



# **MANUAL BOOK - BIBUL**

**PANDUAN PENGGUNAAN APLIKASI PERMAINAN  
BIBUL**

**SMP NEGERI 27  
BANDAR LAMPUNG**



## PENDAHULUAN

APLIKASI BIBUL MERUPAKAN APLIKASI BERBASIS WEB YANG DAPAT DIBUKA MENGGUNAKAN WEB BROWSER MELALUI BERBAGAI PERANGAKAT .

APLIKASI INI DIBUAT UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN MATEMATIKA KHUSUSNYA OPERASI BILANGAN BULAT DIMANA BIBUL MERUPAKAN BERUPA PERMAINAN EDUKASI DENGAN METODE LATIHAN BERULANG YANG DIBERIKAN DALAM BENTUK PUZZLE DIMANA PENGGUNA PERLU MEMILIH ANGKA YANG SESUAI .

APLIKASI INI JUGA MEMILIKI FITUR UNTUK MEMBUAT SOAL, SEHINGGA PENDIDIK DAPAT MEMBUAT SOAL DAN MEMBERIKAN SOAL TERSEBUT KE PARA PESERTA DIDIK .

DIHARAPKAN APLIKASI INI DAPAT MEMBANTU SISWA SECARA EFEKTIF DAN FLEKSIBEL DALAM PEMBELAJARAN .

# PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

## HALAMAN MENU UTAMA



HALAMAN MENU UTAMA MERUPAKAN HALAMAN AWAL YANG AKAN DITAMPILKAN. BERISI BEBERAPA TOMBOL YANG AKAN MENGARAHKAN KE MENU LAIN.

TERDAPAT TIGA TOMBOL DIBAGIAN TENGAH DAN SATU TOMBOL DI BAGIAN KANAN ATAS UNTUK MELIHAT CRETIS.

TOMBOL BERMAIN AKAN MENGANTARKAN KE MENU PEMILIHAN LEVEL

TOMBOL MEMBUAT SOAL BERGUNA UNTUK MEMBUAT SOAL DAN MEMBERIKAN SOAL TERSEBUT KE PESERTA DIDIK.

TOMBOL BERLAJAR UNTUK MEMPELAJARI TENTANG ALJABAR DAN CARA MENGGUNAKAN APLIKASI INI.



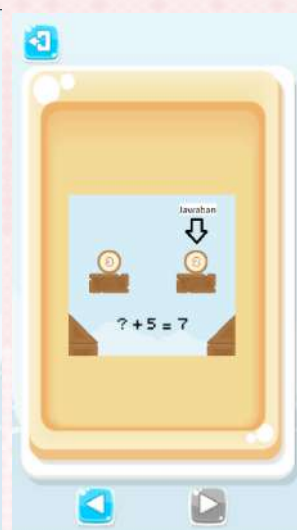
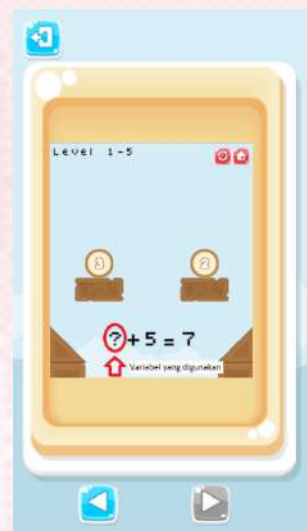
# PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

## HALAMAN MENU BELAJAR



PADA MENU BELAJAR, TERDAPAT INFORMASI TENTANG KONSTANTA, VARIABEL DAN SOLUSI.

PEMBAHASAN SEDERHANA INI JUGA SECARA TIDAK LANGSUNG MEMBERI TAHU BAGAIMANA CARA MENGERJAKAN SOAL PADA APLIKASI INI.



# PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

## MENU CREDITS

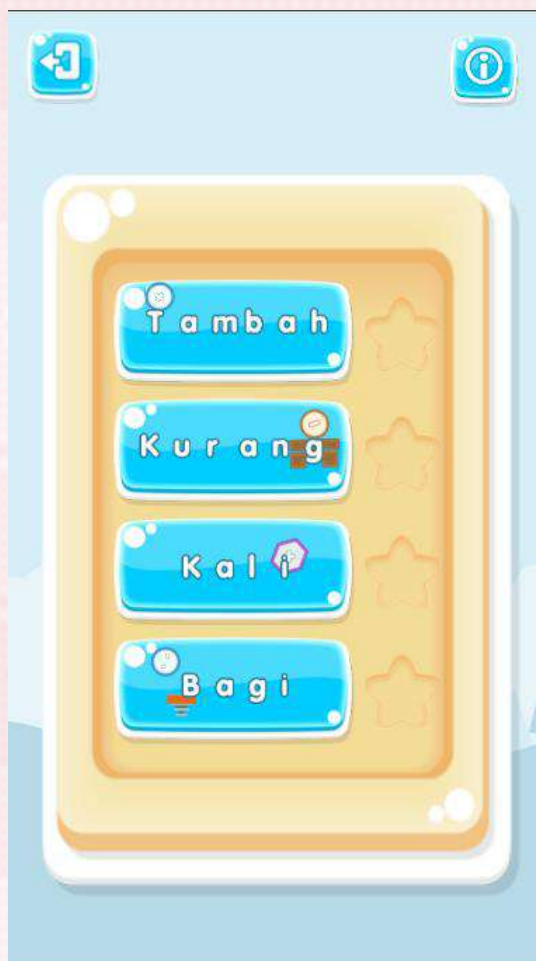


PADA MENU INI  
DITAMPILKAN TIM YANG  
MENERJAKAN APLIKASI  
BIBUL.

PADA BAGIAN KIRI ATAS,  
TERDAPAT TOMBOL  
KEMBALI KE MENU UTAMA.

# PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

## MENU PILIHAN PERMAIAN



PENGGUNA DAPAT MEMILIH EMPAT PILIHAN PERMAINAN.

- TAMBAH
- KURANG
- KALI
- BAGI

MASING-MASING PILIHAN NANTINYA AKAN MENGANTARKAN KE PEMILIHAN LEVEL.

TOMBOL DI KIRI ATAS BERFUNGSI UNTUK KEMBALI KE HALAMAN SEBELUMNYA

TOMBOL DI KANAN ATAS BERFUNGSI UNTUK MELIHAT CARA BERMAIN

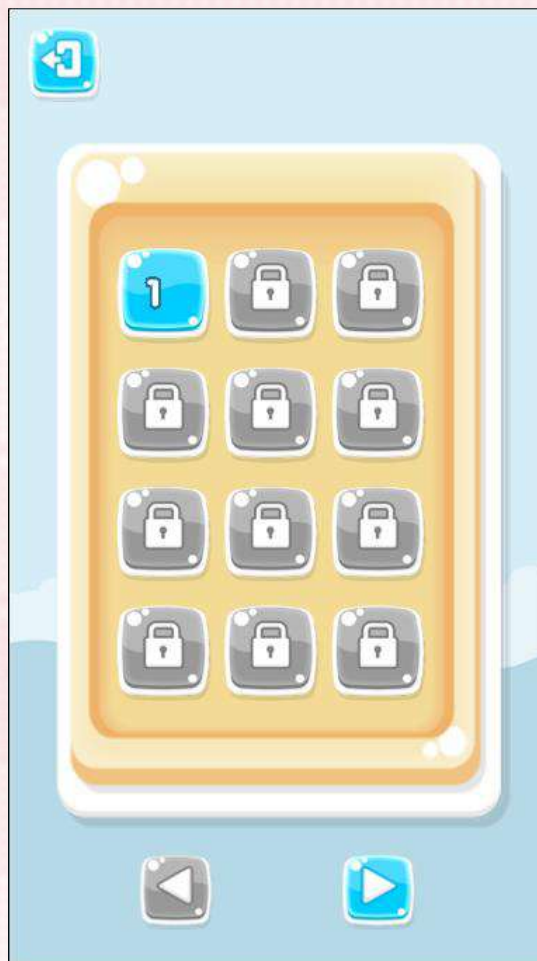


## MENU CARA BERMAIN



# PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

## MENU PILIHAN LEVEL



KETIKA SUDAH MEMILIH SALAH SATU PILIHAN PERMAINAN, MAKA PENGGUNA AKAN MEMILIH LEVEL PERMAINAN.

LEVEL BERIKUTNYA AKAN TERBUKA APABILA PEMAIN SUDAH BERHASIL MENYELESAIKAN PERMAINAN SEBELUMNYA.



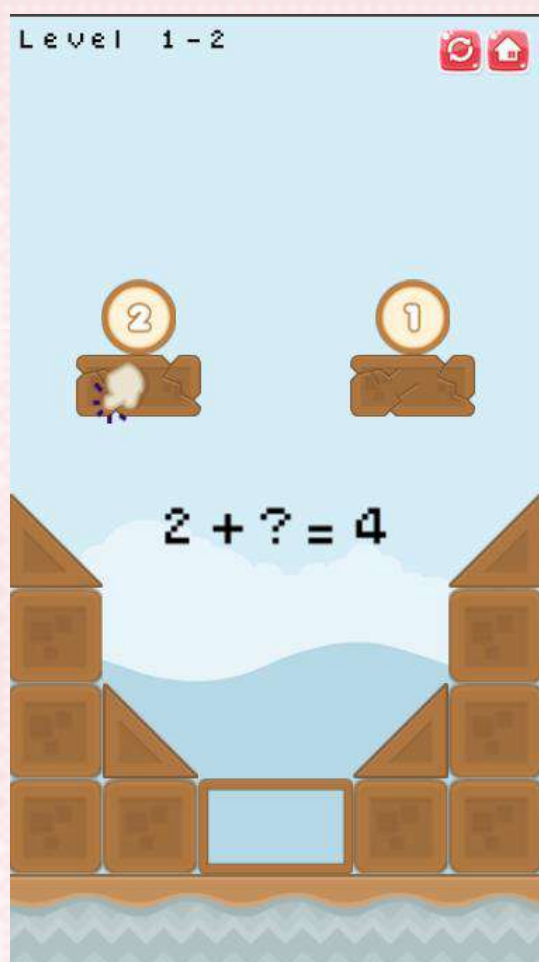
TERDAPAT DUA STAGE YANG MASING-MASING STAGE MEMILIKI TOTAL 12 LEVEL.

