**STORY BOARD**

**SERIUS GAME PUZZLE AUTISM SPECTRUM DISORDER (ASD)**

**Diskripsi**  : Serius Game yang dikembangkan dari alat ukur kognitif yaitu***Cognitivie asessement system (2nd edition)***berdasarkan **teori PASS** (Planning, Attention, Simultaneous, Successive) dalam melakukan intervensi kepada anak ASD.

**Target ABK** : Anak berkebutuhan khusus dengan Spektrum Autisma atau Autism Spectrum Disorder (ASD)

| **Scene ke-** | **UI Design Game** | **Level Design Game**  **Minggu 1** | **Asset Game** | **Story Board Game** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | * *Menu Utama* | Deskripsi :  Menu utama game  Game Flow :  Semua tombol digunakan untuk berpidah scene | Image :   * Background TSU * Judul Game   Button :   1. Deskripsi 2. About 3. Mulai 4. Keluar   Sound :   * button   Sistem Game :   * Pindah Scene |  |
| 2 | * *Deskripsi Game* | Deskripsi :  Menu Deskripsi game, berupa informasi tentang fungsi serius game yang dibuat dan syarat untuk memaksimalkan fungsi dari serius game ini.  Game Flow :  Semua tombol digunakan untuk berpidah scene | Image :   * Background TSU   Button :   1. Deskripsi 2. Tulisan deskripsi game   Sound :   * button   Sistem Game :  Pindah Scene |  |
| 3 | * *About Game* | Deskripsi :  Menu About game, berupa informasi tentang tim yang berperan dalam riset serius game yang dibuat.  Setiap gambar bisa di klik dan bisa digunakan untuk masuk ke email.  Game Flow :  Semua tombol digunakan untuk berpidah scene | Image :   * Background TSU   Button :   1. About 2. Paulus 3. Yustina 4. Bayu Dwi   Sound :   * button   Sistem Game :  Pindah Scene |  |
| 4 | * *Menu Level hari* | Deskripsi :  Menu game yang berisi link menuju game sesuai time journey  Game Flow :  Semua tombol digunakan untuk berpidah scene | Image :   * Background TSU   Button :   1. Minggu 1 2. Minggu 2 3. Minggu 3 4. Minggu 4 5. – 10 link game   Sound :   * button   Sistem Game :  Pindah Scene |  |

**Aspek Kognitif** : *Planning* dan *Attention*

| **Hari ke-** | **Aspek Kognitif** | **Level Design Game**  **Minggu 1** | **Asset Game** | **Story Board Game** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ***Planning***  **Pemahaman masalah, pengembangan strategi, adaptasi, pengorganisasian** | | |  |
| 1 | * *Mampu menyalin dan atau mengurutkan simbol atau kode dengan akurat* | Deskripsi :  Menyalin urutan gambar buah yang sama sesuai instruksi  Game flow :  **Tertampil 3 buah** misal ; apel, jeruk, pisang kemudian menghilang  **Diganti 5 buah** ; apel, jeruk, pisang, durian, semangka dalam posisi acak.  Anak diminta memilih dalam urutan yang benar.  Rule :  Buah harus urut baru dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * 4. Apel * 5. Mangga * 6. Jeruk * 7. Anggur * 8. Pisang * Durian * Semangka   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :   * Visibel image * Drag and Drop * Random LCG |  |
| 2 | * *Mampu menghubungkan dua objek yang sama* | Deskripsi :  Menghubungkan 2 gambar identik  Game Flow :  Di layar terdapat **4 gambar kanan dan kiri** yang sama tetapi posisi diacak  Anak diminta menghubungkan antara kanan dan kiri dengan gambar yang identik.  Rule :  Objek terhubung semua baru diangap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * Perabot rumah 6 buah   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * button   Sistem Game :  Random LCG  Drag and Drop |  |
| 3 | * *Mampu menemukan objek atau simbol yang hilang* | Deskripsi :  Menemukan satu gambar yang hilang dari gambar landscape tertentu  Game Flow :  Tampilan pertama terdapat **5 objek** yang berbeda dalam sebuah gambar landscape  Kemudian hilang diganti gambar landscape yang sama tetapi **objek hilang satu** akan tersedia 2 objek untuk dipilih.  Anak diminta mememilih salah satu gambar yang hilang dalam gambar landscape yang ada.  Rule :  Objek terpasang di landscape baru dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random | Image :   * Background TSU * Gambar pemandangan alam * 3 Hewan * 1 pohon * 1 rumah * 1 mobil * 1 balon   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
|  | ***Attention***  **Konsentrasi, selektivitas, ketekunan (penyelesaian satu waktu)** | | |  |
| 4 | * *Menemukan satu simbol yang sesuai perintah diantara simbol lain* | Deskripsi :  Menemukan objek di landscape dengan tema alam dengan beberapa objek di dalamnya  Game Flow :  Tampilan berupa landscape alam di dalamnya terdapat :  5 binatang, 4 awan, 2 pelangi  Anak akan **memilih dan mencari objek tersebut** melalui perintah  Objek yang telah dipilih akan berubah warna (transparansi color)  Binatang : merah  Awan : biru  Pelangi : Hijau  Rule :  Objek dipilih satu kategori baru dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game tanpa random | Image :   * Background TSU * Bacdkground Pemandangan * 5 hewan * 4 awan * 2 pelangi   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Color Visibel |  |
| 5 | * *Mencari beberapa simbol atau angka yang sesuai dalam kumpulan simbol lain* | Deskripsi :  Menemukan simbol geometris dan mengumpulkan angka yang ditemukan  Game flow :  Pada tampilan atas terlihat tampilan angka dengan warna putih (puzzle kosong) dari 1-6  Dibawah terdapat objek banyak mulai dari angka 1-6 dan bangun ruang sebanyak 15  Jika bangun di sentuh maka akan hilang  Jika angka disentuh akan masuk ke puzzle  Rule :  Jika puzzle angka terpenuhi maka dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * Sesuai dengan storyboard   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
| 6 | * *Mampu mendeteksi sesuai instruksi visual atau auditori* | Deskripsi :  Menghubungkan 3 benda visual dan bayangannya  Disertai dengan audio nama benda  Game Flow :  Tampilan atas berupa bayangan 3 hewan yaitu : ayam Jantan, Harimau dan bebek dengan tombol audio dibawahnya  Tampilan bawah berupa gambar hewan dengan jumlah 5 yaitu :  Ayam, bebek, burung, harimau dan kucing  Anak diminta menekan tombol suara dan mencari hewan sesuai dengan suara  Kemudian memasangkan ke puzzle bayangan yang tersedia  Rule :  Jika pilihan sesuai makan game dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   9. Play Sound  10. Play Sound  11. Play Sound  Sound :   * Button * ayam Jantan * Harimau * Bebek * Burung * Kucing   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
| 7 | *Pengayaan ; Mengulangi puzzle yang kurang maksimal atau yang disenangi* | | |  |

