

BAB I

(Pendahuluan)

A. Latar Belakang

Di zaman millennial sekarang, hamper setiap orang di muka bumi itu tidak asing dengan istilah teknologi dalam menunjang kebutuhan hidup. Teknologi sudah menjadi trend di kalangan muda untuk mobilitas sehari-hari, baik dalam berkomunikasi ataupun berinteraksi secara tidak langsung atau dapat dikatakan komunikasi dunia maya.

Selain itu, teknologi pada zaman sekarang ini di optimalkan sebagai sumber ilmu hampir di semua bidang, baik peneliti ataupun civitas akademik merasa sangat terbantu dengan kehadiran yang dinakan telnologi. Terutama dalam dunia pendidikan, teknologi dapat merepresentasikan sumber ilmu ke dalam bentuk visual dan grafis yang pada saat ini menjadi representasi yang sangat bagus untuk masyarakat karena masyarakat lebih mudah mempelajari dari gambar bergerak yang menarik.

Terlepas dari fungsi teknologi sebagai sumber referensi bagi masyarakat, terdapat masalah lain yang timbul akibat dampak dari teknologi yaitu kecanduan bermain game yang seharusnya menjadi media hiburan malah menjadi media aktivitas yang dibuktikan oleh beberapa penelitian bahwa orang lebih cenderung bermain game online daripada memanfaatkan untuk mencari referensi atau berkomunikasi.

Oleh karena itu, haruslah ada suatu game atau permainan online ataupun offline yang dapat menarik minat masyarakat terkhusus siswa SD Muhammadiyah condongcatur yang mengandung unsur ilmu pengetahuan sehingga anak-anak dapat bermain sambil belajar dan dapat menangkap representasi visual yang ditampilkan sehingga makna atau esensi dari permainan didapatkan oleh siswa.

Selain itu, salah satu game yang dapat merepresentasikan ilmu pengetahuan yaitu pada puzzle game, game ini merepresentasikan sebuah gambar yang dapat

merangsang kemampuan otak anak karena tetantang oleh penyusunan pazzle, selain itu anak juga dapat melati kesabaran nya. Karena ketika masih anak – anak, otak masih terus berkembang yang nantinya setiap apa yang dilakukan dimasa kecil akan berdampak pada saat dewasa nanti.

B. Identifikasi Masalah

Banyak pelajar kelas 4 SD yang memanfaatkan teknologi dan menghabiskan waktunya untuk bermain game yang tidak mendidik, tidak menunjang belajar dan tidak meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Dan pada akhirnya mereka tidak mendapatkan manfaat apa – apa dari game yang dimainkan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalahnya ialah, hanya meliputi peran game puzzle pada Tematik 3 (“Peduli Terhadap MakhluK Hidup”) dalam mengedukasi siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Condongcatur.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada laporan ini :

1. Bagaimana agar anak-anak kelas 4 SD lebih tertarik dalam mempelajari pembelajaran pada Tematik 3 “Peduli Terhadap Lingkungan” ?
2. Bagaimana peranan metode pembelajaran secara media (Game ini) pada siswa SD Kelas 4 saat bermain dan belajar dikelas ?

E. Tujuan KP

Tujuan pelaksanaan Kerja Praketk ini diantaranya adalah :

1. Melengkapi persyaratan yang telah di tetapkan sebagai suatu syarat kelulusan.
2. Sebagai penambah pengalaman dan pengetahuan dalam pengelolaan sebuah proyek.

3. Sebagai pengembangan kemampuan dalam pembuatan game dengan Unity Engine.
4. Pembuatan puzzle sebagai salah satu fitur pada aplikasi game edukasi Tematik 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup dan Lingkungan”

F. Manfaat KP

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan game puzzle untuk anak kelas 4 SD :

a. Bagi Mahasiswa

1. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan game yang menggunakan Game Engine Unity menggunakan bahasa pemrograman C#.
2. Menambah pengalaman bekerja secara freelance pada sebuah sekolah SD Muhammadiyah 02 Condongcatur.

b. Bagi Anak

Mengisi waktu untuk belajar sambil bermain agar bisa menambah wawasan

1. Meningkatkan skill problem solving
2. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
3. Melatih memori
4. Meningkatkan skill motoric halus dan kasar
5. Meningkatkan ketajaman ingatan
6. Melatih kesabaran

c. Bagi Guru

Membantu guru IPA pada saat mengajar sebagai intermeso, agar para siswa kelas 4 SD lebih antusias dalam belajar mengenai materi Tematik 3 (“Peduli Terhadap Makhluk Hidup”).

BAB II

(Gambaran Instansi)

A. Umum (*Sejarah, visi misi, alamat dan kontak instansi*)

a. Sejarah

SD Muhammadiyah Condongcatur (SDMUHCC), salah satu sekolah dasar yang terletak di Gorongan, Depok, Sleman, Yogyakarta. SD Muhammadiyah Condongcatur didirikan pada tanggal 19 Juli 1990 dan SD Muhammadiyah Condongcatur (SDMUHCC), salah satu sekolah dasar yang terletak di Gorongan, Depok, Sleman, Yogyakarta. SD Muhammadiyah Condongcatur didirikan pada tanggal 19 Juli 1990 dan resmi menjadi otonom sejak tahun 1998 dibawah pengawasan dan binaan langsung dari Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Depok Sleman, dibantu para pakar pendidikan yang tergabung dalam wadah Ikatan Wali Murid dan Mitra (IKWAMM/BP3)/Komite Sekolah.

SD Muhammadiyah Condongcatur merupakan cabang dari Sekolah Muhammadiyah Sapen. Dulu SD Muhammadiyah Condongcatur pernah memiliki grup yang berada di muhammadiyah sleman kota, muhammadiyah perambanan, muhammadiyah pakem, muhammadiyah kadisoka, smp muhammadiyah 2 depok. Beriring waktu grup tersebut berkembang menjadi sekolah yang bagus, mapan dan mandiri, terutama SD Muhammadiyah Condongcatur yang sekarang berkembang pesat dan telah memiliki sekolah binaan sendiri.

Berkat prestasi yang diraih di bidang akademik dan non akademik selama ini, SD Muhammadiyah Condongcatur berhak menyandang predikat status DISAMAKAN dari Kanwil Depdiknas Propinsi DIY pada tanggal 14 Mei 1999 dengan SK No.18/I.13/PP/Kpts/99.

Hingga saat ini animo masyarakat untuk menyekolahkan putera-puterinya di SD Muhammadiyah Condongcatur semakin meningkat dari tahun ke tahun melebihi kapasitas daya tampung sekolah seiring masih terbatasnya sekolah

berkualitas terutama di wilayah Sleman. Oleh sebab itu untuk mengatasi persoalan tersebut, salah satu program jangka panjang SD Muhammadiyah Condongcatur adalah mengadakan pengembangan dan perluasan sekolah untuk pemanfaatan tanah kosong seluas kurang lebih 945 m² (milik sekolah) seharga 450 juta rupiah pada saat itu tahun 1999. Hal ini dimaksudkan sebagai upaya untuk mengantisipasi agar anak-anak bisa ditampung di SD Muhammadiyah Condongcatur.

SD Muhammadiyah Condongcatur diproyeksikan memiliki standar penyelenggaraan pendidikan secara nasional maupun internasional. Untuk maksud itu SD Muhammadiyah Condongcatur menggunakan Kurikulum nasional yang dikembangkan dan didesain oleh sebuah tim yang profesional. Kurikulum dirancang berdasarkan pengalaman dan masukan dari tokoh-tokoh pendidikan, psikolog dan ulama, dengan tetap mengacu dan memadukan Kurikulum yang berlaku.

b. Visi dan

Misi *Visi* :

Terwujudnya sekolah Muhammadiyah yang menghasilkan Kader Muhammadiyah yang cerdas/berkarakter, berakhlak mulia, terampil-mencerahkan, dan unggul-berkemajuan dalam masyarakat global.

***Misi* :**

1. Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik, *discovery based learning*, *project based learning* dengan memanfaatkan IT sebagai alat dan sumber belajar. Serta bimbingan secara intensif untuk mencapai tingkat ketuntasan dan daya serap yang tinggi sehingga peserta didik dapat masuk SMP sesuai pilihan.
2. Menumbuhkan sikap religius, gotong royong, mandiri, nasionalisme, dan integritas.

