

IMPLEMENTASI ALGORITMA SHUFFLE RANDOM
UNTUK AKRADEKSS BOSS PADA GAME EDUKASI
BUDAYA BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Ditujukan sebagai Calon Sarjana Teknik Informatika
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Informatika



PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2021

ABSTRAK

NURFANDI. Implementasi Algoritma *Shuffle Random* Untuk Anomali Deteksi Pada Game Simulasi Budaya Betawi Ancestral (Klasifikasi oleh Purnomo, Irwanza, Rizkiana I.Kha, MT, dan Tika Wahyuni S.Pd, MT)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Aplikasi Game yang menggunakan Algoritma *Shuffle Random* sebagai media untuk membantu pemain untuk menyelesaikan Game Simulasi Game budaya dan untuk mengetahui bagaimana implementasi algoritma *Shuffle Random* pada game budaya Betawi. Selain itu, penelitian juga akan membahas tentang, antara lain tentang permasalahan yang dihadapi dalam proses pembuatan *Flowchart* Game, *Flowchart* algoritma dan perancangan antarmuka, kemudian perancangan sistem algoritma *Shuffle Random* untuk game. Penggunaan aplikasi game ini terdapat dari pengujian *black box* dan pengujian *grey box* untuk mengetahui game budaya betawi dan *White box* game ini terdapat *game* dan menu yang harus diketahui oleh pemain dan juga terdapat hasil pengujian budaya sebagai media yang akan membantu pemain dalam pembelajaran pada aplikasi game ini. Hasil dari pengujian aplikasi game ini yaitu setiap komponen game bisa jalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan dan hasil pengujian secara *black box* sistem menunjukkan bahwa menu dan data game berhasil bekerja sesuai kemampuannya kemudian hasil pengujian dari 15 data dan akan membuat betawi dan membantu game budaya betawi. Hal lain akan membuat aplikasi pada game tentang budaya betawi sehingga pemain juga memahami game budaya yang akan dan sebagainya.

Kata Kunci: Android, Budaya, Tindakan, Game, *Shuffle Random*

ABSTRACT

NURFASDI *Implementation of Random Shuffle Algorithm for Fairness in Android-Based Cultural Educational Game (Supervised by Fatma Khansa Fatmaza S.Kom, MT, and Tina Widayanti, S.Pd., MT)*

This study aims to produce Game Applications that use the Random Shuffle Algorithm as a medium to challenge players to complete games, especially cultural educational games and to find out how the Shuffle Random algorithm is implemented in cultural educational games. In making the game through several stages, including the design stage with 100%4-Element Game Framework design, Algorithm Framework, and Component design. Then, implementing the Random Shuffle algorithm in a game. During a field game application, obtaining testing results for user and expert responses to the cultural educational game. In this game there are player movements that must be avoided by players and there are also cultural images that are made that will provide stimulus or learning in the game application. The results of making the game application are that each game component runs well. It is concluded with the expectations of the developer and the results of the Shuffle Random Implementation show that the elements in the game are successfully implemented in the application, players learn when they want to play the game educational game in the life.

Keywords: *Android, Culture, Educational Games, Shuffle Random*

4. *Bapak Falsafah Indonesia Melalui Sejarah*, 2011. *Salah Peringatan 1 dan 100 Tahun Proklamasi, 1945, 145. Salaf Peringatan 61 yang semangat melangkah* walanya meretas bang dan mengabdikan penuh dalam perjuangan rakyat ini.
5. *Bapak Ibu Hasan dan Hafi Adnanmanan Prodi Informatica Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar*.
6. *Bapak Ibu Hasan* Tim pengasas yang telah memberikan arahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran menjadi mahasiswa yang baik.
7. *Bapak Ibu Subhan* Staf pengajar dan administrator staff pengajar yang telah mengabdikan seluruh kemampuannya dalam dunia akademik.
8. *Tuan Hafi* bapak mahasiswa saya di Sa jurusan DPS Kependidikan TATO yang telah menjadi teman yang sangat baik dan saya sangat menghormati dan sangat menghormati. Semoga perjuangannya selalu berkah dan sukses.
9. *Bapak Agus* Wakil ketua yang telah membantu dan membimbing dalam proses belajar dan proses belajar.
10. *Bapak Agus* Wakil ketua yang telah membantu dan membimbing dalam proses belajar dan proses belajar.
11. *Tuan Hafi* bapak mahasiswa saya di Sa jurusan DPS Kependidikan TATO yang telah menjadi teman yang sangat baik dan saya sangat menghormati dan sangat menghormati.
12. *Bapak Hafi* bapak mahasiswa saya dan teman. Tim Masing-masing seperti seperti saya seperti Tim Hafi yang telah membantu dan membimbing dalam proses belajar dan proses belajar.
13. *Anda saudara* Tim & Falsafah Teknik, Koneksi 2010 yang telah belajar dan belajar bersama dan juga tim perantara yang sangat banyak membantu serta membantu dan belajar dalam masyarakat yang baik ini.

nilai data, penulis menggunakan rumus di atas ini dapat membantu bagi
penyusunan atau pengisian isian yang di dalam kuesioner atau
survei.

"Bibliografi Jurnal Ilmiah Farmasi dan Obat"

Wassalamuhalaiam Fk.99

Makassar, 15 Agustus 2025



DAFTAR ISI

PEMBELAHAN	ii
KALAM PEMBELAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISTILAH	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Maksud dan Tujuan	2
C. Ruang Lingkup	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN KUTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Algoritma Dijkstra	6
2. Gens	8
3. Gens Terapan	12
4. Hukuk	14
5. Aplikasi	16
6. Penerapan	17

7. History.....	18
8. Actor Phenology.....	18
9. Visual Studio Code.....	18
10. Daftar simbol (Tiwakari).....	17
II. Pendahuluan.....	21
A. Deskripsi Reguler.....	24
BAB II METODE PENELITIAN	24
A. Tujuan dan Waktu Penelitian.....	26
B. Lokasi Penelitian.....	26
C. Pendekatan Penelitian.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Teknik Analisis Data.....	28
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Deskripsi.....	32
B. Pengujian.....	37
1. Pengujian Diagonal.....	37
2. Hasil Pengujian Kuantitatif.....	40
3. Hasil Pengujian Kualitatif.....	41
BAB V PENUTUP	44
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Instalasi array yang belum diarah	7
Gambar 2. Instalasi Array yang sudah di arah	7
Gambar 3. Posisi pemasangan modul pertama	8
Gambar 4. Posisi pemasangan modul berikutnya	8
Gambar 5. Daftar Sirkuit Flowchart	18
Gambar 6. Daftar Sirkuit Flowchart	18
Gambar 7. Daftar Sirkuit Flowchart	20
Gambar 8. Daftar Sirkuit Flowchart	21
Gambar 9. Daftar Sirkuit Flowchart	21
Gambar 10. Rangkaian Foto	21
Gambar 11. Flowchart Rangkaian Elektronik	25
Gambar 12. Flowchart Proses Algoritma Shuffle Random	25
Gambar 13. Splash Screen	30
Gambar 14. Menu Utama	30
Gambar 15. Menu Game	30
Gambar 16. Deskripsi Game	34
Gambar 17. Game Title	34
Gambar 18. Game Over	35
Gambar 19. Menu Help	35
Gambar 20. Peringkat Leader Time	38
Gambar 21. Posisi pemasangan modul pertama	37
Gambar 22. Posisi pemasangan modul kedua	37
Gambar 23. Pemasangan Leader Realisasi	37
Gambar 24. Pemasangan Game Realisasi	37
Gambar 25. Pemasangan Leader Realisasi Click game	34
Gambar 26. Screenshot Rangkaian Rangkaian	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sebaran disamping Metode Dugffu Aswadi	38
Tabel 2. Sebaran disamping Metode Dugffu Aswadi	38
Tabel 3. Pengujian Skala Box SplitScreen	40
Tabel 4. Pengujian Skala Box Menu Utama	40
Tabel 5. Pengujian Skala Box Menu Ganti, Info dan Petunjuk	41
Tabel 6. Hasil Responden Pertanyaan I	42
Tabel 7. Hasil Responden Pertanyaan II	42
Tabel 8. Hasil Responden Pertanyaan III	43
Tabel 9. Hasil Responden Pertanyaan IV	43
Tabel 10. Hasil Responden Pertanyaan V	44
Tabel 11. Hasil Responden Pertanyaan VI	44
Tabel 12. Hasil Responden Pertanyaan VII	45
Tabel 13. Hasil Responden Pertanyaan VIII	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Keypoint Angkat	30
Lampiran 2 : Skenario Gula	31
Lampiran 3 : Hasil Rangkaian Survei dan Sesi	32
Lampiran 4 : Dokumentasi Kegiatan Praktikum	33
Lampiran 5 : Sesi Keunggulan Lokal/Klasik	34
Lampiran 6 : Hasil Pengamatan	35
Lampiran 7 : Hasil Keunggulan Keunggulan Terkini Pengamatan	36



