

Manual Book

Geokolase (Geometri dan Kolase)

Mohamad Hariyono

Nuhyal Ulia

Darnoto

Universitas Islam Nahdlatul Ulama

Jebara

Pendahuluan

Geokolase adalah game edukasi berbasis IT yang berasal dari kata Geometri dan Kolase, di mana geometri adalah cabang dari ilmu matematika yang mempelajari tentang bidang-bidang bangun datar. Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan atau gambar yang ditempelkan pada permukaan gambar/layar yang dalam hal ini menggunakan media grafis komputer .

Geokolase dibuat dengan tujuan sebagai media pengenalan dan meningkatkan pemahaman konsep geometri bangun datar kelas V SD dengan memanfaatkan kegiatan atau permainan Kolase sehingga dalam pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang.

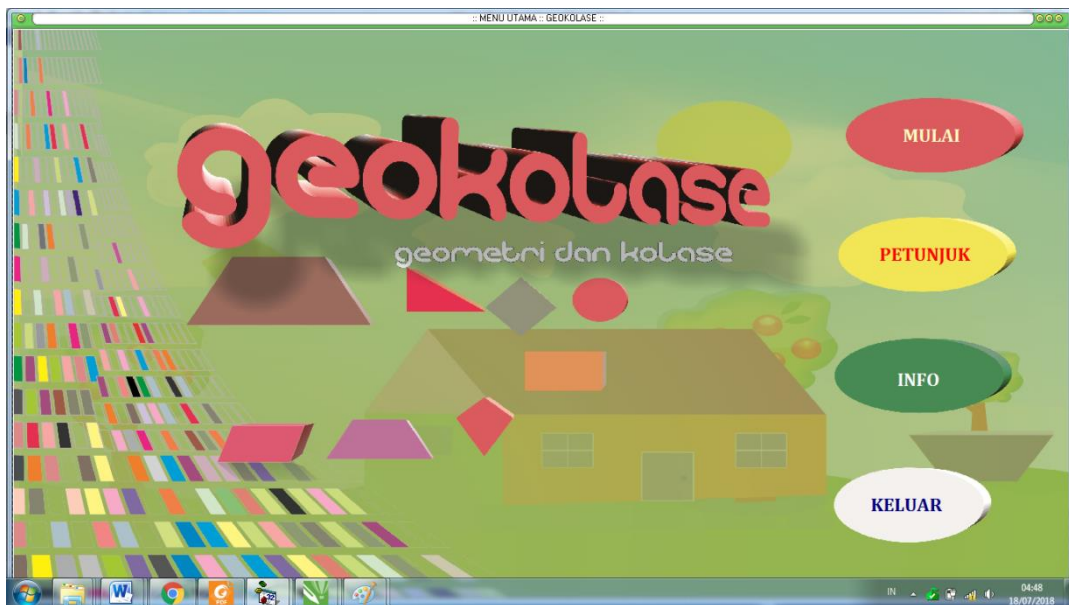
Pada tampilan Geokolase terdapat beberapa forms, antara lain forms menu utama, Forms game geokolase level 1-3 , info, profil,. Aplikasi Geokolase bisa digunakan dengan di install di PC.

Menu Utama

Menu utama Geokolase terdiri atas 4 tombol.

- a) Tombol Mulai, akan mengarahkan anak-anak untuk memulai permainan
- b) Tombol Petunjuk, berisi tentang cara bermain geokolase.
- c) Tombol Info, berisi mengenai informasi media geokolase dan biodata pembuat media.
- d) Tombol Keluar, akan keluar atau menutup aplikasi geokolase.

Masing-masing menu, akan berjalan apabila di klik pada bagian menu/tulisan.



Gambar 1. Menu Utama Aplikasi Geokolase

Menu Mulai

Menu mulai berisi permainan inti Geokolase yang terdiri dari 3 level, dapat masuk menuju ke level berikutnya kalau level sebelumnya telah di lewati dengan sempurna dengan menempel dan menjawab semua pertanyaan.

Level satu berisi pengetahuan awal bangun datar dengan menempel bangun datar ke gambar utama sesuai dengan nama bangun datar tersebut, level 2 disamping anak menempel sesuai dengan nama bangun datar yang sesuai, juga disertai dengan sebuah pertanyaan pilihan, dan level 3 disamping menempel bangun datar geometri juga harus menyelesaikan pertanyaan menantang.

