

Lampiran 1. Surat Keterangan Bebas Plagiasi



UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN FAKULTAS TEKNIK

Kantor Pusat
Jl. Yudharta No. 07 (Pasarinten Ngalah) Sengonong Parwosari Pasuruan Telp./ Fax. 0313-611188
e-mail: fakultastechnik@yudharta.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 0315/S9/FT.UYP/II/08/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Misbach Munir, ST., MT
NIP.Y : 0690201015
Jabatan : Dekan Fakultas Teknik

Dengan ini menerangkan bahwa skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Selma Karomi Shafira
NIM : 201769040014
Prodi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Math Adventure 3D Arimatika Dasar Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android
Hasil Plagiasi : 16%

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.








[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]







Lampiran 2. Lembar Bimbingan





LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : SELMA KAROMI SHAFIRA
Nim : 201769040014
Jurusan : Teknik Informatika
Konsentrasi : Pengembangan Game
Judul : RANCANG BANGUN GAME MATH
ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
BERBASIS ANDROID

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T.Tangan Pembimbing
Kamis	18/02/2021	-	Konsultasi Judul dan Metode	
Kamis	25/02/2021	-	Pengefiks an Judul dan Project	
Jumat	05/03/2021	Bab 1	1. Latar Belakang 2. Rumusan Masalah	

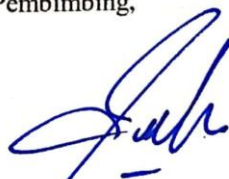
Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T.Tangan Pembimbing
			3. Tujuan Penelitian 4. Manfaat Penelitian 5. Batasan Masalah 6. Sistematika Penulisan	
Jumat	12/03/2021	Bab 1	Revisi Bab 1	
Kamis	18/03/2021	Bab 2	1. Penelitian Terkait 2. Landasan Teori	
Sabtu	27/03/2021	Bab 2	Revisi Bab 2	
Kamis	01/04/2021	Bab 3	1. Kerangka Pemikiran 2. Metodologi Penelitian 3. Tahap Pengumpulan Data 4. Tahap Pengolahan	

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T.Tangan Pembimbing
			Data 5. Diagram Alir Penelitian 6. Analisa Kebutuhan Sistem 7. Kerangka Sistem 8. Tempat Penelitian 9. Jadwal Penelitian	
Rabu	07/04/2021	All Bab	Mulai Bab 1 hingga Bab 3	
Sabtu	24/04/2021	-	Konsultasi terkait revisi sempro	
Jumat	07/05/2021	All Bab	Revisi mulai Bab 1 hingga Bab 3	
Kamis	10/06/2021	-	Project	
Selasa	29/06/2021	-	Project	

Hari	Tanggal	BAB	Materi Bimbingan	T.Tangan Pembimbing
Senin	12/07/2021	-	<i>Project</i>	
Minggu	25/07/2021	Bab 4	<i>Pretest, posttest, dan kuesioner</i>	
Jumat	30/07/2021	All Bab	Mulai Bab 1 hingga Bab 5 dan <i>project</i>	
Jumat	13/08/2021	-	<i>Pretest, posttest, dan kuesioner</i>	

Pasuruan, 04 Agustus 2021

Pembimbing,



Walidini Syaiful Huda, M.Kom

NIP.Y 0691709006

Lampiran 2. Kartu Seminar

KARTU SEMINAR





Nama : Selma Koremi Shafira
 Nim : 201769040014
 Prodi : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik

NO	Tanggal	Judul Seminar yang diikuti	Dosen Pendamping	Tanda Tangan	Keterangan
1	16-04-2018	Merancang Jam Waktu Sholat Realtime berbasis Mikrokontroler Arduino Mega	Rahmad Zainul Aoidin, M.Tam		Muhammad Nufail
2	16-04-2018	Segmentasi Citra CT Scan Lung menggunakan deteksi Tepi Sobel dan Metode Distance Regularized Level Set Evolution (DRLSE)	Rahmad Zainul Aoidin, M.Tam		Lilis Trisrawati
3	16-04-2018	Sistem Identifikasi dan Verifikasi Sifat logam menggunakan asosiasi citra berbasis Dimensi Prareal Klasifikasi E- Nearest Neighbor (EEN)	Rahmad Zainul Aoidin, M.Tam		Khoirul Fitriya
4	16-04-2018	Metode Association Rule untuk menganalisa pola belanja konsumen pada data transaksi pembelian sportwear seperti motor dengan menggunakan Algoritma EP-GRUOTH	Cahyo Bagus S. M.Fom		Maulidah
5	16-04-2018	Segmentasi Citra MRI Otak menggunakan Metode Spatial Fuzzy C-Means (SFCM) dan Algoritma cat Swarm Optimization (CSO)	Cahyo Bagus S. M.Fom		Ratna Manzika
6	16-04-2018	Rancang Bangun Sistem Deteksi Kecelakaan Gas Ekipis (LPG) menggunakan M8-2 berbasis Mikrokontroler Arduino Nano	Cahyo Bagus S. M.Fom		Tip Ramadhani
7	19-04-2018	Aplikasi Mobile augmented Reality berbasis Android sebagai media pendukung pembelajaran Di SME Pengujian TSM	Moch. Lutfi, M.Fom		Jafarventhayah
8	19-04-2018	Segmentasi warna jaringan syaraf tiruan untuk menentukan kualitas suau soft dengan metode backpropagation	Moch. Lutfi, M.Fom		Fitriahul Laili
9	19-04-2018	Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tawhid berbasis Android menggunakan SPEECH RECOGNITION	Moch. Lutfi, M.Fom		Bayandi Anugrah Harbi
10	19-04-2018	Optimasi Parameter Support Vector Machine dengan ReliefF untuk Prediksi Kanker serviks	Moch. Lutfi, M.Fom		Arisah Erma Saesuwati

Catatan : kartu ini digandakan dan di lampirkan sebagai syarat ujian skripsi
 Syarat ujian skripsi Minimal Mengikuti 5 kali Seminar

KARTU SEMINAR

Nama : SELMA FAROMI SHAFIRA
 Nim : 20179040014
 Prodi : TEKNIK INFORMATIKA
 Fakultas : TEKNIK

NO	Tanggal	Judul Seminar yang diikuti	Dosen Pendamping	Tanda Tangan	Keterangan
1	21 MEI 2019	IMPLEMENTASI CHATBOT PADA SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS YUDHARTA PURUBAN	RAHMAD ZAINUL ABDIM, M.COM		ACHMAD BADIK IRAWAN
2	21 MEI 2019	ANALISA ROUTING PROTOCOL KINERJA DAN MEKANISME KEAMANAN SARINGAN DENGAN METODE LINE STATE	RAHMAD ZAINUL ABDIM, M.COM		DANI AHMAD NUF SOLEM
3	21 MEI 2019	APLIKASI E-VOTING PILEADES MENGGUNAKAN METODE SYSTEMATIC RANDOM SAMPLING PADA SMARTPHONE ANDROID	RAHMAD ZAINUL ABDIM, M.COM		SILVIA
4	21 MEI 2019	PEMERAPAN FIBERASE CLOUD MELIJANG SEBAGAI PENDETEKSI DINI EROROKAN GAS LER BEBASIS INTERNET OF THING (IOT)	RAHMAD ZAINUL ABDIM, M.COM		AHMAD FARHUDDIN
5	6 MEI 2020	SIMULASI SISTEM PENDETEKSI POLUSI RUANGAN	CAHYA BAGUS SAHJAYA, M.COM		REYNO DARMAWATI
6	7 MEI 2020	RANCANG BANGUN GAME	M. FAISHOL A, M. COM		SITI MUTMAJINAH
7	7 MEI 2020	SISTEM MONITORING & CONTROLLING PENGGUNAAN AIR	M. FAISHOL A, M. COM		WAHYU INDAH AMALIA
8	8 MEI 2020	APLIKASI GAME EDUKASI	M. IMEON ROSADI, M.COM		MARFIHAH RODLIYAH
9	8 MEI 2020	RANCANG BANGUN GAME BERBASIS ANDROID	M. IMRON ROSADI, M.COM		MALYDINA
10	10 MEI 2020	MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA UNTUK ANAK SD	M. FAISHOL A, M. COM		HERU KURNIAWAN