3. Melaksanakan dan membudayakan sikap religiusitas dan budi pekerti guna membentuk perilaku siswa yang berkarakter Indonesia Raya.
4. Menanamkan sikap menghargai keragaman budaya Indonesia.
5. Menumbuhkan sikap mencintai budaya lokal.
6. Menciptakan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang menyenangkan.
7. Menumbuhkembangkan rasa disiplin, cinta seni, terampil, sehingga mampu berkarya dan berkreasi.
8. Menumbuhkembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menginspirasi.
9. Mengembangkan sikap sportivitas dan pandai bersyukur atas prestasi yang diraih.
10. Melaksanakan bimbingan khusus guna mempersiapkan generasi yang terbaik (lomba, kompetisi, dan olimpiade)
11. Melaksanakan bimbingan pelayanan bakat guna membantu peserta didik untuk mengenali potensi dirinya dengan memberikan wadah dalam kegiatan ekstrakurikuler.
12. Melaksanakan pendampingan siswa untuk mengembangkan potensinya (Cerdas Istimewa dan Bakat Istimewa)
13. Melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dan Bahasa Arab guna menyiapkan peserta didik dalam menghadapi dunia global dan keilmuan global.

c. Alamat dan Kontak

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Condongcatur

NPSN / NSS : 20401845 / 102040214062

Alamat Sekolah : JlPerumnas, Ringroad Utara, Gorongan, RT008/RW021, Ngringin,
Condongcatur, Kec. Depok, Sleman, DIY , 55283.

Telp / Fax : 0274 486619 / 0274 487720

E – mail 1 : sdmuhcondongcatur@gmail.com

E – mail 2 : sdmuhcondongcatur@yahoo.com

Website : <http://sdmuhcc-yogya.sch.id> dan <http://sdmuhcc.net>

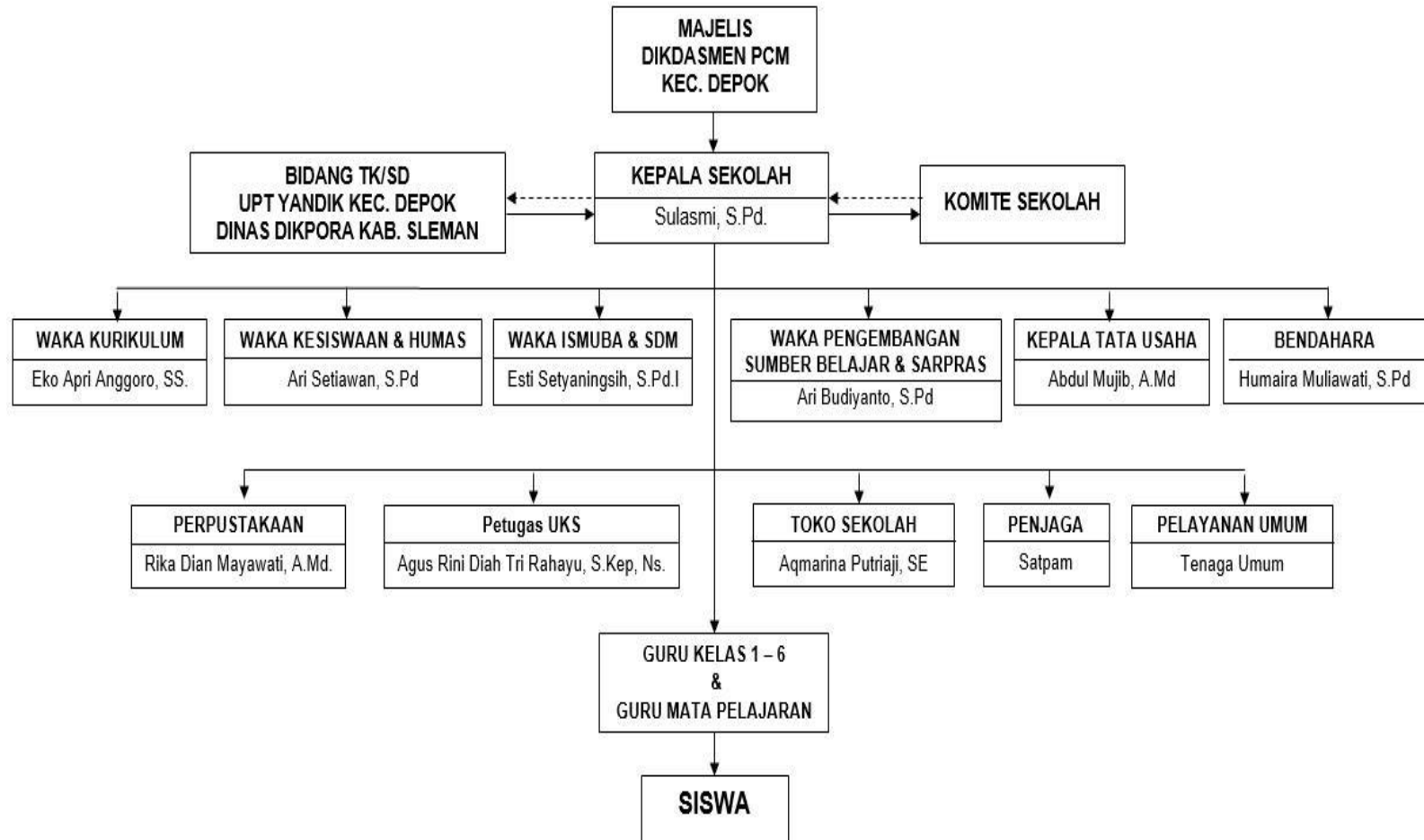
Maps :



(Gambar 2.1.1 Maps)

B. Stuktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR 2019



(Gambar 2.2.1 Struktur organisasi SD Muhammadiyah Condongcatur)

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya

a. Sumber Daya Manusia

Berikut merupakan Sumber Daya Manusia SD Muhammadiyah Condongcatur:

(Tabel 2.3.1 Sumber daya manusia)

No	Jabatan	Status Kepegawaian												Jumlah			
		Tetap						Tidak tetap									
		PNS			Yayasan			Tidak tetap			Honorer						
		L	P	jml	L	P	jml	L	P	jml	L	P	Jml	L	P	jml	
1	Kepala Sekolah	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1
2	Guru	-	-	-	18	13	31	3	5	8	-	-	-	21	18	39	
3	Tenaga Administrasi	-	-	-	3	7	10	1	3	4	-	-	-	4	10	14	
4	Pustakawan	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	1	1	
5	Penjaga Sekolah	-	-	-	7	-	7	-	-	-	-	-	-	7	-	7	
	Jml guru&karyawan	-	-	-	29	21	50	4	8	12	-	-	-	33	29	62	

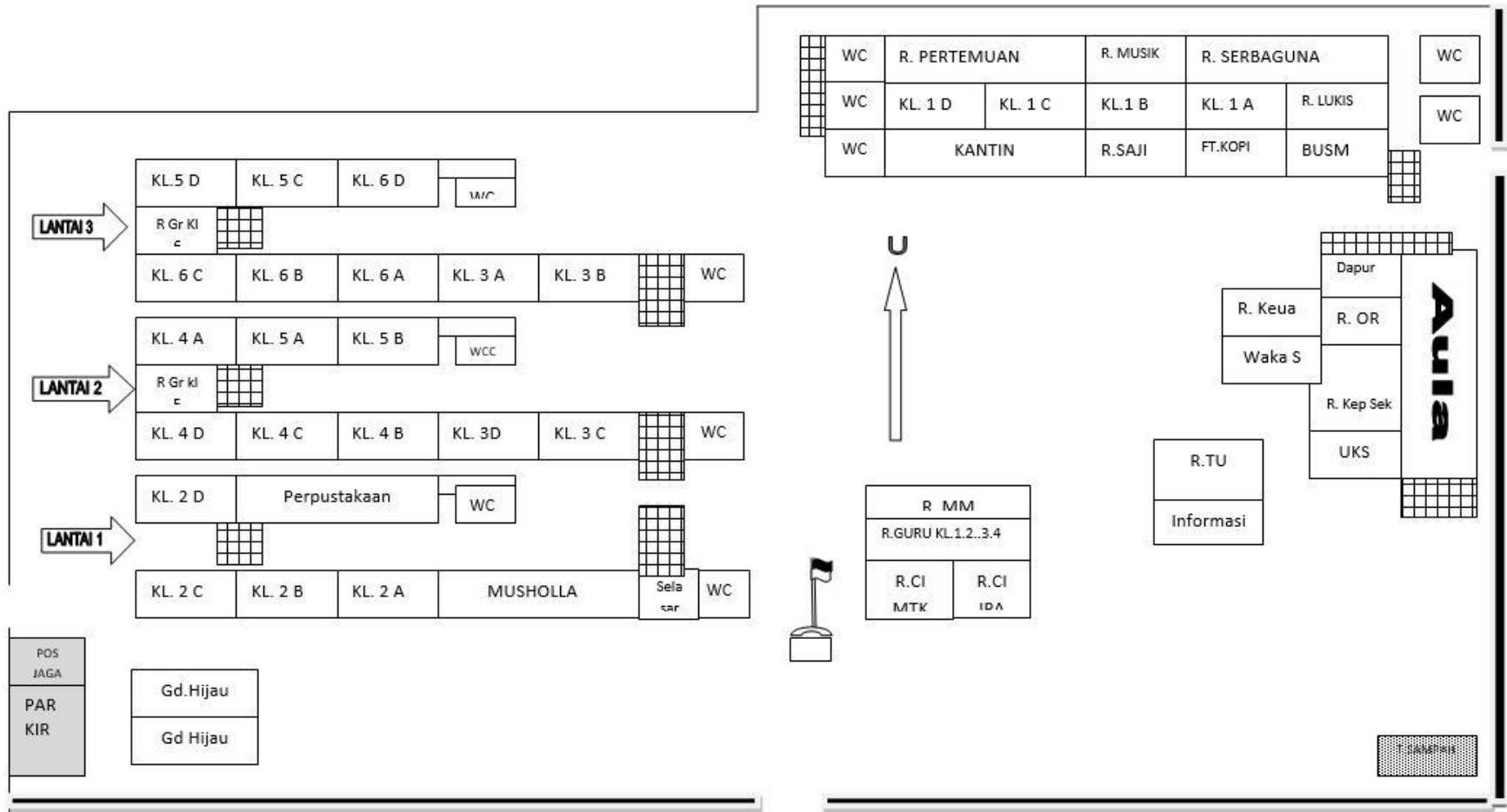
b. Sumber Daya Fisik (Bangunan, Fasilitas, DSB)