TOTAL LEVEL PADA SETIAP PILIHAN PERMAIANAN ADALAH 24.

TOTAL JUMLAH LEVEL PADA SELURUH PERMAINAN ADALAH LEBIH DARI 100 LEVEL (TERMASUK MODE RAHASIA)

## PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

### HALAMAN BERMAIN



PEGGUNA AKAN DIHADIRKAN PERTANYAAN DAN MEMILIH JAWABAN YANG ADA.

UNTUK MENJAWAB, PENGGUNA DAPAT MENEKAN BALOK YANG ADA DI BAWAH JAWABAN.

BALOK TERSEBUT AKAN HANCUR DAN JAWABAN AKAN MELUNCUR KE WADAH PENAMPUNG JAWABAN YANG ADA DI BAGIAN BAWAH.

SECARA TIDAK LANGSUNG SEBANYAKNYA DALAM PERMAINAN JUGA MENGAJARKAN TENTANG HUKUM FISIKA.

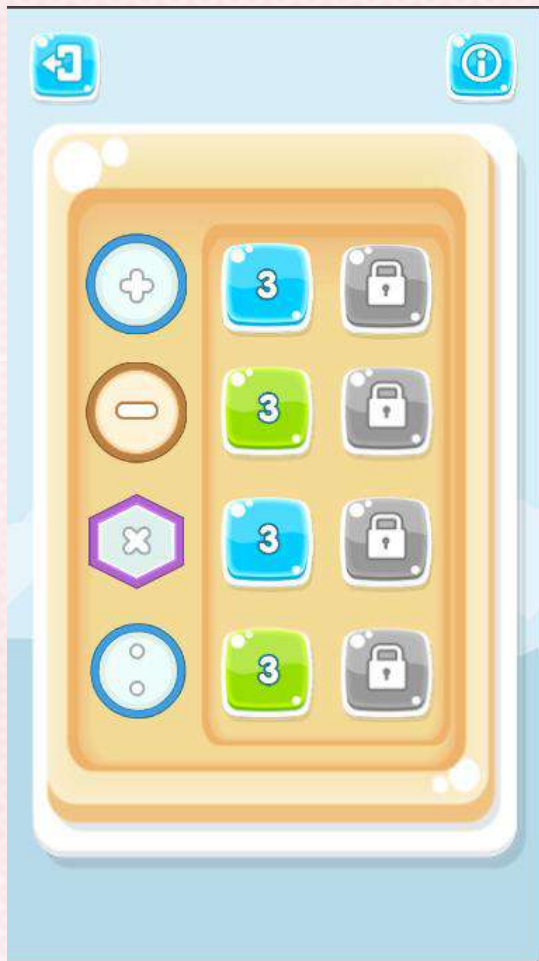


JIKA JAWABAN BENAR MAKA AKAN DITAMPILKAN TAMPILAN UNTUK MEMILIH LEVEL SELANJUTNYA, MENGULANG PERMAINAN ATAU KEMBALI KE MENU UTAMA



# PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

## MEMBUAT SOAL



PARA PENDIDIK DAPAT MEMBUAT SOAL DENGAN TIGA DAN LIMA PILIHAN.

UNTUK LIMA PILIHAN, PERMAINAN PADA OPERASI TERSEBUT HARUS DI SELESAIKAN.

UNTUK MEMULAI SOAL, PERTAMA PENDIDIK MEMILIH SOAL PADA TIAP PILIHAN, KEMUDIAN PENDIDIK JUGA MEMILIH VARIABEL.

PILIHAN JAWABAN AKAN MENYESUAIKAN DENGAN SOAL YANG DIPILIH.

KEMUDIAN PERMAINAN AKAN DIMULAI KETIKA TOMBOL MULAI DITEKAN.



## PENUTUP

APLIKASI INI DIBUAT UNTUK MEMBANTU PEMBELAJARAN MATEMATIKA KHUSUSNYA OPERASI BILANGAN BULAT DIMANA BIBUL MERUPAKAN BERUPA PERMAINAN EDUKASI DENGAN METODE LATIHAN BERULANG YANG DIBERIKAN DALAM BENTUK PUZZLE DIMANA PENGGUNA PERLU MEMILIH ANGKA YANG SESUAI.

