

Citi Success Fund

Dukungan finansial bagi para guru SMA
dalam mewujudkan ide-ide cemerlangnya

Proposal Kegiatan Citi Success Fund 2007

Nama guru peserta	MUHAMMAD ARIF HARAHAHAP, ST.		
Bidang studi yang diajar	TIK (TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)		
Alamat rumah	KP. BINONG RT/RW 06/02 CURUG TANGERANG BANTEN		
	Telp:	HP: 08158254413	Email: Arif_sman28@yahoo.co.id
Alamat SMA	SMAN 28 JL. RAGUNAN PASAR MINGGU JAKARTA SELATAN		
	Telp: 021 7606293	Fax: 021 7606293	
Kepala Sekolah	DRS. H. NANANG GUNADI M.Pd.		
Jumlah siswa yang terlibat (minimal 35 siswa)	35 ORANG		
Guru lain yang terlibat (jika ada)	SOLEHAN WIJAYA. ST.		
Guru pembimbing (guru pemenang sebelumnya yang menjadi mentor Anda)			
PROPOSAL			
Judul Kegiatan	BERMAIN ROBOT ASYIK		
Bidang kegiatan (pilih salah satu saja, untuk halaman 2 diisi sesuai pilihan topik A atau B)	A Aktivitas yang meningkatkan peran siswa dalam layanan masyarakat sekitar sekolah B Aktivitas untuk meningkatkan penyerapan materi pelajaran sekolah		

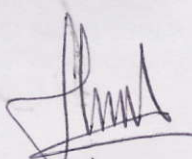
Topik dipilih untuk mempermudah penyerapan mata pelajaran apa ?	BAHASA PEMROGRAMAN (KOMPUTER)	
Masalah-masalah yang Anda temui	1. ANAK KURANG SENANG LOGIKA PEMROGRAMAN 2. ANAK KURANG MENGUSAI BAHASA PEMROGRAMAN 3. 4.	
Pemecahan masalah	DENGAN ROBOT SISWA DAPAT MENGIMPLEMENTASIKAN SECARA LANGSUNG BAHASA PEMROGRAMAN DAN MELIHAT HASILNYA DALAM BENTUK JADI (ROBOT)	
Metode pelaksanaan	1	Di dalam kelas:
	2	Di luar kelas:
	3	Di laboratorium:
	1. PENGENALAN BAHASA PEMROGRAMAN 2. MERAKIT ROBOT 3. MEMBUAT PROGRAM + TRANSFER KE ROBOT 4. MENJALANKAN ROBOT	
	4	Bentuk permainan:
Bagaimana peran murid	1. MEMBUAT PROGRAM DALAM KOMPUTER 2. TRANSFER PROGRAM KE ROBOT 3. MENJALANKAN ROBOT	
Bagaimana kelanjutan program dapat berlangsung	1. ADANYA SARANA DAN PRASARANA 2. DI BENTUK TIM PROGRAMING	
Daerah pelaksanaan	SMA NEGERI 28 JAKARTA	
Waktu pelaksanaan	DI LUAR JAM PELAJARAN (HARI SABTU)	

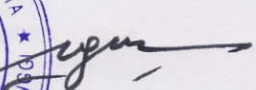
Hasil yang diharapkan bagi <i>guru</i> setelah kegiatan ini selesai	SISWA TRAMPIL DAN SENANG DALAM PELAJARAN BAHASA PEMROGRAMAN
Hasil yang diharapkan bagi <i>siswa</i> setelah kegiatan ini selesai	SISWA DAPAT MEMAHAMI BAHASA PEMROGRAMAN DAN MENGIMPLEMENTASIKAN DALAM BENTUK PERMAINAN ROBOT
Hasil yang diharapkan bagi sekolah, lingkungan, dan masyarakat sekitar setelah kegiatan ini selesai (dampak positif yang diharapkan dari kegiatan ini)	UNGGUL DALAM KOMPETISI DAN BISA MENERAPKAN BAHASA PEMROGRAMAN SECARA NYATA BAIK DALAM LINGKUNGAN SEKOLAH MAUPUN MASYARAKAT

Rincian anggaran yang dibutuhkan:		HARGA	TOTAL
1. PAKET ROBOT JRC.	2 UNIT	1.500.000	3.000.000
2. MOTOR SERVO	2 BUAH	400.000	800.000
3. SENSOR JARAK	2 BUAH	400.000	800.000
4. MULTI TESTER	2 BUAH	80.000	160.000
5. LED DIODA	100 BUAH	500	50.000
6. BATERAI	8 BUAH	8.000	64.000
7. LAKBAN / PLESTER	2 BUAH	8.000	16.000
8. TRIPLEK	2 LEMBAR	80.000	160.000
9.			
10.		TOTAL	5.050.000
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Keterangan tambahan dapat dilampirkan pada lembar lain, maksimum 1 halaman, 1.5 spasi

07 – AGUSTUS 200 7


 MUHAMMAD ARIF H., ST.,
 Guru

Mengetahui,

 DRS. H. NANANG GUNADI, M.Pd.
 Kepala Sekolah dan cap sekolah

Catatan:
 Semua laporan, formulir, foto dan materi pendukung lainnya yang dikirimkan untuk CSF tidak bisa dikembalikan dan menjadi milik program CSF.