



MANUAL BOOK

GAME EDUKASI PETUALANGAN AYAM UNTUK IPA KELAS 8 SEMESTER 1

Panduan penggunaan Game Edukasi Petualangan Ayam

SMP NEGERI 27 BANDAR LAMPUNG

PENDAHULUAN

Tentang Aplikasi

Petualangan ayam merupakan game edukasi yang memperkenalkan materi IPA untuk peserta didik di kelas 8 semester 1. Materi yang diambil adalah BAB 1 – Gerak Benda dan Makhluk hidup di lingkungan sekitar. Yang didapat dari buku Ilmu Pengetahuan Alam – Kelas VIII – semester 1 yang dikeluarkan oleh buku.kemendikbud.go.id

Game ini bercerita tentang ayam yang mencari adik-adiknya, pemain harus menyelesaikan misi untuk dapat lanjut ke stage selanjutnya, terdapat 5 stage utama yang memiliki gameplay berbeda, sapi dengan gerobak, monyet dengan bongkahan batu/kayu, kelinci dengan anak panah wortel, harimau sumatera dengan kekuatan otot dan burung rangkong yang dapat mengangkat benda. Dengan fitur utama yaitu logika permainan grafitasi dan fisika, disertai dengan materi pembelajaran yang ditampilkan didalam goa edukasi yang berisikan sub bab dari BAB1 – Gerak benda dan makhluk hidup di lingkungan sekitar.

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 3 (tiga) tombol yang terdapat di menu utama, yaitu tombol Materi Pembelajaran (paling kiri), tombol bermain (tengah) dan tombol Informasi pembuat (kanan).

Di bagian bawah terdapat sumber materi yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi permainan ini.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Halaman Menu Utama dan Menu Credits

Tombol Informasi credits ada dipaling kanan dari tombol yang ada di menu utama.

Menu ini akan menampilkan Informasi pembuat dan sebuah tombol untuk Kembali ke ke Menu Utama.



Tombol Credits

Tombol kembali ke Menu Utama

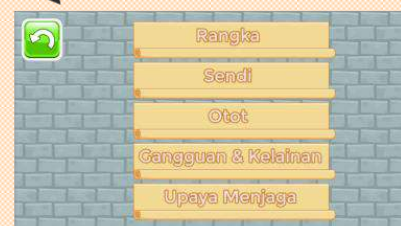


PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Halaman Menu Utama dan Menu Belajar (Sub Bab Materi)

Tombol Menu Belajar yang berisikan pilihan sub bab materi ada dipaling kiri dari tombol yang ada di menu utama.