Berikut merupakan Sumber Daya Fisik SD Muhammadiyah Condongcatur:

(Tabel 2.3.2 Sumber daya fisik)

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa
1	I	4	142
2	II	4	145
3	III	4	144
4	IV	4	156
5	V	4	163
6	VI	4	149
	Jumlah	24	899

Denah Ruang SD Muhammadiyah Condongcatur :



(Gambar 2.3.1 Denah ruang SD Muhammadiyah Condongcatur)

D. Proses Bisnis

Proses bisnis dari pembuatan Puzzle game adalah sebagai berikut :

1. Merencanakan pembuatan suatu aplikasi.
2. Menentukan tema untuk aplikasi yang akan dibuat. Hasilnya adalah mengambil dari subtema 3 kelas 4 SD kurikulum 2013 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”.
3. Menentukan aplikasi apa yang ingin dibuat. Dan hasilnya adalah pembuatan aplikasi puzzle game yang bertujuan mengedukasi para siswa kelas 4 SD yang sesuai tema yang telah ditentukan.
4. Pembuatan puzzle game 3 gambar.
5. Setelah game jadi, game diperiksa oleh dosen pembimbing kerja praktek.
6. Kunjungan pertama ke SD Muhammadiyah Condongcatur untuk perkenalan, pencarian dosen pembimbing lapangan, dan memberikan game yang telah dibuat untuk direvisi.
7. Perbaiki kembali bug puzzle game dan memberi level easy, medium, hard pada game.
8. Kunjungan ke - dua ke SD Muhammadiyah Condongcatur menemui dosen pembimbing lapangan untuk memberikan komentar terhadap game yang dibuat.
9. Perbaiki puzzle game.
10. Pengecekan game kepada dosen pembimbing kerja praktek.
11. Kunjungan ke - tiga SD Muhammadiyah Condongcatur menemui dosen pembimbing lapangan untuk melihat dan merevisi game.
12. Perbaiki tampilan puzzle game.
13. Kunjungan ke - empat SD Muhammadiyah Condongcatur menemui wakil kepala sekolah untuk melihat dan mengomentari game.
14. Perbaiki tampilan puzzle game.
15. Kunjungan ke – 5 SD Muhammadiyah Condongcatur menguji game kepada guru, dan memberikan aplikasi setelah game disetujui oleh guru SD Muhammadiyah Condongcatur.

16. Kunjungan ke – 6 SD Muhammadiyah Condongcatur untuk menguji game kepada siswa SD Muhammadiyah Condongcatur kelas 4 untuk bermain dan berpartisipasi dalam game yang sudah disediakan kemudian memberikan kertas blangkon untuk siswa SD mengisi pertanyaan tentang pendapat mereka terhadap game yang telah dibuat.

BAB III (Metodologi KP)

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak Pembimbing KP

a. Lokasi KP

SD Muhammadiyah Condongcatur, kelas 4A dan 4C.

b. Alamat

Jln. Perumnas, Ringroad Utara, Gorongan, RT008/RW021, Ngringin, Desa Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

c. Kontak Pembimbing

Kontak Pembimbing : 081392969496 (Pak Rois Saifuddin Zuhri).

B. Metode Pengambilan Data KP

Metode yang dipakai untuk mengambil data KP yaitu dengan “mewawancarai” guru kelas 4 dan Wakil Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Condongcatur, dan menggunakan metode blackbox untuk melakukan pengujian sistem yang kemudian aplikasi dinilai dengan membagikan suatu kuisisioner berisi pertanyaan untuk menilai aplikasi puzzle game kepada 25 siswa.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan KP(lampiran 4)

Kegiatan KP dilaksanakan mulai dari tanggal 10 Juli 2019 dan selesai pada tanggal 30 September 2019. Lebih lengkapnya akan dilampirkan pada Logbook di halaman terakhir. Pada jadwal kegiatan ini merupakan rancangan rencana jadwal kegiatan KP yang akan direalisasikan pada kegiatan KP (masih dalam bentuk rencana kegiatan belum terealisasi).

(Tabel 3.3.1 Rancangan rencana jadwal kegiatan KP)

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Minggu)											Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Ya/Tidak	%	
1	Persetujuan judul dan pembagian tugas	√												-	-
2	Pembuatan prototype	√	√											-	-
3	Pendemoan aplikasi, kunjungan, pengecekan, ke tempat KP		√											-	-
4	Revisi aplikasi			√	√	√								-	-
5	Kunjungan ke tempat KP pengoreksian aplikasi oleh pembimbing lapangan					√								-	-
6	Revisi Aplikasi					√	√	√	√					-	-
7	Kunjungan ke tempat KP untuk wawancara									√				-	-
8	Kunjungan ke tempat KP untuk presentasi kepada guru dan murid										√	√		-	-

Yogyakarta, 30 November 2019

Menyetujui

(Drs. Wahyu Pujiyono, M. Kom.)
 NIY : 60910095

BAB IV

(Hasil Kegiatan KP)

A. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Pada aplikasi yang telah dibuat, yaitu “Puzzle Game pada Tematik 3: Peduli Terhadap MakhluK Hidup ” ditujukan untuk melatih otak dan kesabaran siswa. Siswa diminta untuk menyatukan potongan – potongan gambar acak hingga menjadi gambar aslinya. Dalam permainan ini, terdapat 3 level kesulitan : *easy*, *medium*, dan *hard*. Siswa bisa memilih level kesulitan apa yang ingin dimainkan. Selain itu, terdapat 3 gambar yang disediakan setiap levelnya yang berkaitan dengan tema game yaitu “Peduli Terhadap MakhluK Hidup” dan siswa bisa memilih gambar apa yang ingin dimainkan.

B. Pembahasan Sistem yang Dibangun

1. Hasil Analisis

Pengembangan Puzzle Game Pada Tematik 3 “Peduli Terhadap MakhluK Hidup”, menggunakan satu unit laptop yang didukung oleh software Unity Engine dengan menggunakan format 2D dan bahasa pemrograman C# sebagai script .

Pada awal game, menampilkan pilihan level kesulitan, setelah itu memilih gambar apa yang ingin dimainkan. Terdapat 3 script yang digunakan yaitu script untuk melakukan drag dan drop potongan gambar ke papan, script untuk memunculkan feedback setelah gambar selesai, script untuk melakukan swipe gambar saat memilih gambar, dan script untuk link button.