Catatan : kartu ini digandakan dan di lampirkan sebagai syarat ujian skripsi
 Syarat ujian skripsi Minimal Mengikuti 5 kali Seminar

Lampiran 3. Soal *Pretest* dan Data *Posttest*

SOAL PRETEST DAN POSTTEST ARITMATIKA DASAR

NAMA: _____

UMUR: _____

1. $1 + 2 =$ a. 3 b. 4	11. $2 \times 3 =$ a. 5 b. 6
2. $5 + 4 =$ a. 8 b. 9	12. $2 \times 5 =$ a. 10 b. 11
3. $9 + 8 =$ a. 16 b. 17	13. $7 \times 2 =$ a. 13 b. 14
4. $10 + 3 =$ a. 13 b. 14	14. $5 \times 5 =$ a. 24 b. 25
5. $15 + 6 =$ a. 21 b. 22	15. $4 \times 4 =$ a. 16 b. 17
6. $5 - 2 =$ a. 2 b. 3	16. $4 : 2 =$ a. 2 b. 3
7. $9 - 3 =$ a. 5 b. 6	17. $9 : 3 =$ a. 3 b. 4
8. $17 - 3 =$ a. 14 b. 15	18. $12 : 3 =$ a. 3 b. 4
9. $10 - 2 =$ a. 8 b. 9	19. $20 : 4 =$ a. 4 b. 5
10. $16 - 4 =$ a. 12 b. 13	20. $35 : 5 =$ a. 7 b. 8

SKOR

Lampiran 4. Perhitungan Data *Pretest* dan Data *Posttest*

A. Data *Pretest*

1. Mean

$$\begin{aligned} Me &= \frac{\sum x_1}{n} \\ &= \frac{1120}{20} \\ &= 56 \end{aligned}$$

Jadi, rerata nilai *pretest* tersebut adalah 56.

2. Median

No	Nilai <i>Pretest</i>
1	20
2	20
3	20
4	40
5	40
6	40
7	50
8	50
9	60

No	Nilai <i>Pretest</i>
10	60
11	60
12	60
13	60
14	70
15	70
16	70
17	70
18	80
19	90
20	90

Nilai tengah dari *pretest* tersebut terletak pada urutan 10 dan 11, maka mediannya adalah 60.

3. Mode

Nilai <i>Pretest</i>	Frekuensi
20	3
40	3
50	2
60	5

Nilai <i>Pretest</i>	Frekuensi
70	4
80	1
90	2

Frekuensi terbesar dari *pretest* tersebut adalah nilai 60.

B. Data *Posttest*

1. Mean

$$\begin{aligned}
 Me &= \frac{\sum x_1}{n} \\
 &= \frac{1440}{20} \\
 &= 72
 \end{aligned}$$

Jadi, rerata nilai *posttest* tersebut adalah 72.

2. Median

No	Nilai <i>Posttest</i>
1	50
2	50
3	50
4	50
5	50

No	Nilai <i>Posttest</i>
6	60
7	60
8	60
9	70
10	80
11	80
12	80
13	80
14	80
15	80
16	80
17	90
18	90
19	100
20	100

Nilai tengah dari *posttest* tersebut terletak pada urutan 10 dan 11, maka mediannya adalah 80.

3. Mode

Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi
50	5
60	3
70	1
80	7
90	2
100	2

Frekuensi terbesar dari *posttest* tersebut adalah nilai 80.