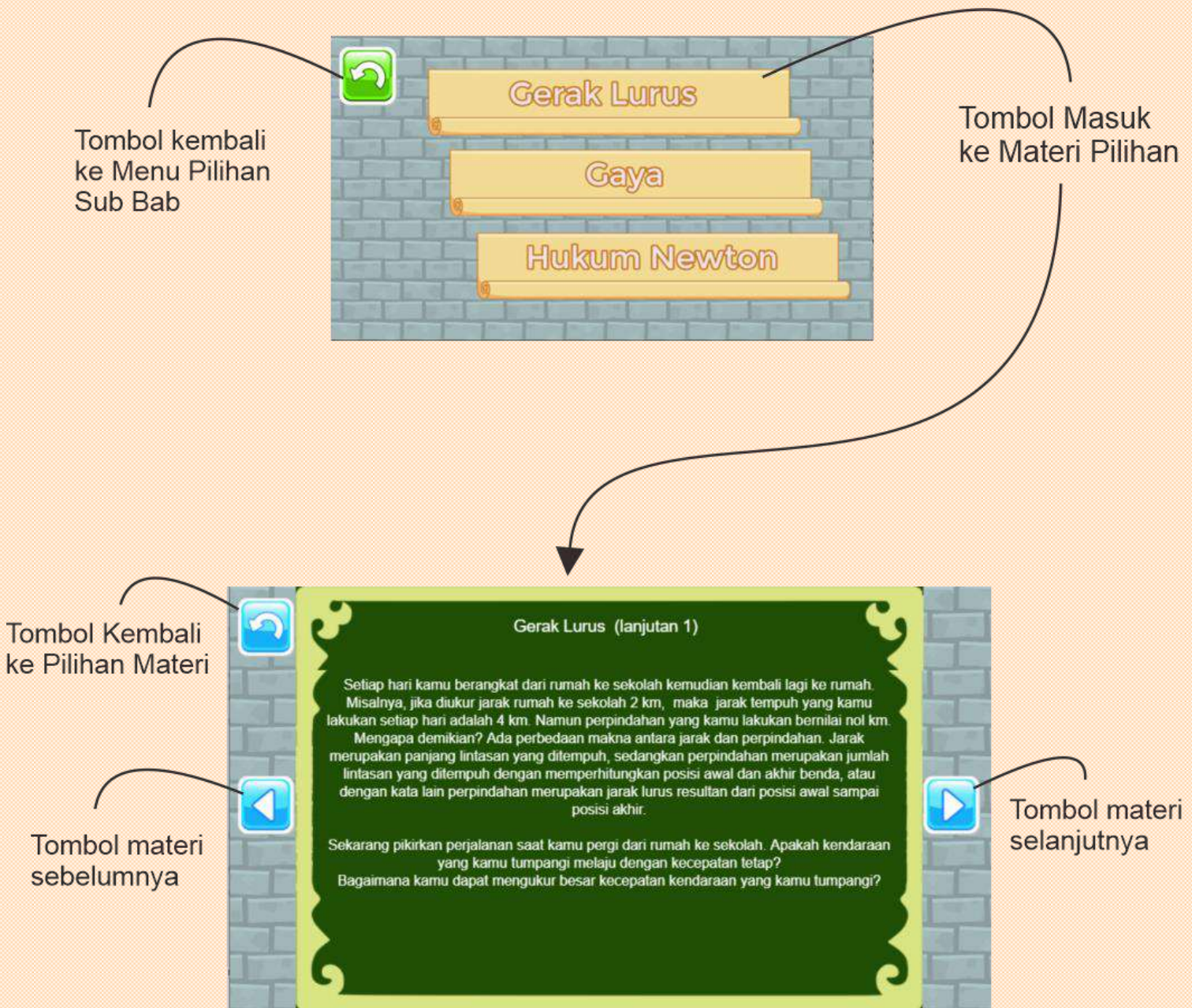
Menu ini akan menampilkan empat buah tombol ke empat pilihan materi yang akan mengarahkan ke pemilihan materi dan satu tombol Kembali untuk Kembali ke menu utama



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Halaman Menu Materi dan Materi pilihan

Ketika kita sudah memilih sub bab yang diinginkan, maka pengguna akan memilih materi yang akan di tampilkan.



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Halaman Menu Utama dan Pemilihan Nama

Ketika kita memilih tombol bermain untuk pertama kali, maka aplikasi akan menampilkan menu untuk mengisi nama pengguna, nama pengguna akan digunakan nantinya sebagai feedback untuk pengguna ketika telah selesai dalam satu level permainan.



Tombol bermain yang dipilih untuk pertama kali



Tombol Lanjut (jika sudah selesai mengisi nama)

Tempat mengisi nama



Jika Nama sudah sesuai, dan pengguna menekan tombol YA, maka nama akan tersimpan dan aplikasi akan dilanjutkan ke dalam World Map. Jika memilih tidak maka akan Kembali ke menu pengisian nama

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Halaman Menu Utama dan Worldmap Permainan

Ketika pengguna sudah menyelesaikan pemilihan nama, jika pengguna memilih tombol bermain, maka aplikasi akan menampilkan worldmap permainan, dimana pemain dapat menyentuh layar untuk menggerakkan kakak ayam ke arah yang diinginkan.

Terdapat pilihan Stage, Level dan Goa Pengetahuan yang terdapat di worldmap, juga penjelasan jumlah anak ayam di kanan atas dan tombol untuk Kembali ke menu utama disebelah kiri atas.