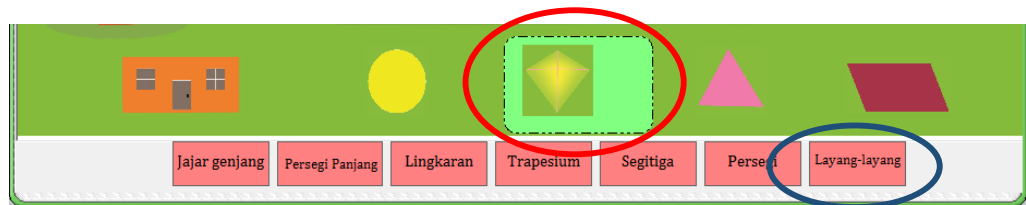
Level 1 seperti pada tampilan di bawah, teradapat gambar kerangka rumah, timer, gambar-gambar bangun datar, dan nama-nama bangun datar.



Gambar 1. Layar Utama level 1

Langkah –langkah permainan Level 1 :

1. Dalam permainan level ini gambar-gambar bangun datar akan berjalan otomatis.
2. Agar berhenti dan dapat ditempel pada gambar utama, ketika sampai pada kotak tengah (lingkar merah) maka siswa dapat memilih nama bangun dengan Click tombol nama bangun yang sesuai dimaksud (lingkar biru).



Gambar 2. Gambar bangun datar dan tombol nama bangun datar

3. Dengan menekan tombol nama-nama bangun datar sesuai maka gambar-gambar bangun datar akan berjalan otomatis akan berhenti, namun apabila salah maka gambar tidak mau berhenti.
4. Setelah berhenti maka dilanjutkan dengan men-*drag* gambar dan menempel ke gambar utama sesuai dengan bentuk kerangka gambar, kalau tidak sesuai dengan kerangka gambar maka gambar tidak mau ditempel. Ini agar anak betul-betul memahami nama dan bentuk gambar bangun datar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3 dibawah :



Gambar 3. Gambar bangun datar yang beberapa sudah di tempel

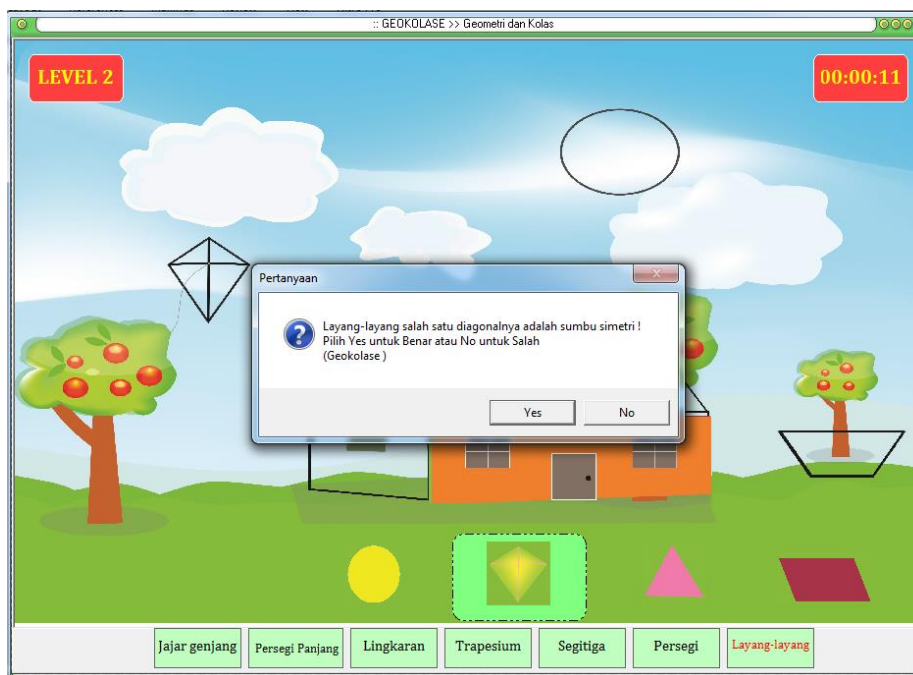
5. Apabila dapat menyelesaikan / menempel semua bangun-bangun datar yang berjalan otomatis maka akan muncul gambar piala dan dapat melanjutkan ke level berikutnya, sesuai gambar 4 di bawah :



Gambar 4. Gambar bangun datar yang beberapa sudah di tempel

Level 2

Dengan menekan tombol *klik disini*>>> pada layar gambar 4 di atas maka kita akan masuk pada Level 2. langkah-langkah bermain pada level 2 sama dengan level 1. Yang berbeda pada level 2 pada langkah ke -3 dilevel 1 setelah gambar berhenti kita bisa langsung menempel gambar geometri ke gambar utama namun pada level 2 agar bisa menempel bangun geometri harus menjawab pertanyaan sesuai dengan bangun geometri tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5 di bawah :