| **Hari ke-** | **Aspek Kognitif** | **Level Design Game**  **Minggu 2** | **Asset Game** | **Story Board Game** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ***Planning***  **Pemahaman masalah, pengembangan strategi, adaptasi, pengorganisasian** | | |  |
| 1 | * *Mampu menyalin dan atau mengurutkan simbol atau kode dengan akurat* | Deskripsi :  Menyalin urutan huruf dan angka sesuai instruksi  Game flow :  **Tertampil 4 huruf dan angka** misal ; 2,A,5,B  kemudian menghilang  **Diganti 8 huruf dan angka** ;2,3,4,5,A,B,C,D  dalam posisi acak.  Anak diminta memilih dalam urutan yang benar.  Rule :  Objek harus urut baru dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * Gambar sesuai storyboard   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
| 2 | * *Mampu menghubungkan dua objek yang sama* | Deskripsi : Menghubungkan 2 gambar dengan objek sama  Game Flow :  Dilayar terdapat **6 gambar dengan 2 kategori** berbeda di sebalah kiri  Disebelah kanan terdapat 2 kategori tersebut  Anak diminta mencocokkan kategori yang sama dalam waktu tertentu  Rule :  Objek masuk kategori semua dan benar baru dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * Dapur * Sekolah * 3 objek dapur * 3 objek sekolah   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
| 3 | * *Mampu menemukan objek atau simbol yang hilang* | Deskripsi :  Menemukan satu gambar yang hilang pada pola numerik, alfabet dan symbol  Game Flow :  Terdapat tampilan **numerik dan alfabet** dengan tampilan **hilang salah satu objeknya**  Kemudian disediakan 3 objek  Anak diminta memilih objek yang benar  Memudian di drag dan drop ke tempat yang sesuai.    Pola numeric  1,2,3,\_,5,6  Jawaban 4 ; pilihan : 4,2,7  Pola abjad  a,b,c,\_,ef  jawaban d ; pilihan : d,a,g  Rule :  Simbol terpasang baru dinyatakan selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game tanpa random | Image :   * Background TSU * Gambar sesuai dengan storyboard   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
|  | ***Attention***  **Konsentrasi, selektivitas, ketekunan (penyelesaian satu waktu)** | | |  |
| 4 | * *Menemukan satu simbol yang sesuai perintah diantara simbol lain* | Deskripsi :  Menemukan objek dengan pilihan gambar lebih banyak,  Tema bangun ruang  Game Flow :  Tampilan terdapat bangun ruang sebanyak 5 dengan border hitam fill putih berurutan.  Dibawah terdapat kumpulan bangun ruang dimana setiap jenis terdapat 3 objek dengan warna yang berbeda.  Anak diminta **memasangkan bangun ruang dengan warna tertentu** sesuai perintah.  Rule :  Semua bangun ruang terpasang baru dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * Gambar sesuai dengan storyboard   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Drag and drop  Random LCG |  |
| 5 | * *Mencari beberapa simbol atau angka yang sesuai dalam kumpulan simbol lain* | Deskripsi :  Menemukan gambar sesuai kategori dan memasang atau mencari kelompok gambar relevan  Game Flow :  Pada tampilan terdapat 2 kotak kategori yaitu : perabot dapur dan alat -alat kamar mandi  Dibawah terdapat objek sebanyak 5 berupa perabot dapur dan alat kamar mandi yang ditampilakn secara acak  Anak sesuai instruksi diminta untuk melakukan drag and drop ke kotak dengan kategori masing-masing.  Jika salah tempat maka objek akan Kembali ketempat semula  Rule :  Jika semua objek telah masuk ke kotak kategori maka dinyatakan selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU * Gambar perabot dapur, alat kamar mandi   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Random LCG |  |
| 6 | * *Mampu mendeteksi sesuai instruksi visual atau auditori* | Deskripsi :  Mendeteksi suara hewan  Yang di dengar  Game Flow :  Tampilan sebelah kanan berupa tombol suara hewan sebanyak 4 dan sebelah kiri berupa hewan tersebut dengan posisi diacak  Anak diminta memasangkan suara ke hewan yang sesuai  Rule :  Game dinyatakan selesai jika semua suara sudah cocok dengan hewan yang ada  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random yang berbeda | Image :   * Background TSU   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset 4. -7 suara hewan   Sound :   * Button * Suara Hewan   Sistem Game :  Drag and Drop  Random LCG |  |
| 7 | *Pengayaan ; Mengulangi puzzle yang kurang maksimal atau yang disenangi* | | |  |