Pada script tidak jauh dari metode if – else yang terdapat pada script drag and drop yang ketika potongan gambar di drag kemudian di drop ke papan, maka ukuran potongan gambar tersebut akan menyesuaikan papan. Papan bisa

mendeteksi dimana posisi potongan yang benar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah player untuk menemukan letak potongan gambar yang pas untuk ditempatkan pada papan. Lebih lanjut syntax bisa dilihat di bawah :

```
// Digunakan pada drag dan drop potongan gambar
void OnMouseDown() {

    Vector3 posmouse = Camera.main.ScreenToWorldPoint(new
    Vector3(Input.mousePosition.x, Input.mousePosition.y,
    Input.mousePosition.z));

    //Potongan gambar saat di klik akan berubah ukurannya
    menyesuaikan ukuran papan
    transform.position = new Vector3(posmouse.x, posmouse.y, 0f);
    transform.localScale = new Vector2(0.46f, 0.46f); }

    void OnMouseUp() {
        if (onpos) {
            //pada saat drop potongan gambar ini papan bisa
            mendeteksi potongan yang tepat tempatnya
            transform.position = detector.transform.position;
            transform.localScale = new Vector2(0.46f, 0.46f);
            ontempel = true; }
        else {
            transform.position = posawal;
            transform.localScale = scaleawal;
            ontempel = false; }
    }
}
```

```
//sebagai feedback
public void cek() {
    //salah satu contoh script feedback pada mode
    easy for (int i = 0; i < 9; i++) {
        if (transform.GetChild(i).GetComponent<Drag>().ontempel)
            { selesai = true; }
        else { selesai = false; i = 9;}}
    //jika papan penuh maka akan muncul feedback berupa
    animasi if (selesai) happy.SetActive(true); }
```



```
//Untuk berpindah scene
public class Scene : MonoBehaviour{
    //Menu
    public void GoToMenu(){
        Application.LoadLevel("Menu");}
    //Easy
    public void GoToEasy(){
        Application.LoadLevel("Swipe");}
    public void GoToEzpic1(){
        Application.LoadLevel("ezpic1");}
    public void GoToEzpic2(){
        Application.LoadLevel("ezpic2");}
    public void GoToEzpic3(){
        Application.LoadLevel("ezpic3");}
    //Medium
    public void GoToMedium(){
        Application.LoadLevel("Swipe1");}
    public void GoToMedPic1(){
        Application.LoadLevel("medpic1");}
    public void GoToMedPic2(){
        Application.LoadLevel("medpic2");}
    public void GoToMedPic3(){
        Application.LoadLevel("medpic3");}
    //Hard
    public void GoToHard(){
        Application.LoadLevel("Swipe2");}
    public void GoToHardpic1(){
        Application.LoadLevel("hardpic1");}
    public void GoToHardpic2(){
        Application.LoadLevel("hardpic2");}
    public void GoToHardpic3(){
        Application.LoadLevel("hardpic3");}}
```

```
//Script swipe digunakan agar dapat melakukan scrolling tanpa menggunakan scrollbar.
if (Input.GetMouseButton(0)) {
    scroll_pos = scroll.GetComponent<Scrollbar>().value;}
else{
    for (int i = 0; i < pos.Length; i++){
        if(scroll_pos<pos[i] + (distance/2) && scroll_pos>pos[i] - (distance/2
    )){
        //untuk mengatur pemindahan objek secara bertahap
        scroll.GetComponent<Scrollbar>().value =
        Mathf.Lerp(scroll.GetComponent<Scrollbar>().value, pos[i],
        0.1f);}} for (int i = 0; i < pos.Length; i++){
        if (scroll_pos<pos[i]+(distance/2) && scroll_pos>pos[i] - (distance/2)){
            transform.GetChild(i).localScale =
            Vector2.Lerp(transform.GetChild(i).localScale, new Vector2(1.5f, 1.5f),
            0.1f);
        for (int a = 0; a < pos.Length; a++){
            if (a != i){transform.GetChild(a).localScale =
            Vector2.Lerp(transform.GetChild(a).localScale, new Vector2(0.8f, 0.8f),
            0.8f); }}}} }
```

Pembahasan :

1. Script untuk melakukan drag and drop potongan gambar serta untuk mendeteksi benar salahnya letak potongan gambar yang menggunakan prosedur dan metode *if – else*. Jika letak dari potongan gambar diarahkan ke papan yang benar, maka potongan tersebut akan menempel di papan dan ukurannya menyesuaikan dengan papan, dan sebaliknya potongan gambar tidak akan menempel di papan dan akan kembali ke tempat sebelumnya. Selain untuk drag dan drop ke papan, potongan gambar juga bisa dibalikkan ke tempat semula setelah di drop di papan.
2. *Script* untuk mendeteksi apakah papan sudah penuh menggunakan metode *if – else*, jika sudah penuh, maka akan muncul *feedback* berupa animasi gambar dan tulisan untuk menyatakan bahwa game telah selesai.

3. *Script* untuk menuju layar lain menggunakan *loadscene*. *Script* di bawah ini digunakan untuk me –link kan layar atau *scene* melalui suatu tombol untuk menuju layar lain.
4. *Script* untuk melakukan *swipe* pada saat memilih gambar. Ketika di *swipe* menuju salah satu gambar, maka gambar tersebut akan membesar, ketika digeser ke gambar lain, maka gambar tersebut akan mengecil.

2. Hasil Implementasi

Berikut merupakan hasil implementasi dari penjelasan Puzzle Game yang telah disampaikan.

a. Menu Pilihan Level



(Gambar 4.2.1 Tampilan awal game)

Penjelasan :

Pada gambar diatas merupakan tampilan awal dari puzzle game. Di dalamnya terdapat menu untuk memilih level kesulitan dengan meng “klik” salah satu tombol dari level tersebut. Level dalam permainan yang terdiri dari :

1. *Level Easy* : berisi 3 jenis gambar dengan papan puzzle 3 baris dan 3 kolom. Warna yang digunakan untuk tombol *easy* adalah warna “biru”.
2. *Level Medium* : berisi 3 jenis gambar dengan papan puzzle 4 baris dan 4 kolom. Warna yang digunakan untuk tombol *medium* adalah warna “kuning”.
3. *Level Hard* : berisi 4 jenis gambar dengan papan puzzle 5 baris dan 5 kolom. Warna yang digunakan untuk tombol *hard* adalah warna “merah”.

b. Menu Pilihan Gambar



(Gambar 4.2.2 Tampilan swipe gambar)

Penjelasan :

Gambar di atas merupakan menu untuk memilih gambar puzzle yang ingin dimainkan. Mulai dari *easy*, *medium* dan *hard*. Dalam menu pilihan gambar, terdapat 3 gambar yang disajikan. Untuk memilihnya yaitu dengan meng – “klik” layar kemudian menggeser layar menggunakan kursor. Pada bagian pojok kiri atas terdapat tombol untuk kembali ke menu awal yaitu menu untuk memilih kesulitan level. Dan pada bagian tengah atas merupakan text

yang memberikan keterangan untuk memilih gambar. Berikut script pendukung dari menu pilihan gambar :

```

if (Input.GetMouseButton(0)){
    scroll_pos = scroll.GetComponent<Scrollbar>().value;
    else{
        for (int i = 0; i < pos.Length; i++){
            if(scroll_pos<pos[i] + (distance/2) && scroll_pos>pos[i] - (distance/2
        )){
            //untuk mengatur pemindahan objek secara bertahap
            scroll.GetComponent<Scrollbar>().value =
            Mathf.Lerp(scroll.GetComponent<Scrollbar>().value, pos[i], 0.1f);}}}
            for (int i = 0; i < pos.Length; i++){
            if (scroll_pos<pos[i]+(distance/2) && scroll_pos>pos[i] - (distance/2)){
                transform.GetChild(i).localScale =
                Vector2.Lerp(transform.GetChild(i).localScale, new Vector2(1.5f,
                1.5f), 0.1f);
                for (int a = 0; a < pos.Length; a++){
                    if (a != i){transform.GetChild(a).localScale =
                    Vector2.Lerp(transform.GetChild(a).localScale, new Vector2(0.8f, 0.8f),
                    0.8f); }}}}

```

c. Tampilan Game

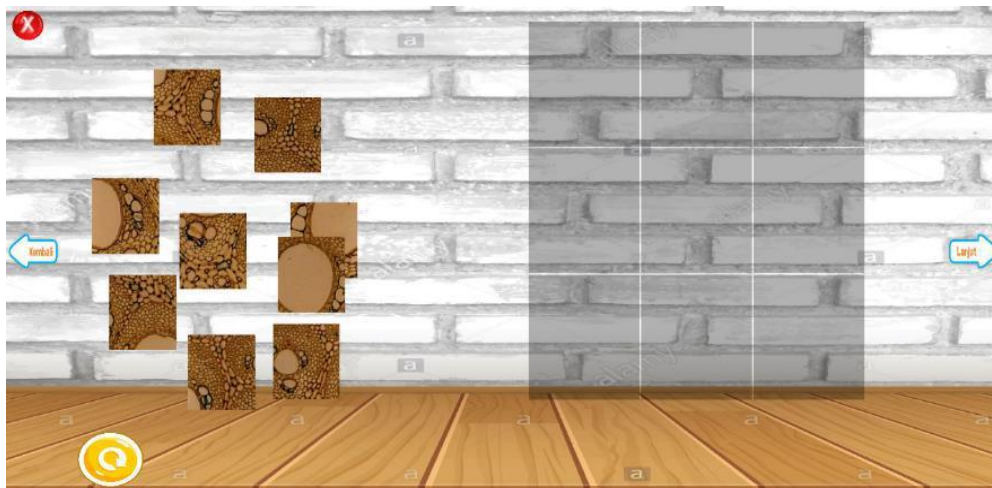
Terdapat 3 jenis gambar dan 3 jenis level kesulitan:

