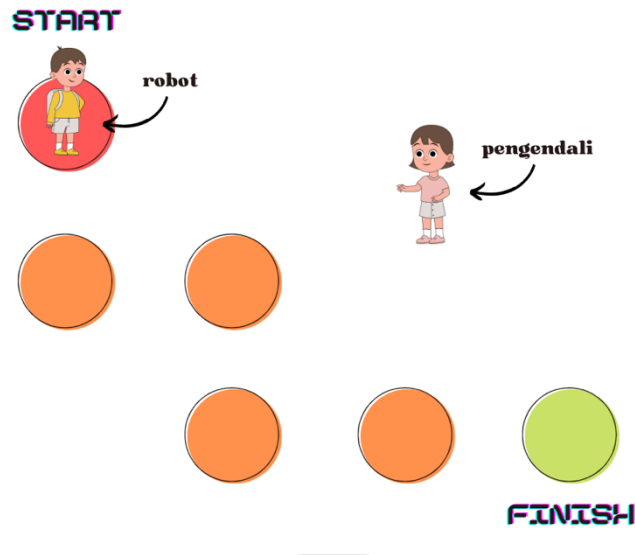


OFFLINE CODING CLASS: ROBOT CONTROLLER GAME

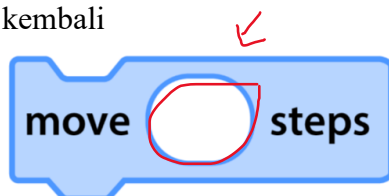
Target permainan: Satu anak menjadi “robot” dan satu/sekelompok anak lainnya menjadi “pengendali”. Pengendali menginstruksikan robot untuk berpindah dari titik awal ke titik akhir.



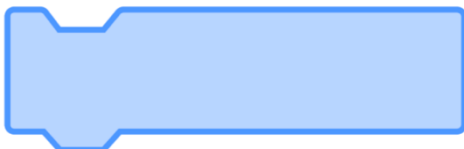
Alat dan bahan:

- Bantal-bantal tipis atau kertas berwarna (sebagai tempat yang boleh diinjak anak yang berperan sebagai robot)
- Spidol whiteboard + tisu untuk menghapus
- Lakban
- Kartu-kartu instruksi yang sudah di print (di bagian bawah file):
 - *Kartu bendera hijau dan octagon merah di print masing-masing SATU
 - *Kartu instruksi lainnya (warna biru) di print masing-masing LIMA

Lapisi kotak-kotak kosong dengan lakban supaya bisa ditulis dengan spidol dan dihapus kembali



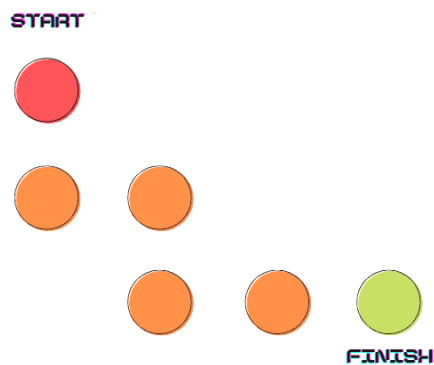
Untuk kartu instruksi yang kosong, lapisi seluruh bagiannya dengan lakban supaya anak-anak bisa menuliskan instruksi sesuai yang mereka inginkan.



Langkah-langkah:

1. PERSIAPAN:

- a. Susun bantal-bantal tipis seperti gambar di bawah ini. Tidak harus sama persis, boleh disesuaikan dengan bentuk kelas dan jumlah bantal asalkan disusun dengan beberapa belokan.
- b. Bariskan kartu bendera hijau dan octagon merah di area dekat anak yang berperan sebagai “pengendali”. Fungsi kedua kartu tersebut sama seperti tombol “Go” dan “Stop” dalam Scratch.