**Aspek Kognitif :** *Simultaneuous Processing* dan *Succesive Processing*

| **No.** | **Aspek Kognitif** | **Level Design Game**  **Minggu 3** | **Asset Game** | **Story Board Game** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ***Simultaneuous Processing***  **Pemahaman pola, pemahaman spasial-visual, integrasi informasi** | | |  |
| 8 | * *Mampu menemukan bagian yang hilang dari puzzle* | Deskripsi :  Terdapat puzzle 4 keping  1 keping hilang  Pilih keping yang sesuai  Game Flow :  Tampilan sebelah atas berupa puzzle hewan yang telah hilang 1 dan ada gambar bantuan disebelah kiri  Sedang dibagian bawah tersedia pilihan 2 pazzle yang bisa dipasang  Rule :  Jika pilihan sesuai makan game dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random tema puzzle yang berbeda maksimal 3 objek puzzle | Image :   * Background TSU * Gambar puzzle hewan ; Gedung ; transport ; buah   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Puzzle drag and drop  Random LCG |  |
| 9 | * *Mampu melakukan intruksi untuk mengidentifikasi objek pada pengaturan spasial* | Deskripsi :  Menyusun puzzle secara penuh 4 keping dengan pengecoh 1 keping  Game Flow :  Tampilan sebelah atas berupa puzzle 4 keping alat rumah tangga yang kosong dan ada gambar bantuan disebelah kiri  Sedang dibagian bawah tersedia semua kepingan puzzle dan 1 pazzle pengecoh  Rule :  Jika pilihan sesuai makan game dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random tema puzzle yang berbeda maksimal 5 objek puzzle | Image :   * Background TSU * Gambar puzzle hewan ; Gedung ; transport ; buah   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Puzzle drag and drop  Random LCG |  |
| 10 | * *Mampu menggambar ulang objek yang ditunjukkan dalam beberapa detik* | Deskripsi:  Menggambar ulang objek dengan urutan menghubungkan angka  Game Flow :  Tampilan gambar hewan yang tidak penuh, ada bagian yang hanya diberi garis putus-putus dengan angka sebagai penghubung.  Anak diminta melakukan koneksi antara angka menjadi garis sehingga menjadi gambar utuh.  Rule :  Game selesai jika garis tersambung semua  Tombol reset dipakai untuk mengulangi garis | Image :   * Background TSU * Gambar hewan   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Connect point  Random LCG |  |
|  | ***Succesive Processing***  **Mengikuti dan mengingat urutan, pemrosesan informasi dan analisis tugas** | | |  |
| 11 | * *Mampu mengurutkan kartu sekuen tentang cerita sederhana* | Deskripsi :  Mengurutkan cerita berdasar contoh  Game Flow :  Tampilan atas berupa urutan kotak dengan tulisan aktifitas dibawahnya  Bagian bawah berupa gambar acak aktifitas.  Tombol suara digunakan untuk mendengarkan cerita urutan aktifitas  Anak diminta untuk mengurutkan aktifitas dari gambar yang ada berdasarkan cerita  Rule :  Game selesai jika urutan gambar sudah sesuai  Tombol reset dipakai untuk melakukan random pada tema gambar | Image :   * Background TSU   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   8. Story Sound  Sound :   * Button * Story :   Aktifitas berangkat sekolah :  “ Paul mau berangkat sekolah, **dia bangun pagi**, kemudian **mandi** agar badan bersih, kemudian **sarapan** agar memiliki tenaga buat belajar, adi berangkat diantar ayah kesekolah **mengendarai** mobil”  Aktifitas Makan :  “Paul pulang sekolah dan merasa lapar, dia pergi kedapur menyiapkan **piring dan sendok** untuk makan, dia menyiapkan **nasi dan lauk pauk**, tidak lupa paul **berdoa** sebelum makan, selesai makan paul selalu **mencuci piring** sendiri.”  Sistem Game :  Random LCG |  |
| 12 | * *Mengulang kembali kalimat yang disajikan* | Deskripsi :  Menemukan gambar yang sesuai dengan instruksi  Game Flow :  Tampilan atas berupa gambar beberapa aktifitas dalam background gambar landscape.  Tombol suara digunakan untuk mendengarkan suara instruksi.  Anak diminta untuk memilih gambar yang ada berdasarkan cerita  Jika benar gambar akan beranimasi scale membesar  Rule :  Game selesai jika pilihan gambar benar  Tombol reset dipakai untuk melakukan random pada tema gambar | Image :   * Background TSU * Landscape taman bermain   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Perintah :   * “paul suka bermain bola” * “paul pandai bermain sepeda” * “Paul pandai bermain laying-layang”   Sistem Game :  Random LCG |  |
| 13 | * *Mampu mendengarkan serangkaian informasi dan menjawab pertanyaan dengan langsung dan atau media visual.* | Deskripsi :  Dengarkan cerita singkat untuk menghubungkan objek  Game Flow :  Ada 1 objek hewan disebelah kiri dan makanan hewan sebanyak 3 disebelah kanan  Tombol suara dipakai untuk mendengarkan cerita instruksi  Anak diminta menghubungkan antara hewan dan makanannya  Rule :  Game selesai jika pilihan gambar benar  Tombol reset dipakai untuk melakukan random pada tema gambar | Image :   * Background TSU   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset 4. Story button   Sound :   * Button * Story :   “Bantu paul Kembali kerumah”  “Bantu paul pergi kesekolah”  Sistem Game :  Maze  Random LCG |  |
| 14 | *Pengayaan ; Mengulangi puzzle yang kurang maksimal atau yang disenangi* | | |  |

