DO

- Belajar mandiri melalui aplikasi, YouTube, atau situs web setelah mendapatkan pengantar dari dosen atau guru.
- Mencari solusi saat menghadapi kesalahan dalam kode, baik melalui dokumentasi atau forum.
- Mencoba membuat game sederhana atau aplikasi kecil untuk mempraktikkan pemrograman Python.
- Menikmati metode pembelajaran visual, seperti melihat 3D objek yang menggabungkan konsep pemrograman dengan dunia nyata.

Hear

FEEL

- Materi pemrograman yang sering kali hanya berbentuk teks di buku atau slide yang terasa monoton.
- Tutorial atau video yang memberikan contoh kode Python, namun seringkali tidak memberi penjelasan visual yang cukup.
- Aplikasi pembelajaran yang masih terbatas pada teks, tanpa elemen interaktif yang dapat menarik perhatian.

Ariel Alvindo Wijaya

- Cemas ketika menemui error dalam kode, harus mencari tahu kesalahan dan memperbaikinya.
- Frustrasi ketika materi terlalu abstrak dan sulit dipahami hanya dengan teks.
- Senang jika bisa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, misalnya dengan animasi atau objek 3D.
- Terhormat ketika berhasil membuat proyek atau game sederhana menggunakan Python.

SAY

- "Saya lebih suka belajar dengan cara yang interaktif dan visual."
- "Kadang-kadang saya bingung dengan teori, tapi kalau sudah praktik jadi lebih jelas."
- "Saya suka kalau ada aplikasi yang membantu saya belajar sambil melihat objek 3D, seperti game."
- "Belajar pemrograman pakai Python lebih seru kalau bisa langsung lihat hasilnya."