Petunjuk Kit Besar SD

Kodingmu Unplugged Junior Bab 2 Percabangan (JIKA ... MAKA) · untuk sekitar 15 siswa

KODINGMU

File / bahan	Ukuran	Bahan	Jml
Petak lantai 5 x 4	Ubin lantai / kotak 45 cm	Ubin CLC atau lakban	-
1 Spanduk Penanda Lantai	Spanduk 85 x 50 cm	MMT / flexi, tanpa mata ayam	1
2 Meja Koding Junior	Tidak dicetak	Dibuka di laptop / HP	-

Yang dicetak hanya 1 spanduk. Robotnya siswa sendiri, jadi tidak perlu papan. Tidak ada lembar A4 yang perlu dicetak.

Persiapan

- Spanduk dicetak tepat 85 x 50 cm, tidak diperkecil. Isinya 18 penanda lantai 12 cm. Gunting di garis putus-putus. Flexi kuat diinjak, jadi tidak perlu ditempel ke kardus.
- Petak 5 kolom x 4 baris tidak dicetak. Pakai ubin lantai CLC: satu ubin = satu kotak = satu langkah robot. Kalau lantainya tanpa ubin, buat kotak 45 cm dengan lakban. Huruf A-E dan angka 1-4 di peta layar hanya untuk membantu guru mencari kotak, tidak perlu ditempel di lantai.
- File 2 dibuka dengan Chrome atau Edge di laptop (paling baik ke proyektor) atau HP, tanpa internet. Isinya kartu algoritma, kotak rahasia, peta setiap misi, dan kunci jawaban untuk guru.

Cara bermain (15 siswa)

- Bagi menjadi 5 kelompok berisi 3 siswa. Perannya: Penjaga Kebun (menyiapkan petak dan membuka kotak rahasia), Penyusun Kartu (menyusun kartu algoritma di Meja Koding Junior), dan Robot (berjalan di petak mengikuti kartu).
- Pilih misi di Meja Koding Junior, lalu siapkan petak sesuai petanya: MULAI, TUJUAN (Kakek), pohon (tidak boleh dilewati), durian, lubang, dan tumpukan daun.
- Penyusun Kartu menyusun algoritma tanpa tahu isi tumpukan daun, jadi ia harus memakai kartu JIKA.
- Tekan Jalankan Robot. Kartu disorot satu per satu, lalu Robot melangkah. Saat Robot sampai di tumpukan daun, Penjaga Kebun menekan Buka daun. Isinya diacak: durian, lubang, atau kosong. Taruh penanda yang sesuai, lalu lanjutkan.
- Tekan Tutup semua daun, lalu ulangi. Algoritma yang baik berhasil dalam semua keadaan. Setelah itu, tukar peran.
- Urutan misi: Contoh Pengerjaan, lalu Misi 2.1, 2.2, dan 2.3 (pakai kartu JIKA). Misi 2.4-2.6 butuh petak 6 atau 7 kolom; tambah kolom lakban kalau ingin mencobanya.

Folder “Cadangan A4” berisi penanda lantai, kartu algoritma, label koordinat (kalau ingin dipakai), serta misi dan kunci dari buku versi kertas. Pakai hanya kalau tidak ada laptop atau HP, atau spanduk tidak sempat dicetak. Siswa juga bisa melihat materinya di flipbook.