Petunjuk Cetak Kit Besar

Kodingmu Unplugged Level 2 Percabangan (JIKA … MAKA) · untuk sekitar 20 siswa

File	Ukuran cetak	Bahan	Jml
1 Spanduk Papan Laut 80x80 cm	Spanduk 80 x 80 cm	MMT / flexi, tanpa mata ayam	1
2 Spanduk Bidak 60x50 cm	Spanduk 60 x 50 cm	MMT / flexi, tanpa mata ayam	1
3 Kartu Misi (A4)	A4, 2 lembar	Art carton 210-260 gsm	1 set
4 Meja Koding (blok dan dadu)	Tidak dicetak	Dibuka di laptop / HP	-

Total cetak: 2 spanduk (papan dan bidak) dan 2 lembar A4 art carton. Blok program dan dadu tidak dicetak, karena sudah ada di halaman Meja Koding.

Penting saat mencetak

- Cetak dengan ukuran asli: pilih “Actual size / 100%”, jangan “Fit to page”. Spanduk dicetak tepat 80 x 80 cm dan 60 x 50 cm, tidak diperkecil.
- Cek hasilnya dengan penggaris: satu bidak harus 6 cm, dan satu kotak di spanduk papan 7 cm. Kalau ukurannya pas, bidak akan pas di kotak dengan sisa 0,5 cm di tiap sisi.
- Kartu misi sebaiknya tebal. Kalau art carton tidak ada, cetak di HVS lalu tempel ke kardus bekas memakai lem kertas. Bidak dari flexi sudah cukup kuat dan tidak perlu ditempel.
- Supaya awet (tidak wajib): laminasi dingin kartu misi sebelum digunting.

Meja Koding (file 4, tidak dicetak)

- Buka file 4 dengan Chrome atau Edge di laptop (paling baik ke proyektor) atau di HP. Bisa dipakai tanpa internet.
- Isinya: blok program yang bisa diketuk atau diseret, Dadu Misteri virtual (peluang 50 : 50), peta tiap misi untuk menyiapkan papan, dan kunci jawaban untuk guru.
- Tekan Jalankan: blok disorot satu per satu, lalu siswa Kapal menjalankannya di spanduk. Tekan Berikutnya untuk lanjut ke langkah selanjutnya.

Cara membuat

- Bidak: gunting di garis putus-putus. Flexi mudah digunting dengan gunting biasa atau cutter.
- Kartu misi: lipat di garis tengah, lalu lem bolak-balik. Sisi kunci jawaban ada di belakang, khusus untuk guru.

Cara bermain (20 siswa)

- Bagi menjadi 5 kelompok berisi 4 siswa. Perannya: Programmer (menyusun blok di Meja Koding), Kapal (menjalankan blok di spanduk), Penjaga Laut (menyiapkan papan dan mengocok dadu), dan Pemeriksa (mencocokkan hasil dan mencari bug).
- Gelar spanduk di lantai. Kelompok bergiliran memainkan satu misi, sedangkan kelompok lain menebak dulu apakah programnya akan berhasil.
- Mulailah dari Misi 2.1 (tanpa JIKA), lalu Misi 2.2 dan 2.3 yang memakai blok JIKA dan kotak “?”. Isi kotak “?” ditentukan dengan tombol Kocok Dadu.
- Program yang benar harus berhasil apa pun hasil dadunya. Itulah gunanya JIKA … MAKA.

Folder “Cadangan A4” berisi bidak, kartu blok, dan dadu versi kertas. Pakai hanya kalau tidak ada laptop atau HP, atau spanduk bidak tidak sempat dicetak.