1. Easy (3x3)

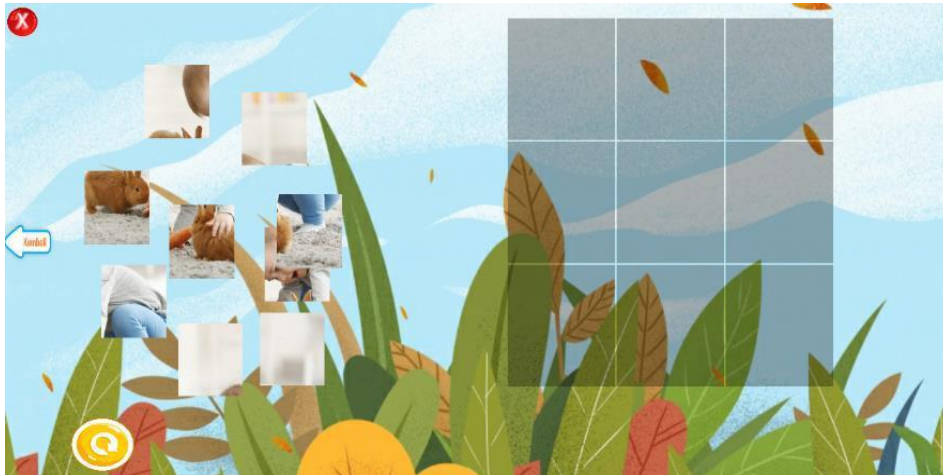
Easy menampilkan game puzzle dengan 3 baris dan 3 kolom papan serta menyediakan 9 potongan gambar yang akan disusun pada papan.



(Gambar 4.2.3 Tampilan game 1 puzzle easy)



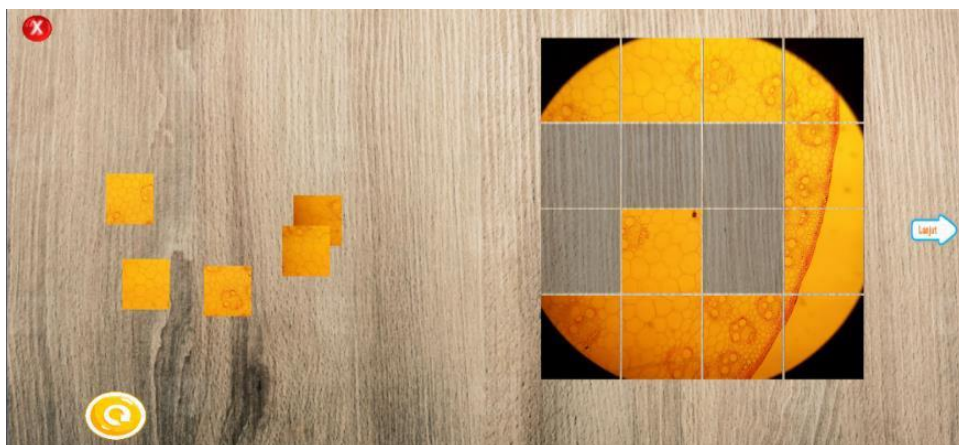
(Gambar 4.2.4 Tampilan game 2 puzzle easy)



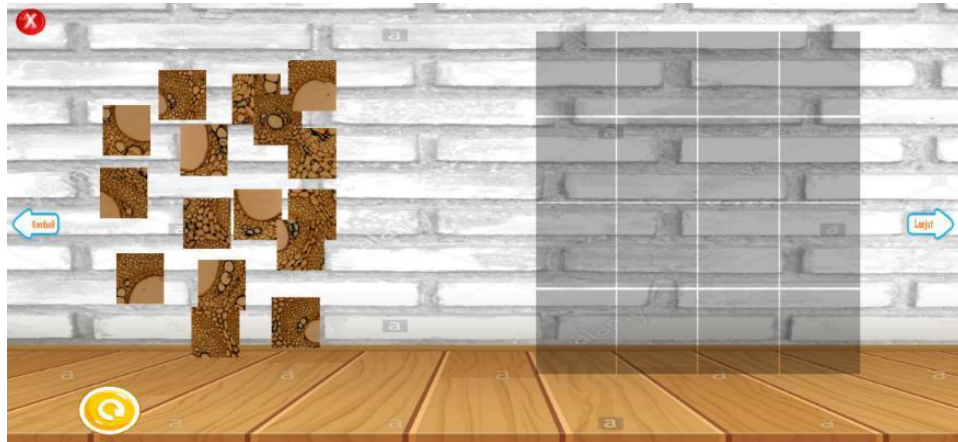
(Gambar 4.2.5 Tampilan game 3 puzzle easy)

2. Medium (4x4)

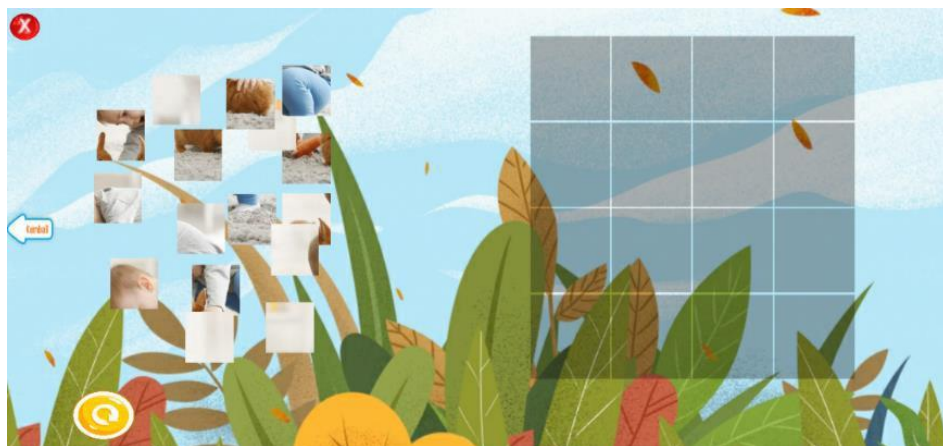
Medium menampilkan game puzzle dengan 4 baris dan 4 kolom papan serta menyediakan 16 potongan gambar yang akan disusun pada papan.



(Gambar 4.2.6 Tampilan game 1 puzzle medium)



(Gambar 4.2.7 Tampilan game 2 puzzle medium)



(Gambar 4.2.8 Tampilan game 3 puzzle medium)

3. Hard (5x5)

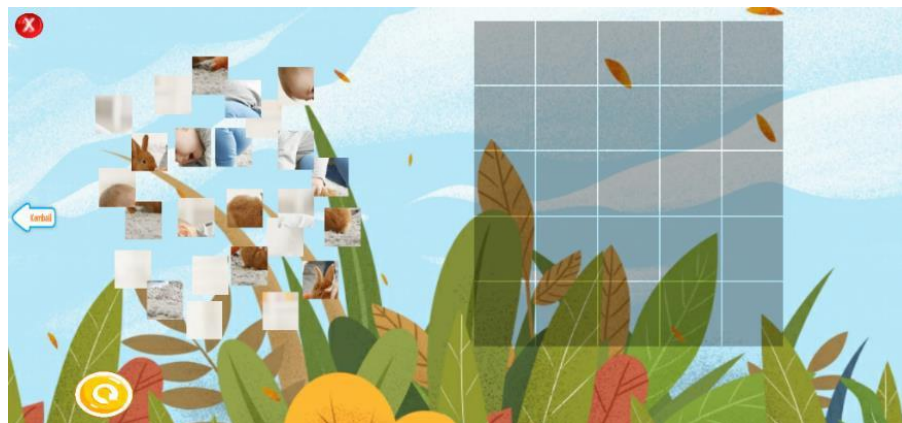
Hard menampilkan game puzzle dengan 5 baris dan 5 kolom papan serta menyediakan 25 potongan gambar yang akan disusun pada papan.



(Gambar 4.2.9 Tampilan game 1 puzzle hard)



(Gambar 4.2.10 Tampilan game 2 puzzle hard)



(Gambar 4.2.11 Tampilan game 3 puzzle hard)

Pembahasan :

Dari gambar tampilan game puzzle, dapat dilihat setiap level memiliki 3 sesi gambar dengan background dan tampilan yang berbeda. Selain itu memiliki baris papan, kolom papan, dan potongan gambar puzzle yang berbeda jumlahnya, semakin sulit level, maka akan semakin banyak potongan – potongan gambar puzzle serta kolom dan barisnya. Pada awal permainan, game akan menampilkan animasi berupa tombol restart yang bergerak dari kiri ke kanan, dan animasi superman yang bergerak dari kiri ke kanan menandakan game sudah bisa dimainkan.

