



Pedoman Teknis DR-MBG

Inovasi Pendidikan

Ini adalah buku pedoman teknis atau panduan penggunaan perangkat Dual Representation & Matching Based Gamification (DR-MBG) pada mata pelajaran Informatika.



MATERI FLOWCHART

By M. Adam Buchori M., S.Pd

Tahapan DR

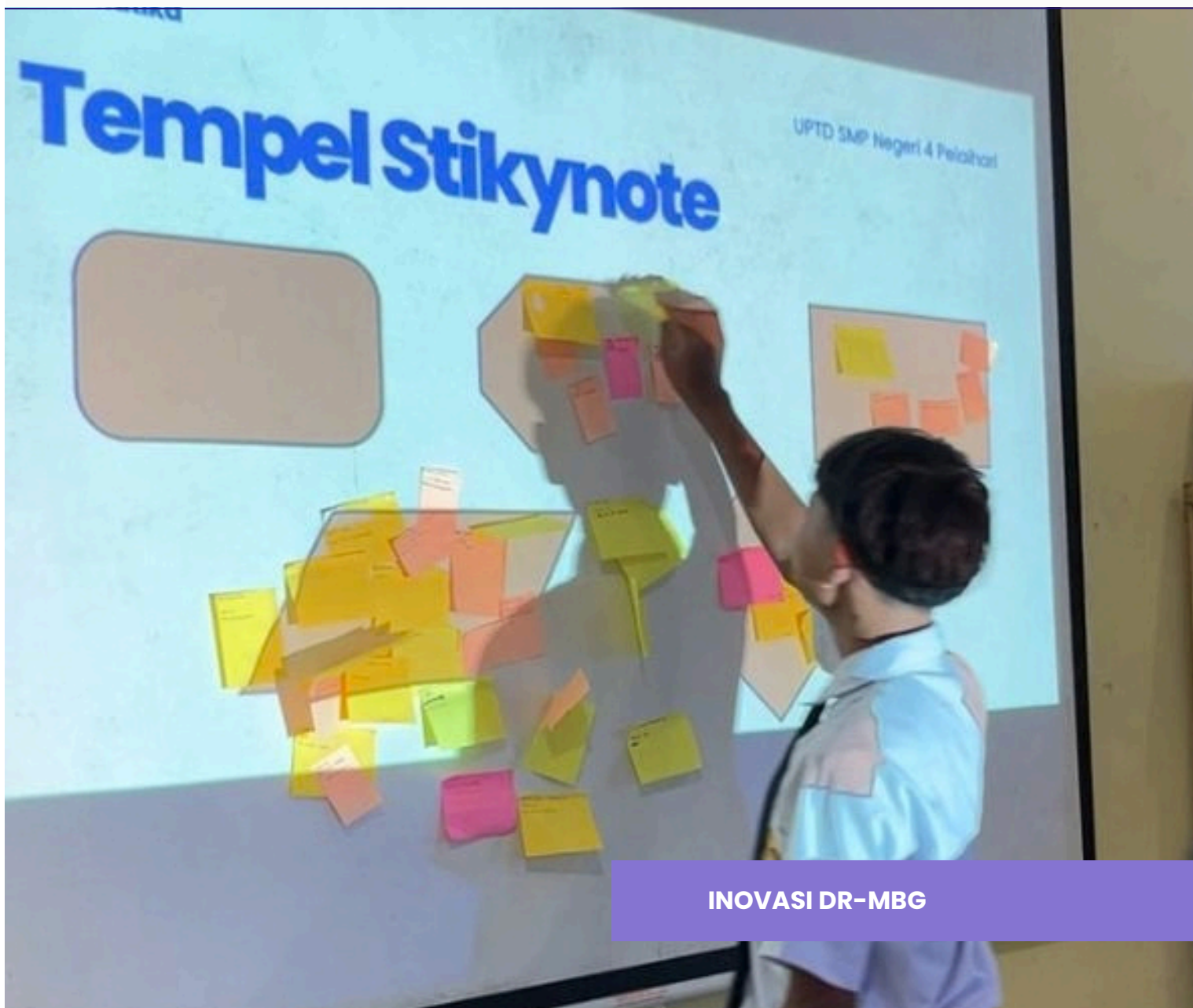
Tahapan ini memerlukan peralatan:

1. Stickynote
2. Pulpen
3. Papan tulis dan spidol / proyektor (Opsional)

Kegiatan pada tahap ini, murid diminta memilih dua langkah pseudocode yang mereka rancang pada pertemuan sebelumnya. Pseudocode yang dipilih akan ditulis pada stickynote yang dibagikan.

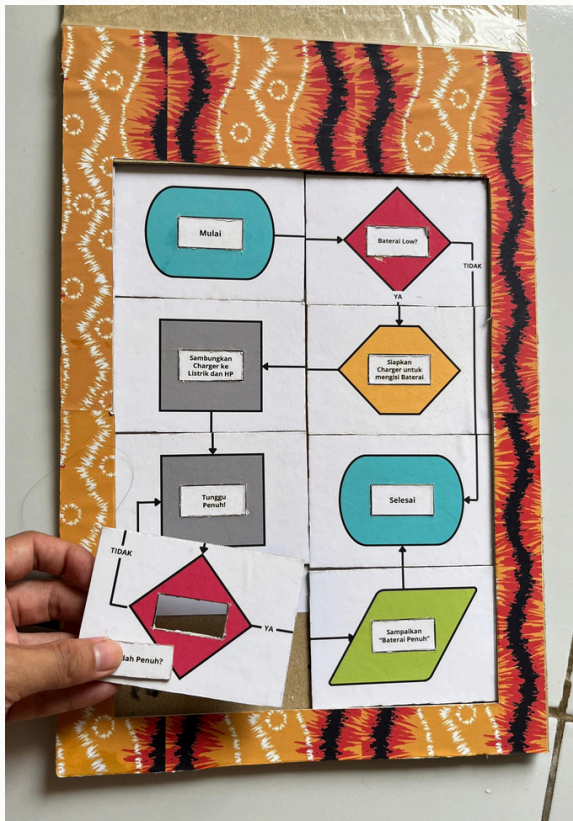
Mereka diminta untuk menempelkan langkah pseudocode yang ada di stickynote ke layar atau papan tulis yang terdapat gambar atau bentuk simbol flowchart.

Tahap inilah yang dinamakan tahap representasi ganda.



Tahapan MBG

Perangkat MBG ini terdapat dua sisi. Sisi pertama adalah sisi dimana murid diminta untuk menyusun flowchart dengan puzzle bertingkat. Mereka akan menyusun alur logika sesuai fenomena yang tersedia.



Tahapan ini memerlukan peralatan:

1. Perangkat Puzzle
2. Jam sebagai timer
3. Lembar Kerja Murid beserta pulpen

Perangkat MBG ini terdapat dua sisi. Sisi pertama adalah sisi dimana murid diminta untuk menyusun flowchart dengan puzzle bertingkat. Mereka akan menyusun alur logika sesuai fenomena yang tersedia.



Puzzle bertingkat terdiri dari langkah pseudocode dan simbol flowchart.

Pada sisi belakang perangkat MBG ini berfungsi sebagai verifikator cepat terkait puzzle flowchart yang sudah dirancang murid.

Jika dibalik ke sisi belakang dan terlihat tampilan membentuk gambar aktivitas, maka flowchart BENAR. Sebaliknya jika tidak terbentuk, maka flowchart SALAH.

Untuk lebih lengkapnya, Anda dapat membaca SOP dan Modul Ajar dari Inovasi DR-MBG ini pada tautan berikut:

<https://drive.google.com/file/d/1pXQCdPm6gWITGLVM1gFrmpAsLH6Yk2Xz/view?usp=sharing>



INOVASI DR-MBG