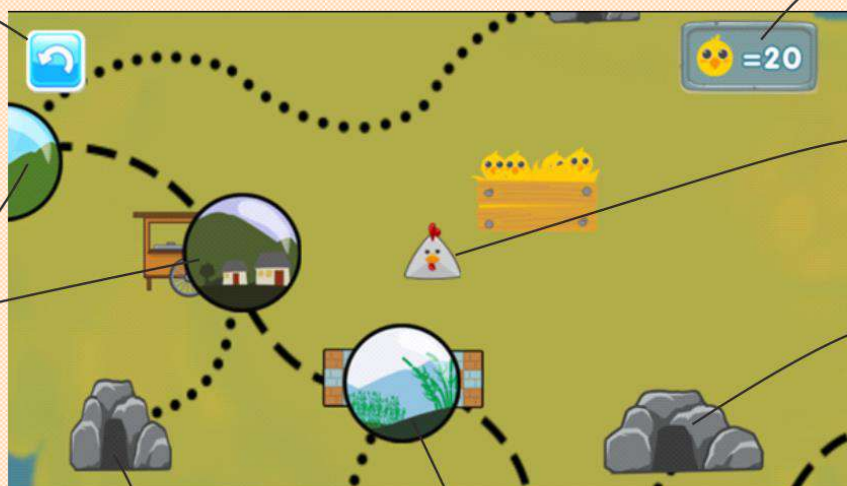


Tombol Bermain



Ayam akan di ikuti oleh binatang lain, jika misi pada level sudah diselesaikan

Tombol Kembali ke Menu Utama



Jumlah Anak Ayam yang telah terkumpul

Kakak Ayam, yang menjadi tokoh utama. dapat bergerak dengan cara menyentuh bagian pada pata

Goa Pengetahuan, arahkan kakak ayam kedalam goa untuk masuk ke dalam menu materi pembelajaran.

Pilihan Stage, arahkan kakak ayam kearah pilihan stage untuk masuk ke dalam pemilihan level pada stage yang dipilih.

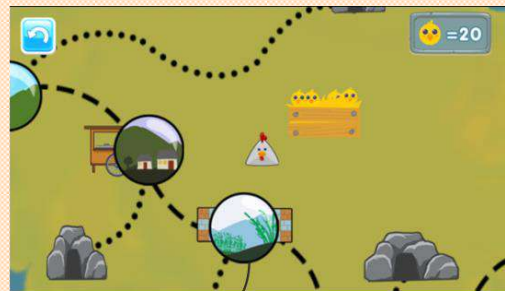
Goa Pengetahuan, arahkan kakak ayam kedalam goa untuk masuk ke dalam menu materi pembelajaran.

Pilihan Stage, arahkan kakak ayam kearah pilihan stage untuk masuk ke dalam pemilihan level pada stage yang dipilih.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Halaman Pemilihan Stage

Dari World Map ketika memilih gambar stage, maka aplikasi akan menampilkan halaman pemilihan level



Arahkan Kakak ayam ke stage, untuk masuk ke pemilihan level



Tombol kembali ke World Map

Jumlah anak ayam yang sudah terkumpul

Jumlah anak ayam yang sudah terkumpul

Tombol Level Permainan, Tekan tombol untuk masuk ke permainan

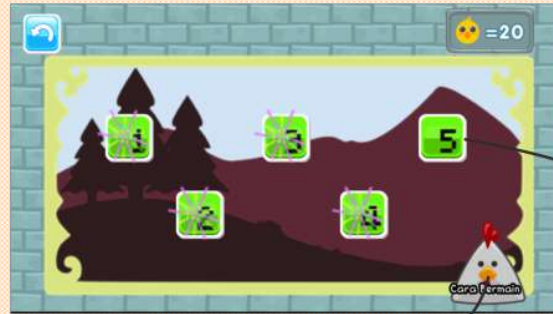
Tombol Cara Bermain, untuk melihat tutorial pada stage tersebut.