| **No.** | **Aspek Kognitif** | **Level Design Game**  **Minggu 4** | **Asset Game** | **Story Board Game** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ***Simultaneuous Processing***  **Pemahaman pola, pemahaman spasial-visual, integrasi informasi** | | |  |
| 8 | * *Mampu menemukan bagian yang hilang dari puzzle* | Deskripsi :  Kepingan puzzle lebih banyak 6  Pengecoh dengan pola yang hampir sama namun beda arah atau beda rotasi  Game Flow :  Tampilan sebelah atas berupa puzzle hewan yang telah hilang 1 dan ada gambar bantuan disebelah kiri  Sedang dibagian bawah tersedia pilihan 3 pazzle yang bisa dipasang  Rule :  Jika pilihan sesuai makan game dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random tema puzzle yang berbeda maksimal 5 objek puzzle | Image :   * Background TSU * Gambar puzzle hewan ; Gedung ; transport   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Puzzle drag and drop  Random LCG |  |
| 9 | * *Mampu melakukan intruksi untuk mengidentifikasi objek pada pengaturan spasial* | Deskripsi :  Menyusun puzzle secara penuh 6 keping dengan pengecoh 2 keping  Game Flow :  Tampilan sebelah atas berupa puzzle 6 keping alat rumah tangga yang kosong dan ada gambar bantuan disebelah kiri  Sedang dibagian bawah tersedia semua kepingan puzzle dan 2 pazzle pengecoh  Rule :  Jika pilihan sesuai makan game dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random tema puzzle yang berbeda maksimal 5 objek puzzle | Image :   * Background TSU * Gambar puzzle hewan ; Gedung ; transport   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Puzzle drag and drop  Random LCG |  |
| 10 | * *Mampu menggambar ulang objek yang ditunjukkan dalam beberapa detik* | Deskripsi:  Menyusun puzzle beberapa keping sesuai dengan contoh gambar yang ditempilkan sebelumnya  Game Flow :  Tampilan sebelah atas berupa puzzle 4 keping hewan yang kosong  Bantuan hanya dimunculkan selama 10 detik disebelah kiri  Sedang dibagian bawah tersedia semua kepingan puzzle dan tidak ada pazzle pengecoh  Rule :  Jika pilihan sesuai maka game dianggap selesai  Tombol reset dipakai untuk mengulangi game dengan random tema puzzle yang berbeda maksimal 5 objek puzzle | Image :   * Background TSU * Gambar hewan ; perabot dapur; alat sekolah   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Puzzle drag and drop  Random LCG |  |
|  | ***Succesive Processing***  **Mengikuti dan mengingat urutan, pemrosesan informasi dan analisis tugas** | | |  |
| 11 | * *Mampu mengurutkan kartu sekuen tentang cerita sederhana* | Deskripsi :  Mengurutkan cara memakai sesuatu  Game Flow :  Tampilan atas berupa urusan kotak dengan tulisan aktifitas memakai sesuatu dibawahnya  Bagian bawah berupa gambar acak aktifitas.  Anak diminta untuk mengurutkan aktifitas dari gambar yang ada  Rule :  Game selesai jika urutan gambar sudah sesuai  Tombol reset dipakai untuk melakukan random pada tema gambar | Image :   * Background TSU * Aktifitas   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   Sound :   * Button   Sistem Game :  Random LCG  Aktifitas memakai Sepatu  Aktifitas makan ;  Aktifitas Tidur malam hari; |  |
| 12 | * *Mengulang kembali kalimat yang disajikan* | Deskripsi :  Membuat pernyataan benar salah dari kalimat dan gambar  Game Flow :  Tampilan atas berupa 2 gambar aktifitas  Tombol suara digunakan untuk mendengarkan suara instruksi.  Anak diminta untuk memilih gambar yang benar berdasarkan cerita  Jika benar gambar akan beranimasi scale membesar  Rule :  Game selesai jika pilihan gambar benar  Tombol reset dipakai untuk melakukan random pada tema gambar | Image :   * Background TSU * aktifitas   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset   6. Story sound  Sound :   * Button * Story sound   Sistem Game :  Random LCG  Contoh gambar :  memetik jeruk dan mengepel  suara : “paul mengepel lantai”  Bersepeda dan main bola  Suara : “paul senang bersepeda”  Pilihan jawaban bendar dan salah |  |
| 13 | * *Mampu mendengarkan serangkaian informasi dan menjawab pertanyaan dengan langsung dan atau media visual.* | Deskripsi :  Dengarkan cerita singkat  Untuk menghubungkan lebih dari satu objek  Game Flow :  Ada 1 objek disebelah kiri dan hewan sebanyak 5 disebelah kanan  Tombol suara dipakai untuk mendengarkan cerita instruksi  Anak diminta menghubungkan antara objek dan hewan yang sesuai instruksi cerita (lebih dari satu)  Rule :  Game selesai jika pilihan gambar benar  Tombol reset dipakai untuk melakukan random pada tema gambar | Image :   * Background TSU * Hewan   Button :   1. Prev 2. Next 3. Reset 4. Story sound   Sound :   * Button * Story sound   Sistem Game :  Random LCG  Hewan bertelur;  “coba mana ya hewan yang bisa bertelur”  Hewan hidup di Air;  “hayo mana hewan yang pandai berenang”  Hewan bisa terbang;  “Coba mana hewan yang bisa terbang” |  |
| 14 | *Pengayaan ; Mengulangi puzzle yang kurang maksimal atau yang disenangi* | | |  |