RANCANG BANGUN GEMATIKA (*GAME* EDUKASI MATEMATIKA) SEBAGAI SARANA MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN RUANG

(Studi Kasus: SD Negeri 1 Pakuncen)

Skripsi

Disusun oleh

Abidin Hidayanto

17.11.0083

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO

PURWOKERTO

2022

RANCANG BANGUN GEMATIKA (*GAME* EDUKASI MATEMATIKA) SEBAGAI SARANA MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN RUANG

(Studi Kasus: SD Negeri 1 Pakuncen)

Skripsi

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

Disusun oleh

Abidin Hidayanto

17.11.0083

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO

PURWOKERTO

2022

PERSETUJUAN

Skripsi

RANCANG BANGUN GEMATIKA (*GAME* EDUKASI MATEMATIKA)
SEBAGAI SARANA MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI BANGUN RUANG
(Studi Kasus: SD Negeri 1 Pakuncen)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abidin Hidayanto
17.11.0083

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 26 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Dwi Krisbiantoro, M.Kom.
NIDN. 0617048301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 19 Februari 2022

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer **Dekan,**	**Kaprodi Informatika**
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

RANCANG BANGUN GEMATIKA (*GAME* EDUKASI MATEMATIKA)
SEBAGAI SARANA MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI BANGUN RUANG
(Studi Kasus: SD Negeri 1 Pakuncen)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abidin Hidayanto
17.11.0083

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 19 Februari 2022

Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom. _____
NIDN. 0618098301

Nandang Hermanto, M.Kom. _____
NIDN. 0602027505

Dwi Krisbiantoro, M.Kom. _____
NIDN. 0617048301

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 19 Februari 2022

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Abidin Hidayanto
NIM	: 17.11.0083
Program Studi	: Infomatika
Fakultas	: Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi	: Rancang Bangun Gematika (*Game* Edukasi Matematika) Sebagai Sarana Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang (Studi Kasus: SD Negeri 1 Pakuncen).
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, 26 Januari 2022

Yang menyatakan,

Bermaterai
6000

Abidin Hidayanto
NIM. 17.11.0083

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabil'alamin.

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT, atas semua keridhoan-Nya dan izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, serta penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung, membimbing serta mendoakan, oleh kerena itu penulis ingin mempersembahkan karya tulis kepada :

1. Kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, serta doa agar dimudahkan dalam segala urusannya sehingga skripsi bisa diselesaikan dengan baik.
3. Kakak saya yang telah membantu dalam segala hal serta memberikan nasehat dan motivasinya agar tetap semangat dalam mewujudkan impian.
4. Sahabat yang baik dan tulus membantu serta menjadi pendengar dalam segala cerita suka duka, dan tidak bosan memberikan kritik dan saran untuk saya yaitu Lein dan semuanya yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

HALAMAN MOTTO

Hidup hanya sekali, lakukan apapun yang ingin kamu lakukan. Lebih baik gagal kerena mencoba dari pada menyesal karena tidak melakukan apapun.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Rancang Bangun GEMATIKA (*Game* Edukasi Matematika) Sebagai Sarana Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang (Studi Kasus : SD Negeri 1 Pakuncen), sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rosullulah SAW, keluarga dan sahabatnya.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan kerjasama dari pihak lain, oleh karena itu penulis mengucapkan terimkasih banyak yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesabaran, kekuatan, kesehatan serta kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada orang tua dan kakak yang selalu senantiasa memberikan doa, dorongan dan motivasi untuk penulis.
3. Ibu Rr. Dwi Esti Suci Rahayu. S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Pakuncen yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di tempat tersebut.

4. Ibu Nindita Damanik S.Pd. selaku wali kelas lima SD Negeri 1 Pakuncen yang banyak membantu dalam memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan penulis.
5. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. Selaku Ketua Universitas Amikom Purwokerto.
6. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs. Selaku Ketua Program Studi Informatika
7. Dwi Krisbiantoro, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan bersedia meluangkan waktu dalam penyusunan skripsi penulis.

Semoga Allah membalas segala kebaikan semua pihak yang telah berkontribusi dan membantu, selain itu penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis yang didapat sehingga penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis,