

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME* MATEMATIKA SEBAGAI
PENUNJANG BELAJAR UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus : SD Negeri 02 Kroya Kabupaten Cilacap)**

Skripsi



Disusun oleh

Adimas Syafi'i

17.11.0140

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2021**

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME* MATEMATIKA SEBAGAI
PENUNJANG BELAJAR UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus : SD Negeri 02 Kroya Kabupaten Cilacap)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Adimas Syafi'i

17.11.0140

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2021

PERSETUJUAN

Skripsi

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME* MATEMATIKA SEBAGAI
PENUNJANG BELAJAR UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus : SD Negeri 02 Kroya Kabupaten Cilacap)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adimas Syafi'i

17.11.0140

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 19 Mei 2021

Dosen Pembimbing,

Dwi Krisbiantoro, M.Kom.

NIDN. 0617048301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Tanggal 31 Juli 2021

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan,

Kaprodi Sistem Informasi

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.

NIK. 2012.09.1.009

Fandy Setyo Utomo, S.Kom, M.Cs.

NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME* MATEMATIKA SEBAGAI
PENUNJANG BELAJAR UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus : SD Negeri 02 Kroya Kabupaten Cilacap)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adimas Syafi'i

17.11.0140

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 31 Juli 2021

Nurfaizah, M.Kom.

NIDN. 0625028801

Sarmini, S.Kom., M.MSI.

NIDN. 0610128503

Dwi Krisbiantoro, M.Kom.

NIDN. 0617048301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 31 Juli 2021

Mengetahui,
Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.

NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Adimas Syafi'i
NIM : 17.11.0140
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Multimedia pembelajaran *Game* Matematika
Sebagai Penunjang Belajar untuk Sekolah
Dasar (Studi kasus SD Negeri 02 Kroya Kab.
Cilacap

Dosen Pembimbing 1 : Dwi Krisbiantoro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 19 Mei 2021
Yang menyatakan,

Adimas Syafi'i
17.11.0140

MOTTO

“Jangan menunda-nunda untuk melakukan sesuatu pekerjaan karena tidak ada yang tahu apakah kita dapat bertemu hari esok atau tidak”



PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur ke hadirat Allah SWT serta shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, penulis ingin mempersembahkan karya tulis ini untuk :

1. Orang tua yang saya cintai yaitu Bapak Tulisman dan Ibu Kusmiyatun. Terima kasih atas segala doa, nasehat dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik untukku dengan segala kerja keras sehingga saya bisa melangkah sejauh ini.
2. Teruntuk diriku terima kasih atas semuanya baik itu berjuang, sudah mampu serta kuat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Adikku Rifkia Syafi'i, dan Raffa Aditya Syafi'i terima kasih atas doa dan dukungan kepada diriku.
4. Kepada Bapak Budi Listyadi selaku Kepala Sekolah dan seluruh Guru SD Negeri 02 Kroya Kecamatan Kroya, Kabupaten Cilacap, terima kasih sudah berkenan bekerja sama untuk tugas akhir saya.
5. Kepada Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman Kos yaitu Mas Alvian Majid , Mas Fadli, Hasananto Zakaria, yang mendukung baik suka maupun duka di dalam kos.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala karunia dan rahmat-Nya dan memberikan kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Multimedia pembelajaran *Game* Kroya Kab. Cilacap)

Terselesainya skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom, M.Cs. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dwi Krisbiantoro, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Staf Pengajar (Dosen) Universitas Amikom Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menimba ilmu di Jurusan Informatika
6. Orang tua dan seluruh rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Terakhir, penulis berharap semoga karya ini dapat dimanfaatkan oleh siapa saja yang memerlukannya.

Penulis,

