

# **BUKU PETUNJUK**

# **"Game Panjol"**



## **NAMA PENULIS:**

**Ika Ari Pratiwi, S.Pd, M.Pd**

**Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom**

**Much Arsyad Fardani, M.Pd**

**Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo**

**Dr. Samsuri, S.Pd, M.Ag**

# BUKU PETUNJUK “GAME PANJOL”



## Penulis :

Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd  
Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom  
Much Arsyad Fardani, S.Pd, M.Pd  
Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M.Ed  
Dr. Samsuri, S.Pd, M.Ag

**BADAN PENERBIT**  
**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2019

## **BUKU PETUNJUK “GAME PANJOL”**

### **Penulis :**

1. Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd
2. Tutik Khotimah, S.Kom, M.Kom
3. Much Arsyad Fardani, S.Pd, M.Pd
4. Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M.Ed
5. Dr. Samsuri, S.Pd, M.Ag

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
Copyright@  
ISBN : 978-623-7312-22-2

### **Desain sampul :**

Muhammad Andrian Maulana

### **Editor :**

Manarul Hidayat  
Afif Nor Yusuf

### **Layouter :**

Achda Subchiya Hanum

Tim Penelitian Kerjasama Antar Perguruan Tinggi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muria Kudus

### **Penerbit :**

Badan Penerbit Universitas Muria Kudus

### **Redaksi :**

Gondangmanis, Bae, Kudus, Kode Pos 59324  
PO. BOX 53  
Jawa Tengah – Indonesia  
Telp.: 0291-438229  
Fax : 0291-437198  
Email : [Penerbit@umk.ac.id](mailto:Penerbit@umk.ac.id)

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak buku petunjuk ini dalam bentuk dan dengan cara  
apapun tanpa seijin tertulis dari penerbit.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan “Buku Petunjuk Game Panjol”. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan orang-orang yang mengikuti petunjuknya hingga hari kiamat kelak. *Aamiin*.

Buku petunjuk ini disusun untuk membantu dan membekali guru ataupun siswa SD/MI khususnya siswa kelas IV dalam memainkan Game Panjol. Penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan buku petunjuk ini, agar dapat menyajikan permainan dengan maksimal.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ini masih banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran terhadap penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan buku petunjuk ini, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Semoga buku petunjuk ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa SD/MI khususnya kelas IV, serta semua pihak yang membutuhkan.

Kudus, September 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM .....	II
HALAMAN VERSO .....	III
PRAKATA .....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DESKRIPSI SINGKAT .....	1
PANDUAN APLIKASI.....	2
ALUR GAME.....	13



Game Panjol merupakan permainan yang bertemakan edukasi dan petualangan yang memiliki 6 level. Secara garis besar game ini terdiri dari 2 bagian, yaitu bagian materi dan quiz yang terdapat pada level (1,3,5), yang kedua yaitu bagian petualangan yang terdapat pada level (2,4,6). Level petualangan memiliki 3 latar tempat, yaitu sama-sama dilereng pegunungan atau hutan dan memiliki 3 waktu (pagi, sore, dan malam). Masing-masing level petualangan mempunyai visi yang sama, yaitu menyelamatkan teman-teman yang berbagai suku (Batak, Papua, Bali, Dayak) dari penjagaan penjajah dan teroris. Kita harus menyelamatkan suku lain dengan cara membebaskan dari penjara. Dalam petualangan menyelamatkan teman-teman dari suku lain, pemain akan melihat rumah-rumah adat dari masing-masing suku. Selain melewati musuh kita juga akan menemui berbagai rintangan seperti pagar tombak, tombak terbang, semak belukar, dan hewan (burung, musang dan serigala). Misi selesai jika tawanan kita selamatkan dan masuk kedalam goa.



# PANDUAN APLIKASI

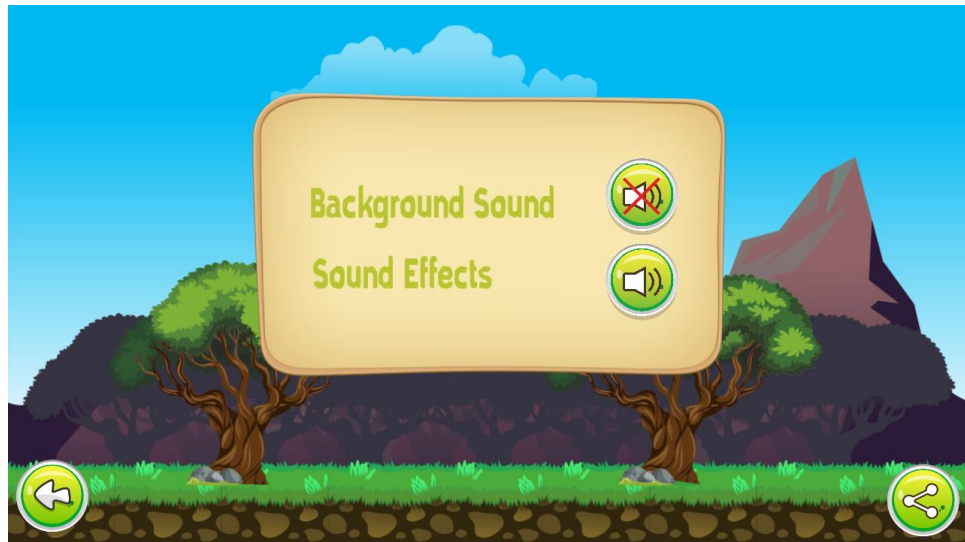
1. Jalankan Game Panjol.
2. Game Panjol terdiri dari 4 tombol, ada tombol bermain, info, pengaturan, dan bagikan.



