

CFK · Batch 1

Fundamental Coding Anak: Python Visual untuk Logika & Kreativitas Digital

Python Visual untuk Logika & Kreativitas Digital

8 · Via Zoom & Youtube Exclusive · 8 Sep 2025 – 11 Sep 2025

Ringkasan Eksekutif

Nama Program	Fundamental Coding Anak: Python Visual untuk Logika & Kreativitas Digital
Kode Program	CFK · Batch 1
Durasi	8
Tanggal Pelaksanaan	8 Sep 2025 – 11 Sep 2025
Format & Platform	Via Zoom & Youtube Exclusive
Mentor	Viga Laksa Hardjanto
Bahasa	Bahasa Indonesia
Sertifikat	e-Certificate Taalenta (sesuai paket)

Kenapa Wajib Ikut

1. Belajar Coding dengan Cara Seru & Visual

Anak-anak tidak diajak membaca baris kode kaku, tapi dikenalkan lewat gambar, warna, dan pola visual yang menyenangkan, sehingga belajar coding terasa seperti bermain

2. Meningkatkan Logika & Kreativitas Sejak Dini

Kelas ini tidak hanya melatih logika pemrograman, tapi juga mengasah kreativitas anak dalam memecahkan masalah dan merancang pola unik lewat kode yang mereka buat sendiri

3. Fondasi Awal untuk Literasi Digital Masa Depan

Di era digital, pemahaman coding adalah skill dasar. Kelas ini menjadi pondasi ringan agar anak familiar dengan konsep algoritma, logika, dan pola berpikir terstruktur

4. Proyek Akhir yang Membanggakan: Buat Game Sendiri

Anak akan menyelesaikan proyek akhir berupa mini game atau teka-teki digital yang mereka buat sendiri—bukan sekadar latihan, tapi hasil nyata yang bisa mereka tunjukkan

5. Belajar Tanpa Tekanan, Full Eksplorasi

Kelas ini dirancang dengan metode eksploratif yang menyenangkan, membuat anak-anak bebas bereksperimen tanpa takut salah, sehingga proses belajarnya lebih alami dan santai

Outline Materi

1. Mengetahui Python dan Turtle Graphics

- Pengenalan dasar Python dan library Turtle untuk coding visual.
- Menggerakkan turtle untuk membuat berbagai bentuk sederhana.
- Eksplorasi warna-warni turtle, garis, dan efek visual interaktif.

2. Belajar Membuat Bentuk dan Pola Menarik

- Membuat bentuk dasar seperti segitiga, persegi, dan segi enam.
- Membuat pola kompleks seperti segi delapan, segitiga emas, dan labirin.
- Eksperimen dengan bentuk bintang dan pola visual kreatif lainnya.

3. Dasar-Dasar Pemrograman Python untuk Anak

- Mengetahui variabel, output (print), dan operasi string dasar.
- Menghitung dan memecahkan soal sederhana menggunakan Python.
- Memahami konsep input data, angka, dan manipulasi teks sederhana.

4. Membuat Proyek Interaktif dan Teka-Teki Digital

- Membuat program registrasi sederhana dengan input nama dan profil.
- Menggabungkan bentuk visual dengan logika input/output di konsol.
- Merancang proyek akhir berupa game kecil atau teka-teki digital.

Profil Mentor

Viga Laksa Hardjanto

Viga adalah seorang profesional di bidang Ilmu Komputer yang memiliki dasar kuat dalam algoritma, pemikiran analitis, dan pendekatan pemecahan masalah yang sistematis. Pengalamannya sebagai asisten dosen, instruktur coding online, dan pengembang WordPress freelance membuatnya piawai menyampaikan konsep kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan relevan.

Investasi Program

Pilihan paket yang tersedia untuk program ini:

Elite Rp 400.000 Rp 235.000 per peserta	Supreme Rp 500.000 Rp 255.000 per peserta
---	---

Jadwal & Sesi

Sesi 1 8 Sep 2025	Koding Visual Seru dengan Python Turtle: Mengenal Bentuk, Warna, dan Gerakan Koding Visual Seru dengan Python Turtle: Mengenal Bentuk, Warna, dan Gerakan - Perkenalan python & turtle - Menggerakkan turtle - Membuat bentuk - Warna-warni turtle - Fungsi up & down - Garis warna warni - Labirin - Persegi warna warni - Segitiga - Segi enam - Segi delapan - Segitiga Emas - Sudut tidak terlihat 1. Perkenalan python & turtle 2. Menggerakkan turtle 3. Membuat bentuk 4. Warna-warni turtle 5. Fungsi up & down 6. Garis warna warni 7. Labirin 8. Persegi warna warni 9. Segitiga 10. Segi enam 11. Segi delapan 12. Segitiga Emas 13. Sudut tidak terlihat
---	---

Sesi 2

9 Sep 2025

Pengantar Pemrograman Python: Variabel, Output, dan Operasi Dasar

Pengantar Pemrograman Python: Variabel, Output, dan Operasi Dasar - Variable - Perkenalan konsol - Menghitung menit dalam satu minggu - Operasi pada string - Fungsi Print - Mencetak profil

1. Variable 2. Perkenalan konsol 3. Menghitung menit dalam satu minggu 4. Operasi pada string 5. Fungsi Print 6. Mencetak profil

Sesi 3

10 Sep 2025

Eksplorasi Lanjutan Python: Bermain Input, Bentuk, dan Teka-Teki

Eksplorasi Lanjutan Python: Bermain Input, Bentuk, dan Teka-Teki - Fungsi input - Membuat bentuk dan warna - Program registrasi - Input angka - Membuat bentuk bintang - Membuat teka-teki lucu

1. Fungsi input 2. Membuat bentuk dan warna 3. Program registrasi 4. Input angka 5. Membuat bentuk bintang 6. Membuat teka-teki lucu

Sesi 4

11 Sep 2025

Proyek Kreatif dengan Turtle dan Konsol

Proyek Kreatif dengan Turtle dan Konsol - Mengenal fungsi baru di turtle - Membuat proyek mandiri turtle atau konsol

1. Mengenal fungsi baru di turtle 2. Membuat proyek mandiri turtle atau konsol

Perlengkapan

- Usia peserta 8-15 tahun
- Koneksi internet
- Laptop RAM 8GB, Core i3
- Webcam, headset, mic, pencahayaan cukup
- Zoom meeting

Pendaftaran

Daftar di halaman program:

taalenta.id/cfk

Atau scan QR di samping untuk membuka langsung.



Kontak

PT Taalenta Digital Inteleksia

Jl. Prof. Herman Yohanes, Depok, Sleman, D.I. Yogyakarta

WhatsApp / Telepon: 0851-8313-3328

Email: halo@taalenta.id

Dokumen ini di-generate otomatis dari data terkini di sistem Taalenta. Harga, jadwal, dan ketersediaan paket dapat berubah; mohon konfirmasi ulang melalui WhatsApp/email di atas sebelum pengajuan resmi.

© 2023-2026 PT Taalenta Digital Inteleksia. Versi: 2026-09-04 13:36