Tombol Level Permainan, apabila gametelah dilewati oleh pemain maka akan tampil kembang api di depan tombol

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Gameplay 1 (Kakak Ayam)

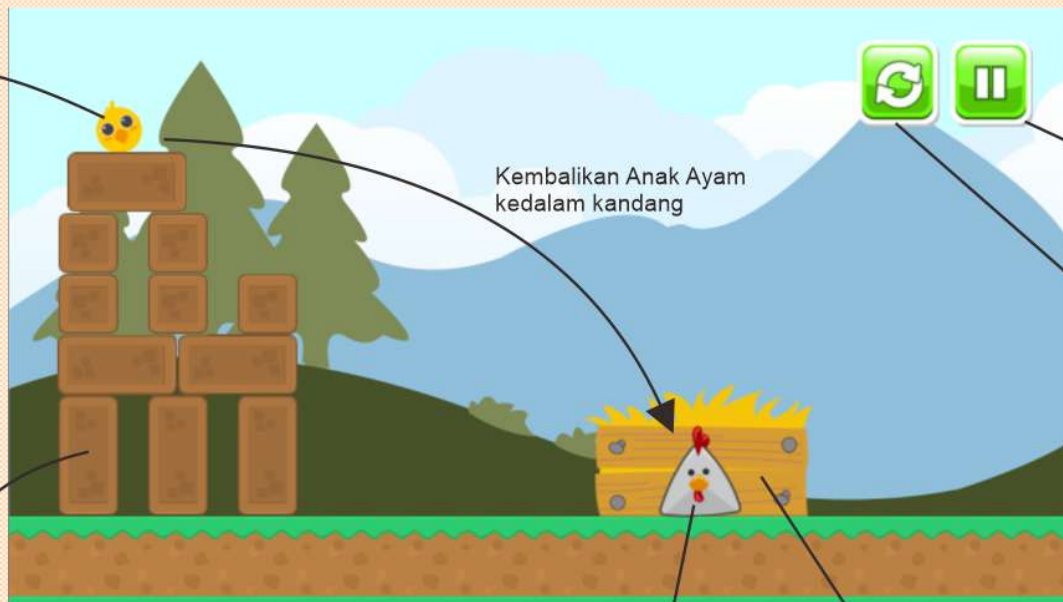
Dari worldmap ketika memilih stage maka akan muncul pemilihan level permainan, didalam pemilihan level terdapat tombol bantuan, tombol Kembali ke menu utama dan tombol untuk masuk ke permainan.