Lampiran 5. Lembar Kuesioner

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: _____

UMUR: _____

Berikan tanda (\surd) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar					
2	Tampilan game ini menarik					
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami					
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan					
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan					

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Hilman Dafa

UMUR: 6

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Alifah

UMUR: 6

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik		✓			
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami		✓			
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan		✓			
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan		✓			

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Quita

UMUR: 6

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Afifah

UMUR: 7

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Arapi
UMUR: 7

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik		✓			
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: PAIGUS
UMUR: 9

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar			✓		
2	Tampilan game ini menarik		✓			
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan					✓
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Lola
UMUR: 9

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik		✓			
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan		✓			
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Luca
UMUR: 8

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik		✓			
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan		✓			
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: dwi
 UMUR: 9

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami		✓			
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan		✓			
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Zahra
 UMUR: 9

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami		✓			
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan		✓			
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Huzma
 UMUR: 10

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: ADAM
 UMUR: 7

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar					✓
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Alvin

UMUR: 11

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Danielsha

UMUR: 11

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: AZZA

UMUR: 11

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUISONER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Anisa

UMUR: 11

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Perunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Misi pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Soal-soal yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan			✓		

KUNOSNER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Aphalia
 UMUR: 10

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar	✓				
2	Tampilan game ini menarik		✓			
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Mini pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Suara-suara yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNOSNER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: HAFIZ
 UMUR: 10

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami		✓			
4	Mini pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Suara-suara yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNOSNER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: QIPWA
 UMUR: 11

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami	✓				
4	Mini pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Suara-suara yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

KUNOSNER GAME MATH ADVENTURE 3D ARITMATIKA DASAR

NAMA: Abby
 UMUR: 10

Berikan tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan penilaian teman-teman!

Keterangan:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju

No	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Dengan adanya game ini Saya menjadi lebih tertarik untuk belajar aritmatika dasar		✓			
2	Tampilan game ini menarik	✓				
3	Petunjuk permainan pada game ini mudah dipahami		✓			
4	Mini pada game ini mudah diselesaikan	✓				
5	Suara-suara yang ada pada kuis game ini mudah diselesaikan	✓				

Lampiran 6. Dokumentasi Pengujian Lapangan



[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

Lampiran 7. Script

FirstPersonController

```
using System;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class FirstPersonController : MonoBehaviour
{
    //References
    public Transform cameraTransform;
    public CharacterController characterController;

    // Player settings
    public float cameraSensitivity;
    public float moveSpeed;
    public float moveInputDeadZone;

    // Touch detection
    int leftFingerId, rightFingerId;
    float halfScreenWidth;

    // Camera control
    Vector2 lookInput;
    float cameraPitch;

    // Player movement
    Vector2 moveTouchStartPosition;
    Vector2 moveInput;
```

```
// Start is called before the first update
void Start()
{
    // id = -1 means the finger is not being tracked
    leftFingerId = -1;
    rightFingerId = -1;

    // only calculate once
    halfScreenWidth = Screen.width / 2;

    // calculate the movement input dead zone
    moveInputDeadZone = Mathf.Pow(Screen.height /
moveInputDeadZone, 2);
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    // Handles input
    GetTouchInput();

    if (rightFingerId != -1)
    {
        // Only look around if the right finger is being tracked
        Debug.Log("Rotating");
        LookAround();
    }

    if (leftFingerId != -1)
    {
        // Only move if the left finger is being tracked
        Debug.Log("Moving");
        Move();
    }
}
```



```

    }
}

void GetTouchInput()
{
    // Iterate through all the detected touches
    for (int i = 0; i < Input.touchCount; i++)
    {

        Touch t = Input.GetTouch(i);

        // Check each touch's phase
        switch (t.phase)
        {
            case TouchPhase.Began:

                if (t.position.x < halfScreenWidth && leftFingerId
== -1)
                {
                    // Start tracking the left finger if it was not
previously being tracked
                    leftFingerId = t.fingerId;

                    // Set the start position for the movement control
finger
                    moveTouchStartPosition = t.position;
                }
                else if (t.position.x > halfScreenWidth &&
rightFingerId == -1)
                {
                    // Start tracking the rightfinger if it was not
previously being tracked
                    rightFingerId = t.fingerId;
                }
            }
        }
    }
}