Cara memainkan game puzzle di atas yaitu dengan “klik” salah satu potongan gambar, kemudian geser letakkan potongan di papan yang dirasa pas untuk posisi potongan tersebut dan seterusnya. Selain itu, gambar yang sudah berada di papan, bisa di kembalikan ke posisi sebelum di letakkan di papan dengan cara menggeser potongan yang sudah menempel di papan, kemudian meletakkannya ke tempat potongan yang masih acak.

Terdapat beberapa tombol yang dapat dilihat dari tampilan game tombol tersebut yaitu :

1. Tombol x berwarna merah yang berada di pojok kiri atas, digunakan untuk menutup game dan kembali ke menu pilihan gambar.
2. Tombol panah membulat berwarna kuning yang berada di pojok kiri bawah, digunakan untuk mengulang game dari awal “restrart” .
3. Tombol panah lanjut berada di bagian kanan tengah, digunakan untuk menuju ke game atau gambar selanjutnya. Tombol ini hanya berada pada gambar 1 dan gambar 2.
4. Tombol panah kembali berada di bagian kiri tengah, digunakan untuk menuju ke game atau gambar sebelumnya.tombol ini hanya ada pada gambar 2 dan gambar 3.

Berikut script pendukung dari tampilan game agar game bisa berjalan :

```
// Digunakan pada drag dan drop potongan gambar
void OnMouseDown() {

Vector3 posmouse = Camera.main.ScreenToWorldPoint(new
Vector3(Input.mousePosition.x, Input.mousePosition.y, Input.mousePosition.z));

//Potongan gambar saat di klik akan berubah
ukurannya menyesuaikan ukuran papan
transform.position = new Vector3(posmouse.x, posmouse.y,
0f); transform.localScale = new Vector2(0.46f, 0.46f); }

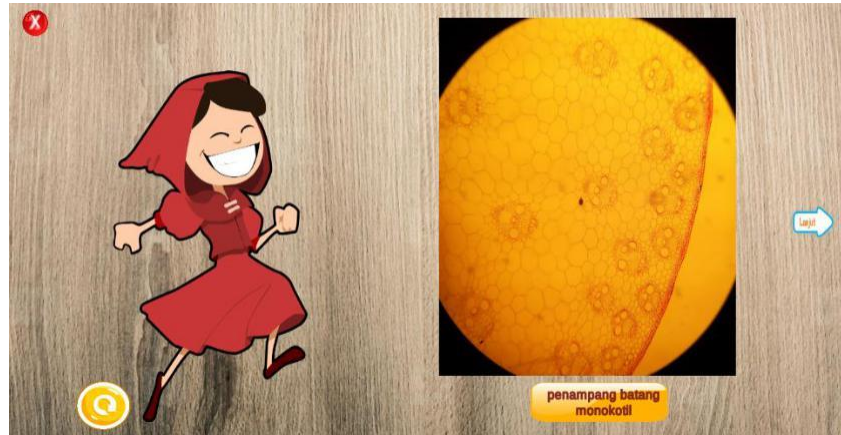
void OnMouseUp() {
    if (onpos) {
        //pada saat drop potongan gambar ini papan bisa
        mendeteksi potongan yang tepat tempatnya
        transform.position =
        detector.transform.position; transform.localScale =
        new Vector2(0.46f, 0.46f); ontempel = true; }
    else {
        transform.position = posawal;
        transform.localScale = scaleawal;
        ontempel = false; }
}
```

Dari script di atas merupakan salah satu contoh dari script drag and drop easy, yang membedakannya adalah ukuran potongan dan ukuran papan. Ukuran potongan gambar sudah default, namun ukuran papan tiap levelnya disesuaikan. Yang membedakan script drag and drop easy, medium dan hard adalah pada bagian :

transform.localScale = new Vector2(0.46f, 0.46f);

Pada easy skala kotak papan disettingi 0.46f, medium 0.37f dan hard 0.29f.

d. Tampilan Game Selesai



(Gambar 4.2.12 Tampilan ketika game selesai)

Pembahasan :

Gambar di atas merupakan tampilan ketika game puzzle telah selesai atau seluruh papan telah terisi potongan yang sesuai. Ketika papan sudah penuh terisi, maka akan muncul feedback berupa animasi gambar anak berwarna merah, animasi gambar puzzle aslinya, dan animasi gambar dengan tulisan yang berada di bagian bawah gambar yang digunakan sebagai keterangan gambar puzzle apa yang sedang dimainkan.

Berikut script pendukung :

```
//sebagai feedback
public void cek() {
//salah satu contoh script feedback pada mode
    easy for (int i = 0; i < 9; i++) {
        if (transform.GetChild(i).GetComponent<Drag>().ontempel)
            { selesai = true; }
        else { selesai = false; i = 9;}}
//jika papan penuh maka akan muncul feedback berupa
    animasi if (selesai) happy.SetActive(true); }
```

3. Hasil Capaian Kerja Praktik

a. Pada Aplikasi

Terdapat sedikit masalah pada aplikasi yaitu ketika melakukan drag potongan gambar terdapat 3 potongan dari semua mode yang posisinya terdapat di balik papan, seharusnya potongan gambar tersebut tetap berada di depan papan walaupun belum di drop. Namun sejauh ini, aplikasi bisa digunakan dengan baik dan tidak ada kendala lainnya pada sistem.

Untuk pencapaian perencanaan kerja praktek pada BAB III, lebih lanjutnya :

(Tabel 4.3.1 Realisasi Kegiatan KP)

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Minggu)											Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Ya/Tidak	%	
1	Persetujuan judul dan pembagian tugas	√												Ya	100
2	Pembuatan prototype	√	√											Ya	100
3	Pendemoan aplikasi, kunjungan, pengecekan, ke tempat KP		√											Ya	100
4	Revisi aplikasi			√	√	√								Ya	100
5	Kunjungan ke tempat KP pengoreksian aplikasi oleh pembimbing lapangan					√								Ya	100
6	Revisi Aplikasi					√	√	√	√					Ya	100
7	Kunjungan ke tempat KP untuk wawancara									√				Ya	100
8	Kunjungan ke tempat KP untuk presentasi kepada guru dan murid										√	√		Ya	100

Pembahasan:

1. Pembuatan Prototype : (Realisasi : Ya 100%)

- 1) Pembuatan game awalnya hanya terdiri dari satu mode saja (permainan puzzle 3x3) yang terdiri dari 3 gambar puzzle. Gambar tersebut menyesuaikan dengan tema pada game yaitu Tematik 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” kelas 4 SD Muhammadiyah Condongcatur.
- 2) Bentuk dari permainan tersebut yaitu potongan – potongan gambar yang acak berada di sebelah kiri, dan papan untuk mengurutkan potongan gambar di sebelah kanan.

2. Revisi Aplikasi : (Point 4 : Realisasi Ya 100%)

- 1) Pada revisi aplikasi setelah kunjungan pertama ke SD Muhammadiyah Condongcatur yaitu memperbaiki bug drag dan drop pada aplikasi dan memperbaiki tampilan.

3. Revisi Aplikasi : (Point 6 : Realisasi Ya 100%)

- 1) Menambahkan level kesulitan pada game yang terdiri dari easy, medium, hard. Selain itu ditambahkan pula menu untuk keluar dari permainan dan kembali ke menu utama yaitu memilih level kesulitan.
- 2) Menambahkan scene memilih gambar.

(Tabel 4.3.2 Kuis Pengujian)

No	Pernyataan	Nilai				
		STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya memahami cara memainkan game puzzle ini					
2	Saya tertarik untuk memainkan game puzzle ini sendiri					
3	Saya mengerti materi yang disampaikan pada game puzzle ini					
4	Saya lebih suka belajar melalui aplikasi ini					
5	Saya ingin guru menjelaskan materi sambil bermain game puzzle ini					
6	Saya merasa motivasi belajar saya meningkat setelah bermain game puzzle ini					
7	Tampilan game puzzle terlihat menarik					
8	Saya merasakan keseruan saat bermain game puzzle					
9	Saya mendapatkan pembelajaran dari game puzzle yang saya mainkan					
10	Saya semakin tertantang untuk menyelesaikan game puzzle ini					

Tabel Kalkulasi Voting oleh Siswa SD : Didalam tabel berikut merupakan berapa jumlah siswa yang memilih bobot pada setiap pernyataan. Bobot diartikan kepada ketertarikan atau kesukaan siswa SD (tergantung terhadap pernyataannya) terhadap aplikasi. Penjelasan bobot :

- Bobot 1 : Sangat Tidak Suka / Enggak banget
- Bobot 2 : Tidak Suka / Hmm enggak deh
- Bobot 3 : Normal / Keknya iya
- Bobot 4 : Suka / Iya
- Bobot 5 : Sangat Suka / Iya Bener Banget