Logo pada World Map



Tombol tahap tutorial berikutnya



Tombol Pause

Tombol Ulang Level

Anak Ayam

Kembalikan Anak Ayam kedalam kandang

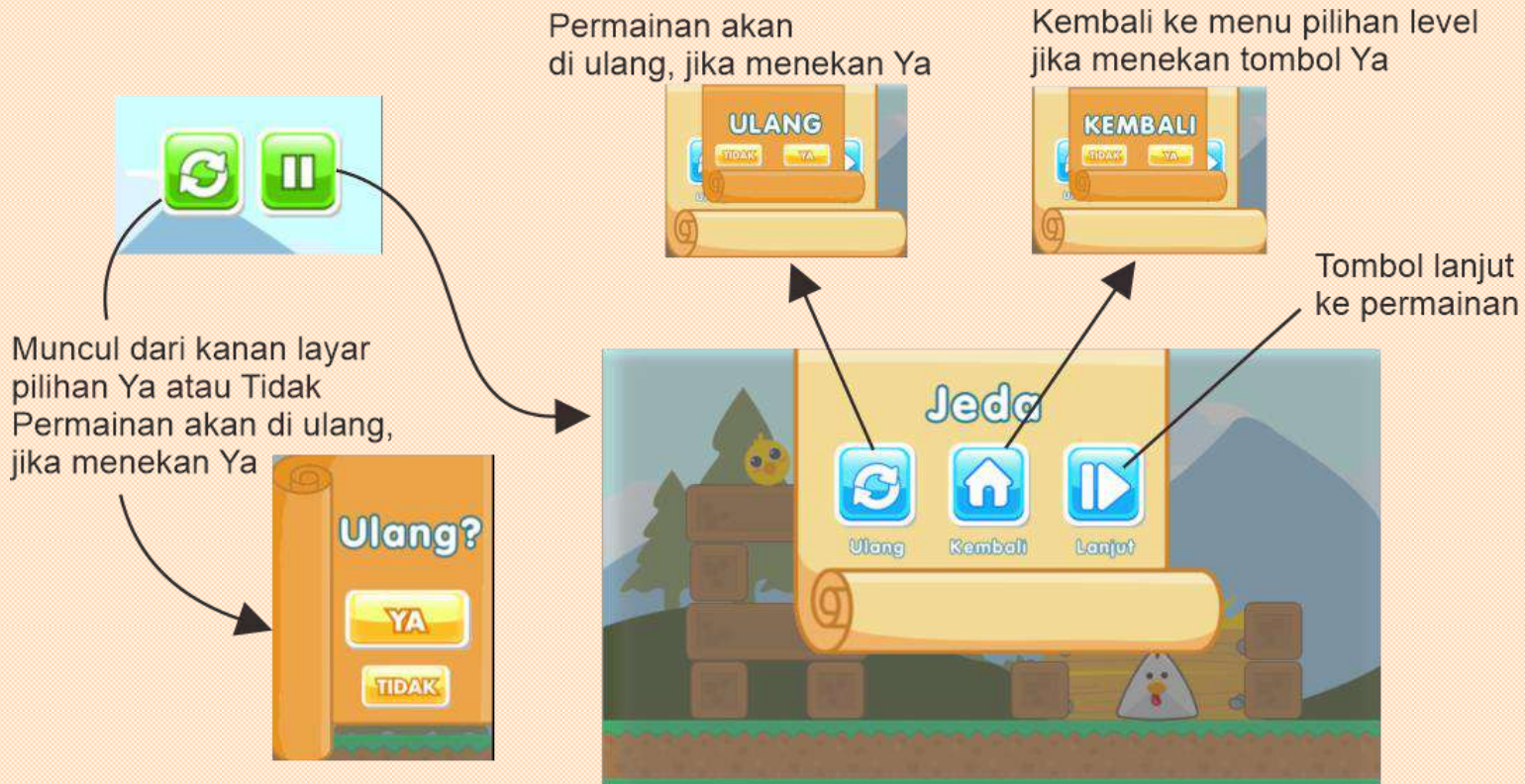
Hancurkan Kayu dengan cara menyentuh kayu yang ada

Kakak Ayam, dapat bergerak dengan menggunakan Gyro, namun hanya sebatas kandang

Kandang Ayam, kembalikan anak ayam ke area ini.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Tombol pada gameplay



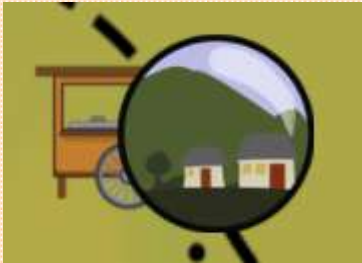
Tombol Ketika Permainan Selesai

Apabila permainan telah selesai, maka Nama Pemain yang sudah di simpan pada menu awal akan ditampilkan, dan akan menampilkan tiga buah tombol. Mengulang, Lanjut permainan dan Kembali



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

Gameplay 2 (Kakak Sapi)



Logo pada World Map

Kakak Sapi dapat digunakan untuk mendorong anak ayam atau objek batu yang tidak dapat hancur ketika disentuh.

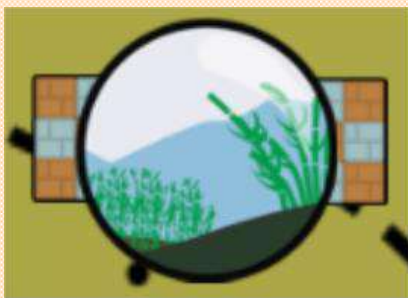


Sentuh gerobak atau kakak sapi untuk mengerakkan ke samping kanan atau kiri.