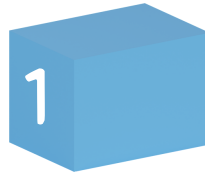


2. Anak yang berperan sebagai “robot” duduk di titik start.
3. Anak yang berperan sebagai “pengendali” boleh mengambil kartu-kartu instruksi dan menyusun kartu-kartu tersebut. Tujuannya adalah supaya anak yang menjadi robot bisa berdiri dan berjalan mengikuti jalur bantal-bantal hingga sampai ke titik akhir.
4. Ketika sudah selesai menyusun instruksi, anak yang berperan sebagai pengendali dapat menepuk kartu bendera hijau. Instruksi dihentikan ketika pendendali menepuk tombol octagon merah.
5. Anak yang berperan sebagai robot menjalankan instruksi.
6. Boleh diulangi berkali-kali hingga berhasil.

OFFLINE CODING CLASS _PYTHON_ARRAY

Tujuan:

1. Mengajarkan murid-murid apa itu Array sambil bermain.
2. Melatih daya ingat.



Alat dan Bahan:

- 10 wadah yang telah diberi label angka 0-9
- 10 potongan kertas tebal (ukurannya disesuaikan supaya bisa dimasukkan ke dalam wadah)
- Lakban atau selotip
- Spidol whiteboard
- Tisu atau penghapus spidol

Persiapan:

Lapisi setiap potongan kertas dengan lakban supaya bisa dituliskan dengan spidol dan dihapus kembali.



Cara bermain:

1. Tulislah pada 3 potongan kertas masing-masing 1 hal, misalnya kata atau angka. Karena Array, pastikan tipe nya sama (misalnya integer dengan integer).
2. Ambil wadah 0 sampai 2.
3. Letakkan potongan kertas yang telah dituliskan pada masing-masing wadah.
4. Murid menghafalkan isi dari ketiga wadah.
5. Letakkan kartu-kartu menghadap ke bawah supaya tidak terlihat oleh pemain.
6. Pilih satu pemain yang akan menebak (misalnya pemain A) dan satu pemain (misalnya pemain B) yang akan menentukan wadah mana yang perlu ditebak isinya.
7. Pemain B menyebutkan nomor wadah yang ingin ditebak isinya.
8. Pemain A menebak apa yang tertulis pada kartu dalam wadah tersebut tanpa melihatnya.
9. Ketika pemain A gagal, ulangi kembali dari langkah no. 7.
10. Ketika pemain A berhasil menjawab dengan benar, level meningkat. Tambahkan satu wadah di samping ketiga wadah sebelumnya dan tambahkan potongan kertas lain yang telah ditulis dalam wadah tersebut.
11. Setiap pemain A menjawab dengan benar, ulangi dari langkah nomor 10.

*Bisa juga dilakukan sebaliknya, yaitu pemain B menyebutkan wadah, kemudian pemain A menebak isinya.

Peraturan: 4 kali pemain A salah, maka pemain B adalah pemenangnya. Pemain A menang apabila mencapai level terakhir (10 wadah) dan bisa menebak dengan benar (<4 jawaban salah).

OFFLINE CODING CLASS _SCRATCH_ORIGAMI

Tujuan:

- Memperkenalkan definisi coding pada murid-murid yang baru mulai belajar.
- Melatih murid-murid untuk memberikan instruksi yang spesifik dan jelas.
- Melatih kemampuan murid mendengarkan instruksi.

Alat dan Bahan:

- Origami
- Gunting
- Hiasan lainnya (tidak wajib, bebas): spidol warna-warni, double-sided tape, manik-manik, kuas, cat, dan lain-lain.

Persiapan:

1. Dua murid duduk membelakangi satu sama lain.
2. Tentukan satu murid yang akan memberi instruksi (misalnya murid A) dan satu murid yang akan menjalankan instruksi (misalnya murid B).
3. Siapkan alat dan bahan di dekat murid-murid.
4. Kedua murid tidak diperbolehkan melihat karya satu sama lain selama permainan berlangsung.

Cara bermain:

1. Murid pemberi instruksi (murid A) mulai membuat prakarya secara bebas menggunakan perlengkapan yang telah disediakan.
2. Sambil mengerjakan, murid A menginstruksikan murid B supaya bisa melakukan hal yang sama.
3. Setelah selesai, murid boleh melihat hasil karya mereka.

Source: <https://kidpillar.com/coding-for-kids/#4>