(Tabel 4.3.3 Hasil pengujian)

No	Bobot					Total	Rata-rata (mean)	Skor	TCR (dalam %)	Keterangan
	STS 1	TS 2	N 3	S 4	SS 5					
1	-	1	4	4	12	21	4.28	90	85.6	Sangat Baik
2	-	1	5	4	11	21	4.19	88	83.8	Baik
3	-	1	12	5	3	21	3.47	73	69.4	Baik
4	3	3	3	2	10	21	3.61	76	72.2	Baik
5	1	2	3	1	14	21	4.19	88	83.8	Baik
6	-	2	3	6	10	21	4.14	87	82.8	Baik
7	1	-	5	8	7	21	3.95	83	79.0	Baik
8	1	2	6	7	5	21	3.61	76	72.2	Baik
9	1	3	7	5	5	21	3.47	73	69.4	Baik
10	3	3	4	4	7	21	3.42	72	68.4	Baik
Total bobot :	10	18	52	46	86	21 (Siswa SD)			Mean (76.66)	Konklusi (Baik)

Rumus pencapaian pada respondedn adalah sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) = skor / jumlah koresponden
2. Skor = Jumlah dari responden yang memilih bobot * bobot
3. Skor Maksimum = 5

(Tabel 4.3.4 Cakupan Nilai)

No	Persentase Pencapaian	Kriteria
1	85%-100%	Sangat Baik
2	66%-84%	Baik
3	51%-65%	Cukup Baik
4	36%-50%	Kurang Baik
5	0%-35%	Tidak Baik

Pembahasan :

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi “Puzzle Game pada Tematik 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas 4 SD Muhammadiyah Condongcatur” dapat diterima oleh siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Condongcatur yang telah melakukan voting. Banyak siswa yang menyukai gamenya dengan keterangan konklusi (Baik) yang didapatkan dari rata-rata (mean) TCR = 76.66% (Baik).

BAB V (Penutup)

A. Kesimpulan


Berdasarkan penjabaran mengenai “Puzzle Game Pada tematik 3 kelas 4 SD Muhammadiyah Condongcatur ”, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu para siswa untuk menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak dengan bermain game yang mendukung materi siswa, sehingga dalam belajar siswa disamping melihat, mendengarkan, dan menghafal, siswa juga dapat bermain game agar tidak merasa bosan.

B. Saran

1. Tampilan aplikasi masih perlu diperbaiki karena masih terlalu monoton.
2. Penambahan gambar pada aplikasi.
3. Dapat dikembangkan kembali menjadi aplikasi yang lebih kompleks cakupan materinya, serta tidak sebatas siswa kelas 4 SD Muhammadiyah condongcatur, namun bisa dimainkan oleh semua kalangan. Dan tentunya menjadi aplikasi dengan kualitas yang lebih bagus.

LAMPIRAN

A. Surat Izin KP

 UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
KAMPUS 4 : Jl. Ahmad Yani (Ring Road Selatan) Kragilan, Taman, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. 55191
☎ 0274 563515, 511830 ext 4211 📠 0877 2894 2403 🌐 ftl.uad.ac.id ✉ ftl@uad.ac.id

Nomor : F2.1/289/D.33/X/2019
Hal : Permohonan Izin Kerja Praktek

11 Oktober 2019 M

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD Muhammadiyah Condong Catur
Jl. Perumnas Gorongan Ngropoj Condong Catur
Sleman Yogyakarta

Dengan hormat,
Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Kerja Praktek* di instansi / lembaga / perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.
Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No.	Nama	NIM
1.	Amanda Fahmidyna	1700018273

Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami,
Wakil Dekan


Sri Winiarti, S.T., M.Cs.
NIY. 60020388



B. Surat Keterangan Telah KP Dari Instansi



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH DEPOK
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR**
NSS : 102040214062 NPSN : 20401485 Terakreditasi : A

Jl. Perumnas Ring Road Utara Gorongan Condongcatur Depok Sleman Yogyakarta Telp. (0274) 486619, BUMS. (0274) 487720
email. sdmuhcondongcatur@gmail.com website : sdmuhcc-yogya.sch.id. e-learning : sdmuhcc.net

SURAT KETERANGAN
Nomor : 434/IV.4.AU/F/2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sulasmi, S.Pd.
NBM : 937 391
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah Condongcatur, Depok, Sleman, D.I. Yogyakarta.

menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dalam daftar berikut ini :

No	Nama Mahasiswa	NIM
1	AMANDA FAHMIDYANA	1700018273
2	ADELIA FITRIAWATI ZAKIYYAH	1700018281
3	MELIYA KURNIASARI	1700018244
4	AZHAARUDZDIKRI ALFIRDAUS	1700018238
5	REFALDI ERGIAN	1700018013

telah selesai melaksanakan kegiatan Kerja Praktek di SD Muhammadiyah Condongcatur Depok Sleman Yogyakarta .

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan kepada yang berkepentingan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 26 Oktober 2019
Kepala
SD Muhammadiyah Condongcatur



Sulasmi, S.Pd.
NBM. 937 391

C. Log – Book KP

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A.2019/2020
 (WAJIB DIISI MINGGUAN DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

NIM : 1700018273
 Nama Mahasiswa : Amanda Fahmiduna
 Judul Kerja Praktek : Puzzle Game Pada Tematik 5 Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas 4 SP Muhammadiyah Condongcatur
 Dosen Pembimbing : Drs. Wahyu Pujiyono, M.Kom
 Pembimbing Lapangan : Rais Saquddin Zuhri

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di ACC oleh pembimbing lapangan / dosen pembimbing
4. Log book per minggu di ACC oleh koordinator KP
5. Jumlah bimbingan minimal 11 minggu

Minggu Ke : 1

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Persetujuan Judul 1	10-07-2019	-	Perubahan Tema	Matri sudah Ter- sialisasi		<i>Zuhri</i>	<i>S</i>
2	Persetujuan Judul 2	13-07-2019	13-07-2019	Judul Mengambil Subtema 3 peduli terhadap makhluk hidup puzzle			<i>Zuhri</i>	<i>S</i>
3	Pembagian Tugas	13-07-2019	13-07-2019				<i>Zuhri</i>	<i>S</i>
4	Pembuatan Aplikasi	14-07-2019	14-07-2019	Membuat puzzle			<i>Zuhri</i>	<i>S</i>

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke: 2

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Membahas Aplikasi (Meeting)	15-07-2019	15-07-2019	Aplikasi Perlu peningkatan & Perbaikan			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
2	Perbaikan Aplikasi	16-07-2019	16-07-2019	Memberi keterangan			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
3	Perbaikan Aplikasi	17-07-2019	17-07-2019	Memberi keterangan			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
4	Penggabungan 1	18-07-2019	18-07-2019	Penggabungan fitur kuis, puzzle, materi, AR			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
5	Menunjukkan Aplikasi ke dosen	19-07-2019	19-07-2019	Pengacakan			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
6	Kunjungan ke SD	20-07-2019	20-07-2019	Menunjukkan dosen lapangan Menunjukkan Aplikasi			<i>Zulky</i>	<i>S</i>

Catatan Tambahan (Jika Ada):

Minggu Ke: Mi 3

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Perbaikan Aplikasi semua fitur	23-07-2019	23-07-2019	Menyelesaikan error untuk di gahung Menambah Loading			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
2	Penggabungan 2	27-07-2019	27-07-2019	Menggabungkan game simulasi pusat hewan			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
3	Perbaikan bug puzzle	28-07-2019	28-07-2019	Memperbaiki bug back dan next			<i>Zulky</i>	<i>S</i>
4	Kunjungan SD	29-07-2019	29-07-2019	Revisi Aplikasi (semua fitur)	-	-	<i>Zulky</i> <i>Rai's Kurni</i>	<i>S</i>

Catatan Tambahan (Jika Ada):

Minggu Ke: 4

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Memperbaiki bug	01-08-2019	01-08-2019	Memperbaiki bug next, back, restart			<i>Zelly</i>	<i>S</i>
2	Berbaikan bug	03-08-2019	03-08-2019	Perbaikan bug drag (belum)			<i>Zelly</i>	<i>S</i>
3	Berbaikan bug	04-08-2019	04-08-2019	Perbaikan bug drag back, next, restart			<i>Zelly</i>	<i>S</i>