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

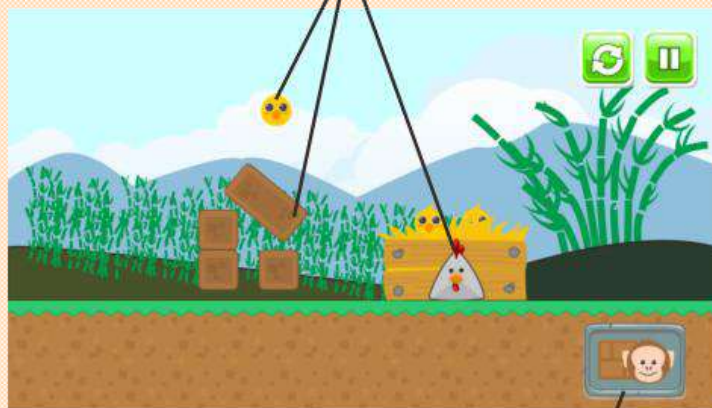
Gameplay 3 (Kakak Utan)

Kakak Utan dapat menjatuhkan batu, dan batu akan membantu kakak Ayam dalam mengumpulkan Anak Ayam.



Logo pada World Map

Gerakan Anak Ayam, kayu dan kakak ayam akan berhenti hingga pemain menggerakkan posisi kakak utan



Kakak Utan

Sentuh, tahan dan geser kakak utan menggerakkan.



Lepas sentuhan, untuk melepaskan batu yang di pegang oleh kakak Utan

PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

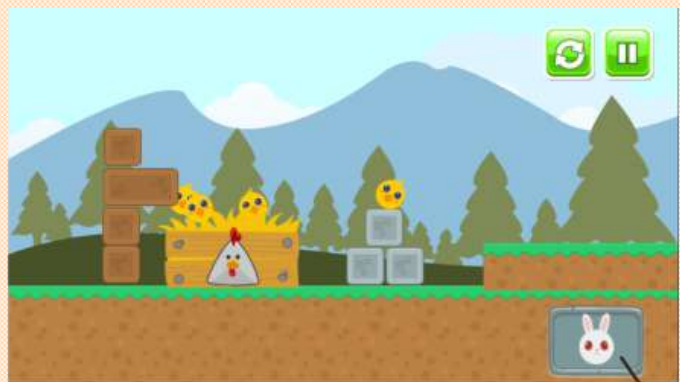
Gameplay 4 (Kakak Kelinci)



Logo pada World Map

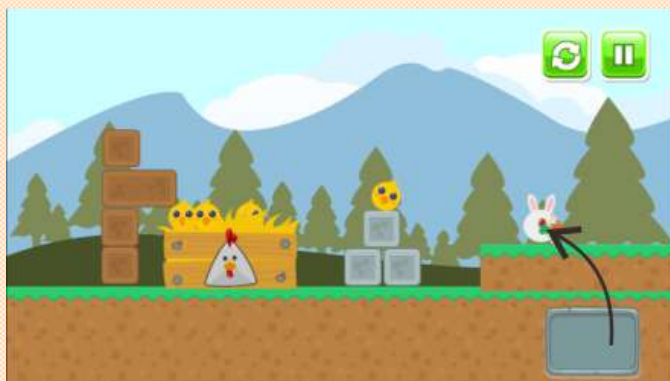
Kakak kelinci menggunakan anak panah wortel yang tidak berbahaya untuk diarahkan ke anak ayam. Sehingga anak ayam dapat di arahkan ke kandang ayam dengan naman.

Sentuh, tahan dan geser kakak kelinci untuk menggerakkan nya

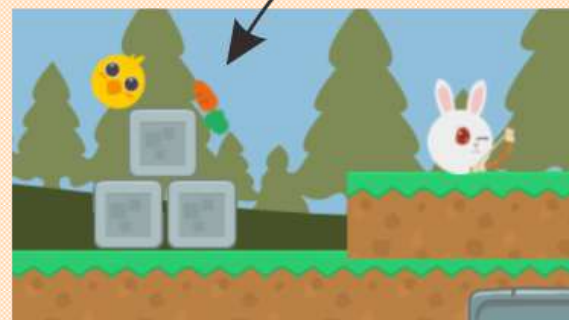


Kakak Kelinci

Semakin jauh tarikan, maka akan semakin cepat akan panah wortel dilepaskan. Anak panah wortel dapat menggerakkan anak ayam jika bersentuhan



