuliah Creative Design
Semester / SKS : Genap / 2 SKS
Dosen Pengampu : 1. Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.

NO	NPM	Nama Mahasiswa	Score						Rata-rata	Grade
			Presensi	Tugas	Quiz	Praktikum	UTS	UAS		
2	2379202026	SINTIA	85	90	88	90	90	89	89	A
3	2379202011	ALYA AFRILIYA K.	85	76	76			89	82	B
4	2379202003	NURAFNI AZZAHRA DG.	85	92	90	94	92	89	90	A
5	2379202004	FALDI MONOARFA							0	E
6	2379202006	FARADIFA S.	85	90	88	90	90	87	88	A
7	2379202001	PUTRI SALSABILA A.	82	90	88	90	90	87	88	A
8	2379202007	AGUSTIAN LAYA	82	90	88	92	90	89	89	A
9	2379202002	INDAH APRIANI TAYUDI	85	90	88	92	92	89	89	A
10	2379202010	NOVI DWI KENCANA	88	90	88	90	96	87	90	A
11	2379202009	MARLON BALINGGI	84	76	76			86	81	B
12	2379202020	SALSABILA NURSALIM	74	76	76	86	84	87	81	B
13	2379202005	INDRIYANI	88	90	88	90	90	89	89	A
14	2379202008	MARIA LUMANTOW	85	90	88	90	92	87	89	A
15	2379202013	LISELA GACINDA	85	92	90	96	90	88	90	A
16	2379202015	FATMAWATI R.	85	90	88	90	90	87	88	A
17	2379202023	SRI JULIKASARI	85	90	86	90	90	89	88	A
18	2379202021	SASNIAWATI TITDOY	74	76	76	86	84	86	80	B
19	2379202014	PARLAN SING THIA	85	76	76	86		89	82	B
20	2379202022	MARSHANDA	85	92	90	92	90	89	90	A
21	2379202024	RAHMI NINGSI	85	92	90	92	92	89	90	A
22	2379202025	BERGITA CHAROLINE	85	90	88	92	90	89	89	A
23	2379202016	PENI LOMBUA	85	92	90	92	92	87	90	A
24	2379202018	NURHALIZA NOMA	85	92	90	92	92	87	90	A
25	2379202019	DAVID BECKHAM	85	92	90	92	90	88	90	A
26	2379202017	MIFTA ZALIAN TI	85	92	88	92	90	89	89	A
27		MOH. KAHARUDIN	60		72				66	C

29		FILLA AKBAR	85	90	88	92	90	87	89	A
30		YORI MAHENDRA	85	92	92	96	92	89	91	A
31		KASIH MARCHELA	85	90	88	90	90	87	88	A
32		RAJIDIN LAODE A. YASIN	81	90	84	90	92	87	87	A



UNIVERSITAS TOMPOTIKA LUWUK

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. DEWI SARTIKA NO. 67 Luwuk, Telp : 0461-324027, Fax : 0461-324027
Website : univ.topotika@gmail.com Email : univ.topotika@gmail.com

REKAP MATERI KULIAH

Semester : Gasal 2024/2025

Program Studi : BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS
Mata Kuliah : Creative Design (BK1406)
Nama Kelas : 3
Dosen : NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd

Pertemuan Ke	Tanggal	Isi Pertemuan
1	Rencana: 2024-08-29 Pelaksanaan: 2024-08-29 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Class Agreement and Introduction Pokok Bahasan: Class Regulation Keterangan:
2	Rencana: 2024-09-05 Pelaksanaan: 2024-09-05 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Logo Pokok Bahasan: Canva Keterangan: - Diskusi kelompok, praktik menggunakan Canva. - Membuat logo sesuai tema yang diberikan.
3	Rencana: 2024-09-12 Pelaksanaan: 2024-09-12 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Logo - Continue Pokok Bahasan: Canva Keterangan: - Diskusi kelompok, praktik menggunakan Canva. - Membuat logo sesuai tema yang diberikan.
4	Rencana: 2024-09-19 Pelaksanaan: 2024-09-19 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Curriculum Vitae Pokok Bahasan: Canva Keterangan: Membuat rancangan CV dengan format kreatif untuk posisi pekerjaan tertentu.
5	Rencana: 2024-09-26 Pelaksanaan: 2024-09-26 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Teaching Assessment Media Pokok Bahasan: Kahoot Keterangan: 1. Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang ditemukan pada kelas angkatan dibawahnya. 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk mendesign kuit pada Kahoot. 3. Mahasiswa melakukan Peer-Teaching untuk mengaplikasikan kuis Kahoot yang sudah dibuat
6	Rencana: 2024-10-03 Pelaksanaan: 2024-10-03 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Teaching Assessment Media Pokok Bahasan: Kahoot Keterangan: 1. Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang ditemukan pada kelas angkatan dibawahnya. 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk mendesign kuit pada Kahoot. 3. Mahasiswa melakukan Peer-Teaching untuk mengaplikasikan kuis Kahoot yang sudah dibuat
7	Rencana: 2024-10-10 Pelaksanaan: 2024-10-10 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Project - Peer Teaching Pokok Bahasan: Kahoot Keterangan: 1. Mahasiswa berperan utama untuk memecahkan sebuah masalah atau kasus yang ditemukan pada kelas angkatan dibawahnya. 2. Mahasiswa melakukan analisis terhadap masalah untuk mendesign kuit pada Kahoot. 3. Mahasiswa melakukan Peer-Teaching untuk mengaplikasikan kuis Kahoot yang sudah dibuat