```

```

    }

    break;
case TouchPhase.Ended:
case TouchPhase.Canceled:

    if (t.fingerId == leftFingerId)
    {
        // Stop tracking the left finger
        leftFingerId = -1;
        Debug.Log("Stopped tracking left finger");
    }
    else if (t.fingerId == rightFingerId)
    {
        // Stop tracking the right finger
        rightFingerId = -1;
        Debug.Log("Stopped tracking right finger");
    }

    break;
case TouchPhase.Moved:

    // Get input for looking around
    if (t.fingerId == rightFingerId)
    {
        lookInput = t.deltaPosition * cameraSensitivity *
Time.deltaTime;
    }
    else if (t.fingerId == leftFingerId)
    {
        // calculating the position delta from the start
position
        moveInput = t.position - moveTouchStartPosition;

```

```
    }  
  
    break;  
    case TouchPhase.Stationary:  
        // Set the look input to zero if the finger is still  
        if (t.fingerId == rightFingerId)  
        {  
            lookInput = Vector2.zero;  
        }  
        break;  
    }  
}  
}  
  
void LookAround()  
{  
    // vertical (pitch) rotation  
    cameraPitch = Mathf.Clamp(cameraPitch - lookInput.y, -90f,  
90f);  
    cameraTransform.localRotation =  
Quaternion.Euler(cameraPitch, 0, 0);  
  
    // horizontal (yaw) rotation  
    transform.Rotate(transform.up, lookInput.x);  
}  
  
void Move()  
{  
    // Don't move if the touch delta is shorter than the designated  
dead zone  
    if (moveInput.sqrMagnitude <= moveInputDeadZone)  
return;  
}
```

```

    // Multiply the normalized direction by the speed
    Vector2 movementDirection = moveInput.normalized *
moveSpeed * Time.deltaTime;
    // Move relatively to the local transform's direction
    characterController.Move(transform.right *
movementDirection.x + transform.forward *
movementDirection.y);
}

private void OnControllerColliderHit(ControllerColliderHit
hit)
{
    if(hit.transform.tag == "Tabrakan")
    {
        PlayerManager.gameOver = true;

FindObjectOfType<AudioManager>().PlaySound("Finish");
    }
}
}

```

UIManagerScript

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class UIManagerScript : MonoBehaviour
{
    public void JalankanProfilScene()
    {
        Debug.Log("");
    }
}

```

```
    SceneManager.LoadScene("GameCreated");
}
public void JalankanMulaiScene()
{
    Debug.Log("");
    SceneManager.LoadScene("PilihMateri");
}
public void JalankanKembaliScene()
{
    Debug.Log("");
    SceneManager.LoadScene("MainMenu");
}
public void JalankanPenjumlahanScene()
{
    Debug.Log("");
    SceneManager.LoadScene("Penjumlahan");
}
public void JalankanPenguranganScene()
{
    Debug.Log("");
    SceneManager.LoadScene("Pengurangan");
}
public void JalankanPerkalianScene()
{
    Debug.Log("");
    SceneManager.LoadScene("Perkalian");
}
public void JalankanPembagianScene()
{
    Debug.Log("");
    SceneManager.LoadScene("Pembagian");
}
public void JalankanPetunjukScene()
```

```

    {
        Debug.Log("");
        SceneManager.LoadScene("Petunjuk");
    }
    public void QuitGame()
    {
        Debug.Log("");
        Application.Quit();
    }
}

```

JawabBenar

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class JawabBenar : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter(Collider col)
    {
        //FindObjectOfType<AudioManager>().PlaySound("");
        ScoreBenar.benar += 1;
        Destroy(gameObject);
    }
}

```

ScoreBenar

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class ScoreBenar : MonoBehaviour

```