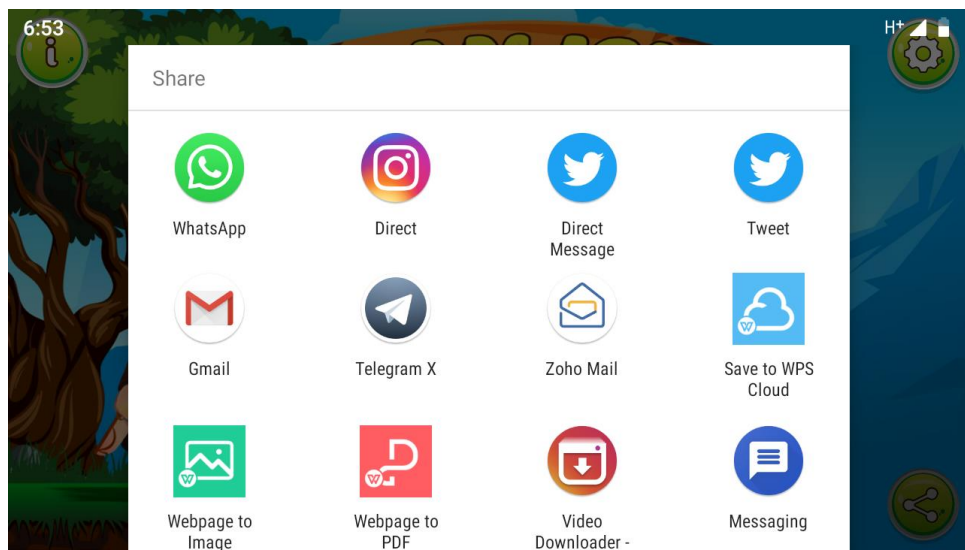
3. Menu info terdiri dari anggota tim game panjol.



4. Menu pengaturan terdiri dari on/off musik dan efek.



5. Tombol bagikan yaitu untuk membagikan game ini ke teman-teman melalui sosial media.





6. Menu play/bermain terdiri dari 6 level, disini pemain diharuskan menyelesaikan level yang terbuka dan meraih koin saat bermain untuk membuka level selanjutnya.



7. Berikut adalah materi pembahasan dimana pengguna diharuskan membaca terlebih dahulu materi sebelum mengerjakan quiz.



8. Berikut adalah salah satu contoh quiz, didalam quiz terdapat skor untuk mengetahui skor yang didapatkan dalam mengerjakan quiz.



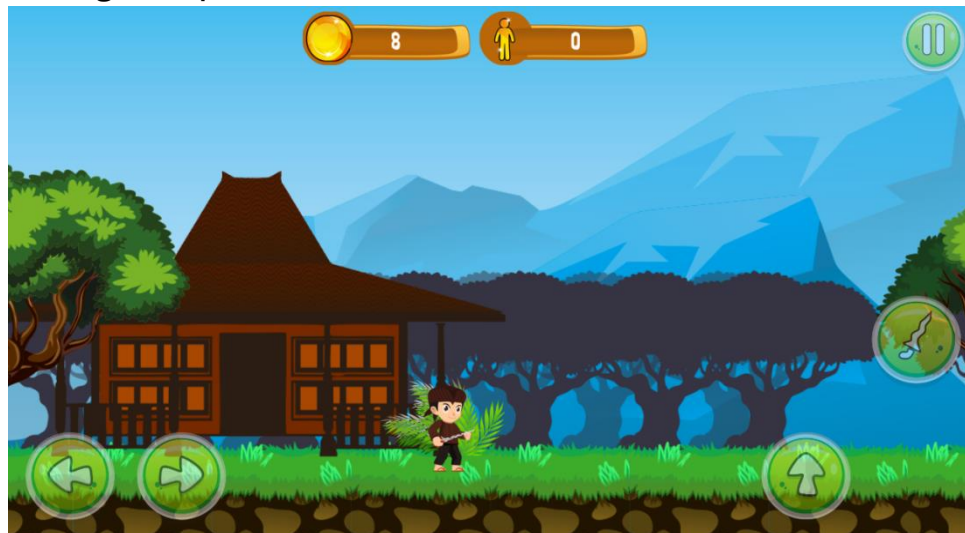
9. Berikut ada skor perolehan dari mengerjakan quiz.