8	Rencana: 2024-10-17 Pelaksanaan: 2024-10-17 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Mid-Term Project Pokok Bahasan: Peer Teaching using Kahoot Keterangan: Mahasiswa menggunakan Kahoot sebagai media untuk assessment materi yang sudah dipelajari dalam 20 menit Peer-teaching.
9	Rencana: 2024-10-24 Pelaksanaan: 2024-10-24 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Interactive Dictionary Pokok Bahasan: MIT App Inventor - Introduction Keterangan: Mengembangkan aplikasi interaktif berupa kamus bahasa daerah dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa instruksi.
10	Rencana: 2024-10-31 Pelaksanaan: 2024-10-31 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Smartphone Application Pokok Bahasan: MIT App Inventor Tutorial Keterangan: Mengembangkan aplikasi interaktif berupa kamus bahasa daerah dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa instruksi.
11	Rencana: 2024-11-14 Pelaksanaan: 2024-11-14 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Smartphone Application Pokok Bahasan: MIT App Inventor - Group Disussion Keterangan: Mengembangkan aplikasi interaktif berupa kamus bahasa daerah dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa instruksi.
12	Rencana: 2024-11-28 Pelaksanaan: 2024-11-28 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Smartphone Application Pokok Bahasan: MIT App Inventor - Screen Building Keterangan: Mengembangkan aplikasi interaktif berupa kamus bahasa daerah dengan Bahasa Inggris sebagai Bahasa instruksi.
13	Rencana: 2024-12-05 Pelaksanaan: 2024-12-05 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Smarthphone Application Pokok Bahasan: MIT App Inventor - Screen Building continue Keterangan: Mahasiswa menjalankan web aplikasi dan merancang user interface
14	Rencana: 2024-12-12 Pelaksanaan: 2024-12-12 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Designing Smartphone Application Pokok Bahasan: MIT App Inventor - Button, Image, Sound Keterangan: Mahasiswa menambahkan tombol, gambar, dan juga suara pada masing-masing screen yang sudah dibuat sebelumnya
15	Rencana: 2024-12-19 Pelaksanaan: 2024-12-19 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Project Consultation Pokok Bahasan: Konsultasi Projek Pembuatan Aplikasi Keterangan: Masing- masing kelompok melaporkan kendala dalam projek Aplikasi yang mereka kerjakan
16	Rencana: 2025-01-09 Pelaksanaan: 2025-01-09 Dosen Hadir: • NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd	Tema: Final Test Pokok Bahasan: Project Presentation Keterangan: Mahasiswa mempresentasikan projek aplikasi yang sudah selesai dirancang

Dosen Pengampu

NADYA SEPTIANI RAHMAN S.Pd, M.Pd

NIDN: 1605099801

Luwuk, 23 Januari 2025
KETUA PROGRAM STUDI





UNIVERSITAS TOMPOTIKA LUWUK

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : JL. DEWI SARTIKA NO. 67 Luwuk, Telp : 0461-324027, Fax : 0461-324027
Website : univ.tompotika@gmail.com Email : univ.tompotika@gmail.com

DAFTAR PRESENSI KULIAH

Semester : Gasal 2024/2025

Mata Kuliah : Creative Design (BKI406)
Nama Kelas : 3
Dosen : NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd
Dosen Yang Hadir : NADYA SEPTIANI RAHMAN, S.Pd, M.Pd (16 dari 16) (100%)
Pertemuan Terlaksana : 16 dari 16

No.	NIM	Nama	Prodi	Jml. Kehadiran	% Kehadiran	Sakit	Ijin	Alpa
1	2379217001	PUTRI SALSABILA A. ABU HASAN	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	10	62.5	0	0	6
2	2379217002	INDAH APRIANI TAYUDI	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
3	2379217003	NURAFNI AZZAHRA DG PACIDDA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
4	2379217005	INDRIYANI	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
5	2379217006	FARADIFA S. LAMPADJOA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
6	2379217007	AGUSTIAN LAYA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	13	81.25	0	2	1
7	2379217008	MARIA LUMANTOW	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	14	87.5	0	1	1
8	2379217010	NOVI DWI KENCANA HIPAN	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	15	93.75	0	0	1
9	2379217011	ALYA AFRILIYA K	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	13	81.25	0	0	3
10	2379217013	LISELA GACINDA POTIMBANG	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
11	2379217014	PARLAN SING THIA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	11	68.75	0	0	5
12	2379217015	FATMAWATI R. MARIDA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	15	93.75	0	0	1
13	2379217016	PENI LOMBUE	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
14	2379217017	MIFTA ZALIANI	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
15	2379217018	NURHALIZA NOMA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
16	2379217019	DAVID BECKHAM PUTRA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	15	93.75	0	0	1
17	2379217020	SALSABILA MURSALIM T. ADJIMAIRA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	4	25	0	0	12
18	2379217021	SASNIAWATI TITDOY	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	6	37.5	0	0	10
19	2379217022	MARSHANDA ANGGRAENI	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
20	2379217023	SRI JULIKASARI MONGGIAPON	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	15	93.75	0	0	1
21	2379217024	RAHMI NINGSI YADALIA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
22	2379217025	BERGITA CHAROLINE	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	13	81.25	2	0	1
23	2379217026	SINTIA	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	16	100	0	0	0
24	2379217027	MOH. KAHARUDIN	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	2	12.5	0	0	14
25	2379217028	FILLA AKBAR	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	14	87.5	0	0	2
26	2379217029	KASIH MARCHELA Z. LARAU	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	14	87.5	0	1	1
27	2379217030	YORI MAHENDRA SAINGAT	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	14	87.5	0	1	1
28	2379217031	RAJIDIN LAODE A. YASIN	BAHASA DAN KEBUDAYAAN INGGRIS - S1 Reguler	1	6.25	0	0	15

23 Januari 2025

Mengetahui

KETUA PROGRAM STUDI

MUH. RAFTI
NIDN: 0912068502