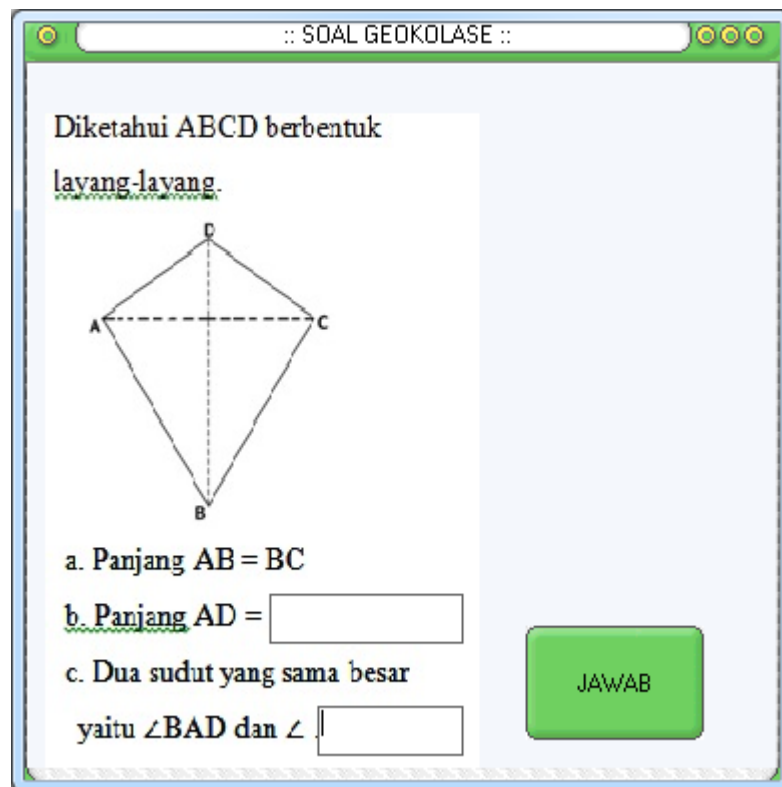


Gambar 5. Gambar bangun datar yang beberapa sudah di tempel

Yang membuat level 2 lebih seru ketika menjawab pertanyaan betul bisa menempel gambar geometri selanjutnya, namun apabila salah maka akan mereset ke awal masuk level 2 dalam artian memulai menempel dari awal.

Level 3

Setelah menyelesaikan level 2 kita dapat masuk ke level 3. tampilah layar pada level 2 tidak jauh berbeda dengan tampilan pada level 1 dan 2. Yang berbeda pada level 3 dengan level 2 jika pada level 2 pertanyaan berupa pilihan betul salah maka pada level ini , sudah memulai dengan pertanyaan essay yang harus di isi siswa. Untuk lebih jealsnya bisa dilihat pada gambar 6 di bawah :