Apabila sudah berada di tanah, kakak kelinci akan dapat mengarahkan panah dengan cara tahan dan tarik ke bagian belakang kakak kelinci



Lepas sentuhan dan kakak kelinci akan melepaskan anak panahnya ke arah tujuan

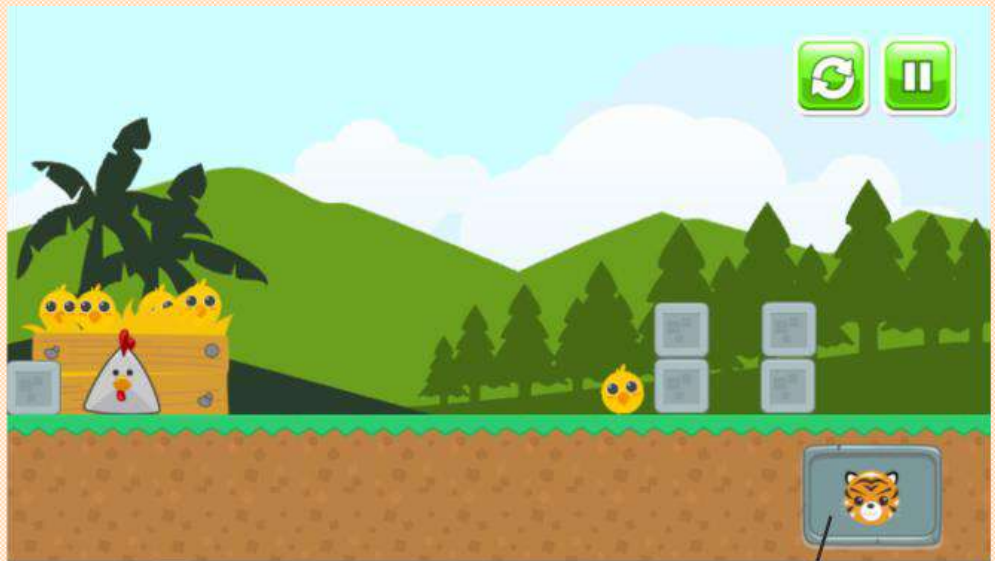
PETUNJUK PENGUNAAN APLIKASI

Gameplay 5 (Kakak Harimau)



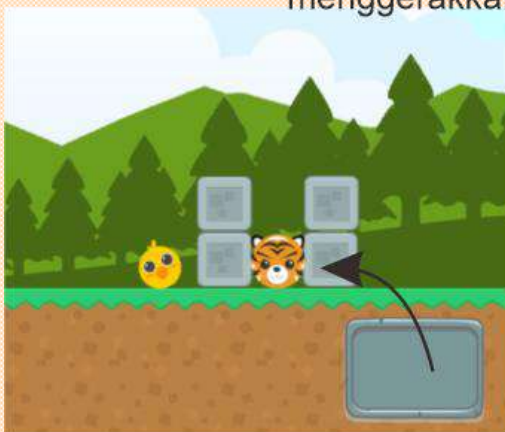
Logo pada World Map

Ketika mengaum, kakak Harimau dapat menghempaskan semua obek yang ada di dekatnya. Objek yang terhempas akan mendorong anak ayam menuju kandang ayam.