10. Berikut adalah visi yang harus dilakukan pengguna pada saat memainkan level petualangan, dimana pemain disuruh untuk menyelamatkan semua teman suku lain dan jangan sampai ada yang terlewatkan.



11. Berikut adalah salah satu level petualangan, didalam level ini terdapat 5 tombol, ada tombol mundur, maju, lompat, serang, dan pause.







12. Berikut adalah skor yang didapatkan dari level petualangan, yaitu ada skor koin dan poin penyelamatan.





Game Panjol adalah game yang bertemakan edukasi dan memiliki 6 level. Secara garis besar game ini terbagi 2 bagian yaitu bagian quiz dan materi yang terdapat pada level-level ganjil (1,3,5) yang kedua yaitu bagian permainan yang terdapat pada level genap (2,4,6).

#### **A. Level 2**

Setting tempat pada level dua, yakni lereng pegunungan/hutan.

Pada level ini, dibuat dengan setting waktu pagi hari. Permainan dimulai dengan latar belakang rumah joglo, di sepanjang perjalanan terdapat koin-koin yang dapat dikumpulkan untuk membuka level. Selain itu, di sepanjang jalan akan menjumpai pepohonan dan hewan karena berada di hutan. Kemudian, saat di tengah perjalanan pemain diharuskan melewati sungai dengan menaiki sepotong balok kayu yang mengapung.

Tujuan permainan ini adalah menyelamatkan orang-orang suku lain yang menjadi tawanan musuh. Kita harus menyelamatkan suku lain dengan cara membebaskan dari penjara. Dalam perjalanan menyelamatkan orang-orang suku lain, pemain akan melihat rumah adat dari masing-masing suku tersebut. Selain melewati musuh kita juga akan menemui rintangan, seperti pagar, tombak, dan tombak terbang. Permainan ini selesai ketika semua tawanan dapat di selamatkan dan tempat tawanan terakhir ada di depan goa.

## B. Level 4

Setting tempat pada level empat, yakni lereng pegunungan/hutan.

Pada level ini, dibuat dengan setting waktu sore hari. Permainan dimulai dengan latar belakang goa. Seperti level sebelumnya dengan setting tempat yang sama di sepanjang perjalanan terdapat pepohonan, koin yang dapat di kumpulkan. Tujuannya sama menyelamatkan suku lain yang menjadi tawanan.

**Tawanan pertama** Pemain akan menyelamatkan tawanan pertama di antara dua tanah yang menjadi penghalang dan di jaga 2 musuh yang memakai senapan. Tawanan dikurung dalam penjara kayu yang harus di hancurkan terlebih dahulu

**Tawanan kedua**, pemain akan dihadang pagar tombak yang harus di hancurkan terlebih dahulu. Tawanan dikurung dalam penjara dan dijaga satu musuh.

**Sungai**, pemain harus melewati sungai dengan cara mendorong balok kayu yang ada didaratan ke sungai tersebut dan menaikinya untuk menyebrang.

**Tawanan ketiga**, setelah melewati sungai pemain harus menyelamatkan tawanan yang dikurung dan dijaga satu musuh.

**Tawanan keempat**, pemain akan dihadang pagar tombak, kali ini tawanan dikurung tanpa penjagaan musuh. Tapi harus hati-hati karena akan hewan yang tiba-tiba muncul.

**Tawanna kelima**, sebelumnya harus menunggu tanah pijakan untuk menyeberang. tawanan dikurung tanpa penjagaan di depan goa.

## C. Level 6

Setting tempat pada level enam, yakni lereng pegunungan/hutan.

Pada level ini, dibuat dengan setting waktu malam hari. Permainan dimulai dengan latar belakang goa dan rumah joglo.



Karena setting waktunya malam hari dalam perjalanan pemain akan menemukan obor penerangan.

Tawanan pertama, dikurung dalam penjara dengan satu musuh yang berjaga. Setelah menyelamatkan tawanan pertama, pemain akan melewati jebakan tombak yang berjajar dan tombak terbang.

Tawanan kedua, dikurung dalam penjara dengan satu musuh yang berjaga.

Setelah menyelamatkan tawanan sebelumnya, pemain akan melewati dataran yang lebih rendah yang terlihat kosong tetapi ada jebakan bintang jatuh. Lalu, pemain akan melewati jembatan tanpa ada rintangan ataupun penjaga.

Tawanan ketiga, dikurung dalam penjara dengan satu musuh yang berjaga.

Tawanan keempat, dikurung dalam penjara dengan satu musuh yang berjaga dengan membawa senapan aktif. Harus berhati-hati terkena peluru yang melayang. Setelah menyelamatkan tawanan sebelumnya, pemain akan melewati dataran yang lebih rendah yang terlihat kosong tetapi ada jebakan yakni serigala yang tiba-tiba muncul.

Tawanan kelima, dikurung dalam penjara dengan satu musuh yang berjaga dengan membawa senapan aktif. Harus berhati-hati terkena peluru yang melayang.

ISBN 978-623-7312-22-2



9 786237 312222