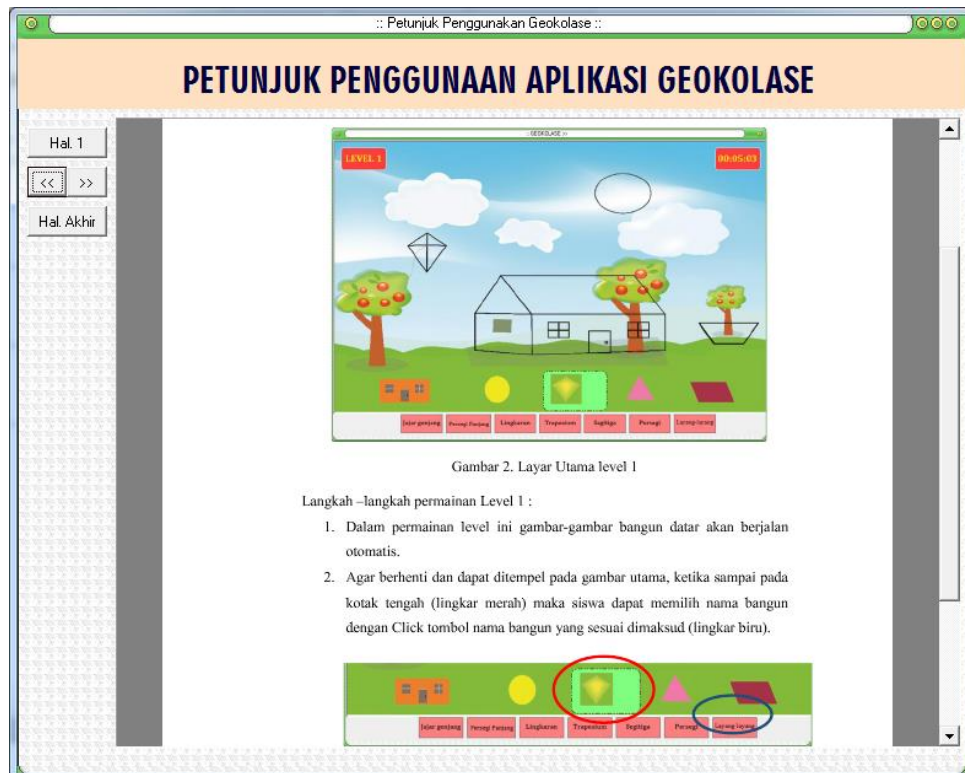


Gambar 6. Gambar bangun datar yang beberapa sudah di tempel

Mirip pada level 2 ketika menjawab pertanyaan betul bisa menempel gambar geometri selanjutnya, namun apabila salah maka akan mereset ke awal masuk level 3 dalam artian memulai menempel dari awal.

Menu Petunjuk

Ketika tombol petunjuk pada menu utama di tekan maka akan ada muncul form petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi seperti pada gambar 7 di bawah :



Gambar 2. Layar Utama level 1

Langkah –langkah permainan Level 1 :

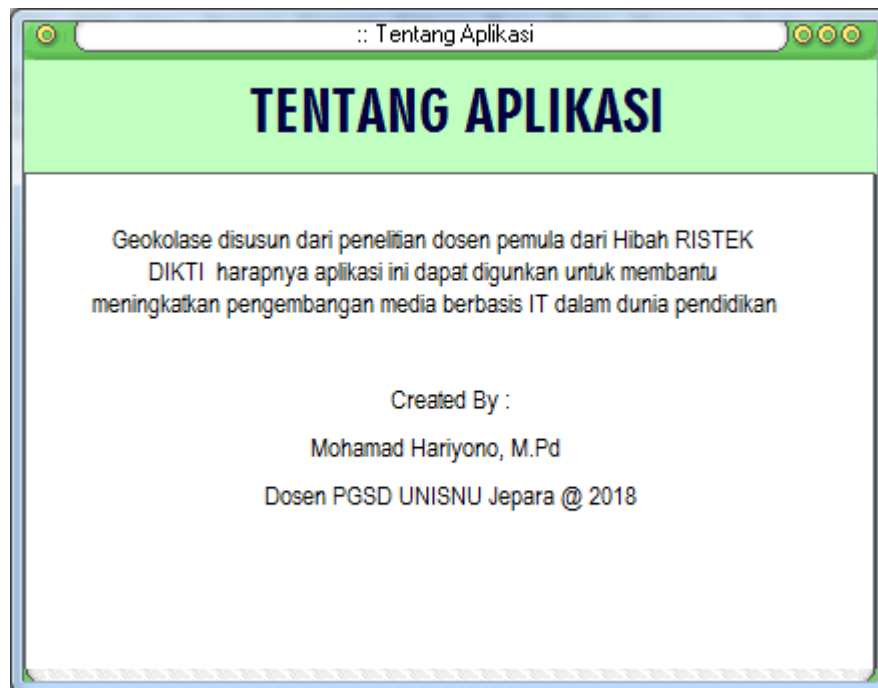
1. Dalam permainan level ini gambar-gambar bangun datar akan berjalan otomatis.
2. Agar berhenti dan dapat ditempel pada gambar utama, ketika sampai pada kotak tengah (lingkar merah) maka siswa dapat memilih nama bangun dengan Click tombol nama bangun yang sesuai dimaksud (lingkar biru).

Gambar 7. Gambar petunjuk penggunaan aplikasi

Pada forms petunjuk terdapat layar petunjuk program dan empat tombol untuk menuju berpindah dan kembali dari satu halaman ke halaman lainya.

Menu Info

Pada forms info berisi tentang aplikasi dan pembuat aplikasi.




REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201821379, 18 Juli 2018

Pencipta

Nama : **MOHAMAD HARIYONO, NUHYAL ULIA, , dkk**
Alamat : **DEMAAN, RT 001 RW 007, DEMAAAN, KUDUS, Jawa Tengah, 59313**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Pusat HKI UNISNU Jepara**
Alamat : **JL. TAMAN SISWA (PEKENG) TAHUNAN , JEPARA, Jawa Tengah, 59427**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **GEOLOKASE (GEOMETRI DAN KOLASE)**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **10 April 2018, di Jepara**
Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**
Nomor pencatatan : **000112143**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	MOHAMAD HARIYONO	DEMAAN, RT 001 RW 007, DEMAAAN
2	NUHYAL ULIA	DEMAAN, RT 001 RW 007, DEMAAAN
3	DARNOTO	BALONGMULYO, RT 006 RW 003, KRAGAN