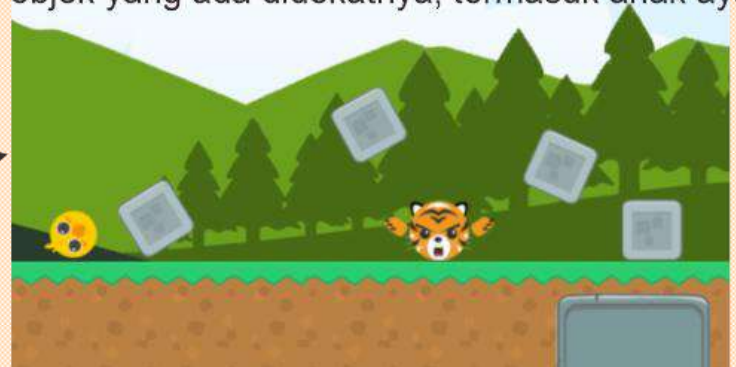


Kakak Harimau

Sentuh, tahan dan geser kakak harimau untuk menggerakkan nya



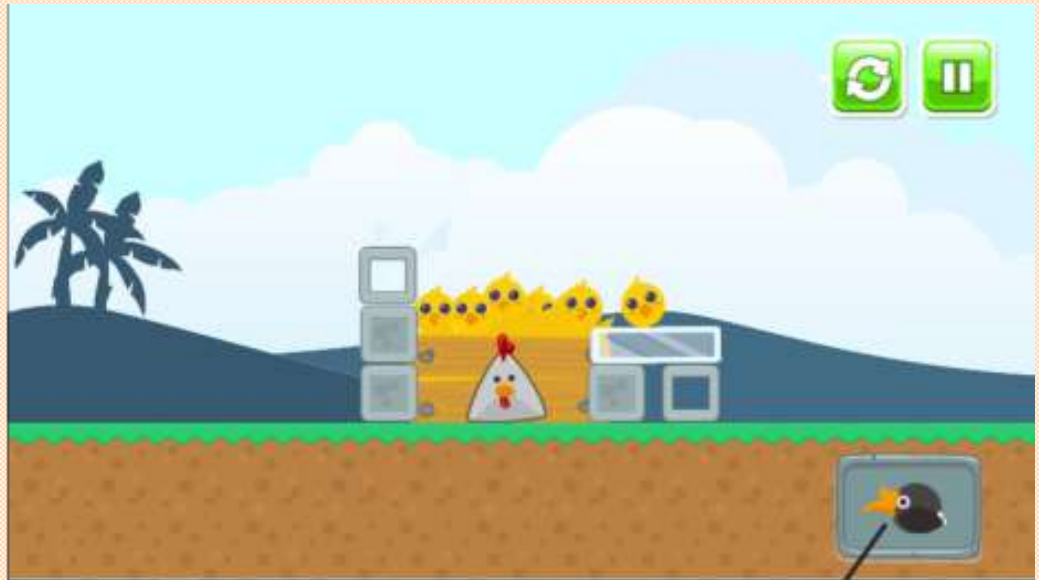
Apabila sudah dilepas, maka dalam dua detik kakak harimau akan mengaum dan menghempaskan semua objek yang ada didekatnya, termasuk anak ayam



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI

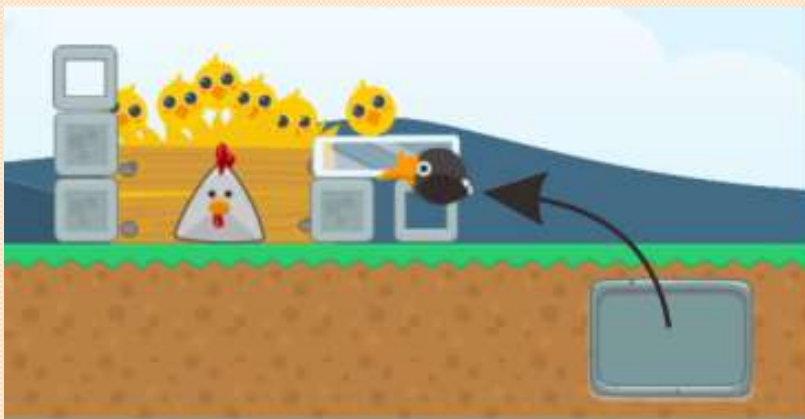
Gameplay 6 (Kakak Rengkong)

Kakak rangkong akan terbang ke atas jika didekatkan ke objek yang memiliki pegangan yang dapat di pegang oleh kakak rangkong



Kakak Rengkong

Sentuh, tahan dan geser kakak rangkong untuk menggerakkan nya



Apabila sudah dilepaskan ke objek yang memiliki pegangan, maka kakak rangkong akan mengangkatnya ke atas.