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke: 5

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Memperbaiki background puzzle <i>5x3</i>	7-8-2019	7-8-2019	Background game diganti dengan gambar baru untuk background	-	- progress : 100% (hanya background)	<i>Zelly</i>	<i>S</i>
2	Memperbaiki bug next dan back pada game mode <i>5x3</i> old game	8-8-2019	8-8-2019	Panel untuk pindah gambar game puzzle diperbaiki dan ditempatkan di bagian kanan bawah (back & next)	-	Progress : 97%	<i>Zelly</i>	<i>S</i>
3	Membuat pilihan mode pada game dan membuat swipescene	9-8-2019	9-8-2019	Terdapat 3 mode 1. easy 2. medium 3. hard - Swipe untuk pemilihan gambar dengan swipe kanan ke kiri	-	- mode di link ke swipe 80% - swipe belum diberi gambar, hanya terdapat 3 tempat gambar (50%)	<i>Zelly</i>	<i>S</i>

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke : 5

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
4	- Menambah gambar pada swipe dan mengedit ukuran agar sesuai. (semua swipe)	10-8-2019	10-8-2019	- Swipe diberi gambar pada tiap mode, memiliki swipe sendiri dalam swipe terdiri 3 gambar. Easy, hard, medium gambar sama	-	- Penambahan gambar dan penyesuaian ukuran 100%		
	- Menambah ketebangan di atas swipe gambar (semua swipe)			- ketebangan tulisan "Pilih Gambar" dengan posisi dan ukuran yang disesuaikan	-	- Progress 100%		
	- Menambah background pada swipe (semua swipe)			- Background dengan ukuran dan posisi yang sudah disesuaikan	-	- Progress 100%		
5	- Menambah tombol back untuk ke scene pilihan mode di tiap swipe	11-8-2019	11-8-2019	- Tombol back dikembalikan pada kiri atas dengan ukuran yang disesuaikan	-	- progress 100% (telah di link)		

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke : 6

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Membuat scene mode hard (5x5)	11-8-2019	12-8-2019	Puzzle hard dengan kelain 5x5 pada gambar 1	- Kebutuhan pixel tidak selesai melanjutkan	- pembuatan baru + selesai 1 gambar (35%)		
2	- Menambahkan pembuatan mode hard	13-8-2019	13-8-2019	game puzzle hard dibuat pada gambar 2 dan gambar 3	- Bug pada penempatan petangan ketika di drop ke papan (posisi ada di kalik papan)	- sudah jadi pada 3 gambar, dan diperbaiki bug progress (85%)		
	- Menambahkan background pada game puzzle mode hard			Background telah disesuaikan letak dan ukurannya	-	- progress 100%		
	- menambahkan tombol back to swipe dan tombol next, back di game mode easy dan hard puzzle mode hard			- back untuk kembali ke swipe (pilihan game) - next tombol dalam game untuk meng ganti ke gambar selanjutnya - back - gambar sebelumnya	-	- progress 100% (telah di link)		

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke : 6

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
3	Membuat link dari swipe ke game pada mode hard	15-08-2019	15-08-2019	swipe untuk memilih gambar. Gambar yang dipilih jika di klik akan masuk ke game sesuai gambar yang di klik	-	Progress kuis mode hard 100% swipe	Zuly	→
	Membuat puzzle mode medium (4x4)			ditribuakan untuk 1 gambar	- Bug ukuran potongan tidak menyerasi saat di drop ke papan	progress 30%	Zuly	→
	Memperbaiki script drag untuk mode medium			- ukuran vector 2 disesuaikan dengan ukuran box collider 2D	-	-	Zuly	→
4	Merombak puzzle mode easy (3x3) old mode	17-08-2019	→				Zuly	→

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke : 6

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
5	Merombak puzzle easy mode (3x3) old mode	17-08-2019	18-08-2019	- Dirombak karena old game bug sulit diperbaiki - Selesai 3 gambar	- Laptop error	progress 80%	Zuly	→
6	Penyesuaian tampilan easy mode	18-08-2019	18-08-2019	- Penambahan back-ground dan penambahan ukuran papan	-	-	Zuly	→
7	Perbaikan bug pada puzzle hard	21-08-2019	21-08-2019	- Bug ketika melewati potongan ke papan yang sebelumnya sebagian ada di balik papan telah diperbaiki	-	progress 100%	Zuly	→

Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke: 7

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
5	Melanjutkan puzzle medium (1x1)	25-08-2019	25-08-2019	Pembuatan puzzle untuk gambar ke-3	Bug penempatan potongan gambar di papan. gambar ada dibalik papan	Progress 87% tinggal bug & tampilan	Zelly	☞
6	Pembuatan link gambar ke game easy	26-08-2019	26-08-2019	pada mode easy, swipe gambar di link ke game	-	Progress 80%	Zelly	☞
7	Berkunjung ke SD	27-08-2019	27-08-2019	Revisi Judul (Pemberian judul Game)	-	Tidak diberi judul. Harus Di beri judul pada game nya.	Zelly ROIS ZUHRI	☞
8	Membuat button lanjut pada game puzzle easy untuk pindah ke gambar lain dan back - Membuat button back dari game ke swipe easy - Membuat button back dari swipe ke mode	27-08-2019	27-08-2019	- Hiperlink dari scene gambar easy ke gambar lain. - ditempatkan di kanan tengah game dan kiri tengah. - back ke swipe ada di kiri atas - back to pilihan mode ada di kiri atas	-	pada mode easy 90% sisanya tampilan yang belum dapat back	Zelly	☞

Catatan Tambahan (Jika Ada):

Minggu Ke: 7

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
5	Membuat link dari swipe ke game pada mode medium	28-08-2019	28-08-2019	Pada mode medium swipe gambar di link ke game	-	Progress 100%	Zelly	☞
	Membuat button back to menu utama (pilihan mode) dari swipe			-	Progress 100%	Zelly	☞	
	Memperbaiki tampilan swipe pada easy, hard, dan medium			-	Progress 100%	Zelly	☞	
				Menghilangkan scroll button dan mengubah ukuran gambar puzzle - Mengubah background	-			

Catatan Tambahan (Jika Ada):

Minggu Ke : 7

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
6	Fixing bug di mode medium	30-08-2019	30-08-2019	Bug ketika potongan dikompakkan, posisi ada dibalik paparan sudah diperbaiki	-	progres 100%	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	Perbaiki tampilan pada scene menu	31-08-2019	30-08-2019	Perubahan posisi pilihan menu dan ukuran huruf	-	progres 100%	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke : 9

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Kunjungan ke Sp Muhammadiyah Condongcatur	11-09-2019	11-09-2019	Mendapat informasi tentang SD dan tanggapan Aplikasi			<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

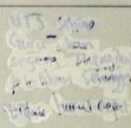


Catatan Tambahan (Jika Ada) :

Minggu Ke: 10

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Kunjungan ke SD Muhammadiyah Cergat	25-09-2019	25-09-2019	Uji coba 1 aplikasi kepada guru				

Catatan Tambahan (Jika Ada):

Minggu Ke: 11

NO.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika Ada)	Keterangan	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
		Rencana	Realisasi					
1	Kunjungan ke SD Muhammadiyah Condongcatur	30-09-2019	30-09-2019	Pengujian aplikasi kepada siswa kelas 4c		terlaksana dengan baik. siswa sangat antusias.		

Catatan Tambahan (Jika Ada):

D. Foto Dokumentasi Kegiatan KP





DAFTAR PUSTAKA

- [1] Youtube. Akbar Project. *Tutorial Membuat Game Puzzle Menggunakan Unity3D*. <https://youtu.be/up7aoO27R-E>
- [2] Youtube. Akbar Project. *Swipe Control With Touch for Menu Level | Unity3D*. https://youtu.be/12obs_bWRx8
- [3] Youtube. Blender Unity. *21. Pindah Scene – Tutorial Unity Game Indonesia*. <https://youtu.be/GURPmGoAOoM>
- [4] Vectorisland. *Superman Logo Cartoon Vector*. <https://images.app.goo.gl/7S7pEHwZMP8xTt4q8>
- [5] SDMUHCC. *SD Muhammadiyah Condongcatur*. <https://sdmuhcc-yogya.sch.id/>
- [6] Dapodik. *Data Pokok Pendidikan Dasar dan Menengah SD Muhammadiyah Condongcatur*. <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/2B1F729F6DC0817FF562>
- [7] Wikipedia. *SD Muhammadiyah Condongcatur*. https://id.wikipedia.org/wiki/SD_Muhammadiyah_Condongcatur
- [8] Anggoro, Eko Apri. Interview. *Sejarah Sd Muhammadiyah Condongcatur*. Yogyakarta, 11 September 2019.
- [9] Dokumen, 2019. *Profil SD Muhammadiyah Condongcatur : SD Muhammadiyah Condongcatur*
- [10] Sulasmi S. Pd, 2019. *Porposal Bantuan Sekolah Rujukan SD Muhammadiyah Condongcatur : SD Muhammadiyah Condongcatur*.
- [11] *Kelas_04_SD_Tematik_3_Peduli_Terhadap_Makhluk_Hidup_Guru_2017.pdf*