```

{
    Text text;
    public static int benar = 0;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        benar = 0;
        text = GetComponent<Text>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        text.text = benar.ToString();
    }
}

```

JawabSalah

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class JawabSalah : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter(Collider col)
    {
        //FindObjectOfType<AudioManager>().PlaySound("");
        ScoreSalah.salah += 1;
        Destroy(gameObject);
    }
}

```

ScoreSalah

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class ScoreSalah : MonoBehaviour
{
    Text text;
    public static int salah = 0;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        salah = 0;
        text = GetComponent<Text>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        text.text = salah.ToString();
    }
}
```

Coin

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Coin : MonoBehaviour
{
```



```
private void OnTriggerEnter(Collider col)
{
    FindObjectOfType<AudioManager>().PlaySound("Coin");
    ScoreCoin.coinA += 1;
    Destroy(gameObject);
}
}
```

ScoreCoin

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class ScoreCoin : MonoBehaviour
{
    Text text;
    public static int coinA = 0;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        coinA = 0;
        text = GetComponent<Text>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        text.text = coinA.ToString();
    }
}
```

SpinningCoin

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class SpinningCoin : MonoBehaviour
{
    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        transform.Rotate(0, 0, 2);
    }
}
```

PlayerManager

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlayerManager : MonoBehaviour
{
    public static bool gameOver;
    public GameObject gameOverPanel;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        gameOver = false;
        Time.timeScale = 1;
    }

    // Update is called once per frame
```

```
void Update()
{
    if (gameOver)
    {
        Time.timeScale = 0;
        gameOverPanel.SetActive(true);
    }
}
```

Sound

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

[System.Serializable]

public class Sound
{
    public string name;
    public AudioClip clip;

    public float volume;

    public bool loop;

    public AudioSource source;
}
```

AudioManager

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```

public class AudioManager : MonoBehaviour
{
    public Sound[] sounds;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        foreach (Sound s in sounds)
        {
            s.source = gameObject.AddComponent<AudioSource>();
            s.source.clip = s.clip;
            s.source.loop = s.loop;
        }
    }

    public void PlaySound(string name)
    {
        foreach (Sound s in sounds)
        {
            if (s.name == name)
                s.source.Play();
        }
    }
}

```

BacksoundScript

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class BacksoundScript : MonoBehaviour
{
    private static BacksoundScript instance;

```

```
void Awake ()
{
    if (instance != null)
    {
        Destroy(gameObject);
    }
    else
    {
        instance = this;
        DontDestroyOnLoad(transform.gameObject);
    }
}
}
```

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

Lampiran 8. *Curriculum Vitae*

Daftar Riwayat Hidup

DATA PRIBADI

Nama	: Selma Karomi Shafira
Tempat, Tanggal Lahir	: Pasuruan, 13 Desember 1998
Jenis Kelamin	: Perempuan
Kebangsaan	: Indonesia
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Perguruan Tinggi	: Universitas Yudharta Pasuruan
Fakultas	: Teknik
Jurusan	: Teknik Informatika
No. Telp	: 0857-0420-8484
Email	: shafiraselma13@gmail.com
Alamat Rumah	: Lingk. Jogonalan, Rt 002/Rw 003, Kel. Jogosari, Kec. Pandaan, Kab. Pauruan – 67156



RIWAYAT PENDIDIKAN

- SDN Jogosari 1 Pandaan : 2006 – 2011 (Berijazah)
- SMP Ma'arif NU Pandaan : 2011 – 2014 (Berijazah)
- SMAN 1 Pandaan : 2014 – 2017 (Berijazah)
- Universitas Yudharta Pasuruan : 2017 – 2021

PENGALAMAN AKADEMIK DAN ORGANISASI

- Wakil Ketua 2 Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Yudharta Pasuruan 2020 – 2021
- Peraih Pendanaan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) skema PKMT 2020

PENGALAMAN KERJA

- Magang/Kerja Praktek di Kantor Kecamatan Purwosari Oktober 2020

KEMAMPUAN

- Microsoft Office, Unity3D, Android Studio, Adobe Photoshop, Canva, Wondershare Filmora