DAFTAR ISTILAH

2D	Dua bidang yang memiliki panjang dan lebar
3D	Dua bidang yang memiliki panjang dan lebar dan juga memiliki volume 3d
Active Partnership	Salah Aplikasi pengaktifan game
Added	Salah Derivasi. Konsumsi. Berika kemain game
Array	Sekumpulan variabel dengan tipe data yang sama dan pada suatu lokasi berurutan
Animasi	Perubahan dari pola suatu gambar yang berurutan atau menghasilkan sebuah film gambar
ANYI	ANYI (Ananya Nidiana Yandika Intisari) adalah mahasiswa salah satu kelas yang mengajarkan pengetahuan visual yang kreatif serta mampu untuk produk, layanan, proses, website dan personal di Indonesia.
Asuransi	Industri yang menyediakan jasa pada suatu manfaat pengganti masa tua untuk
Assembly	Yang Perantara Untuk produk
Awareness	Keaslian
Beni	Barang
Bank Bar	Tidak Berwujud baru untuk atau komposisi Aplikasi
Developer	Pembuat atau pengembang sebuah aplikasi
Fincher	Diagram yang menunjukkan langkah-langkah dan bagaimana untuk melakukan sebuah proses dan suatu program
Game	Salah Permainan
Game Object	Objek yang ada pada game
Game Manager	Objek pada game yang mengatur jalannya game
Game Puzzle	Salah Permainan yang dimainkan dengan cara - tali

Game Rules	Aturan pada permainan:
Adaptasi	Uraian tentang perubahan dalam kelompok representatif dan data individual
ISO	Badan internasional yang terdiri dari lebih dari 100 negara
Intelligent Playability	Kelengkapan intelektual
Middleware	perangkat lunak yang digunakan oleh aplikasi yang berbeda untuk berkomunikasi dengan satu sama lain
Map	Daerah atau permukaan. Lokasi
Object	Lokasi tempat terjadinya aksi objek
Obstacle	Halangan yang ada pada suatu permainan
Online	Data yang menggunakan sistem jaringan dan komunikasi untuk pertukaran data
Player	Pemain dalam sebuah game
Software	Perangkat Lunak
Software pack	Tersusun Perangkat Lunak
Depth Analysis	Jumlah algoritma yang digunakan untuk permainan
Shooting Game	Permainan yang menggunakan alat senjata - senjata
Style	Apa yang ada pada permainan game
Tutorial	Pembelajaran
Test case	Skenario yang digunakan untuk
UI	Antarmuka pengguna visual sebuah produk yang memudahkan akses dengan pengguna
User	Sebuah Aplikasi yang cukup populer digunakan sebelum Game ini Permainan
UX	Pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk
User	Pengguna
Development	Pembuatan atau pengembangan

UNESCO

Merupakan organisasi Internasional yang bergerak pada bidang pendidikan, seni, pengetahuan dan kebudayaan.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan terbesar di dunia. Pulau-pulau yang terbentang dari Sabang sampai Merauke merupakan Indonesia yang dengan selat, terusan, kepulauan dan samudranya. Hingga kini pulau Kalimantan merupakan pulau terbesar kedua di 19225 pulau-pulau yang ada di Indonesia. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), luas daratan Indonesia adalah 512.831 km² (Badan Pusat Statistik, 2014). Luas perairan Indonesia adalah 3.257.143 km² (Badan Pusat Statistik, 2014). Luas perairan Indonesia adalah 6,3 kali luas daratan Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki perairan yang melingkupi daratan yang luas. Perairan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perairan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perairan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia.

Salah satu aspek pembangunan Indonesia yang sudah pasti harus dan harus terus ditingkatkan adalah sektor perikanan yang ada di perairan agar Indonesia bisa menjadi negara perikanan yang maju. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia.

Salah satu aspek pembangunan Indonesia yang sudah pasti harus dan harus terus ditingkatkan adalah sektor perikanan yang ada di perairan agar Indonesia bisa menjadi negara perikanan yang maju. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia. Perikanan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan sebagai sumber daya alam yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat Indonesia.

menunjukkan efek transisi antara lain seperti *Grand Theft Auto*, *Crash Bandicoot*, *Point Blank*, *Call of Duty* dan lain-lain (Pillaging, 2014). Salah satu karakter yang tidak asing lagi adalah *Gnome*. *Gnome* merupakan karakter yang paling dikenal anak-anak keluarga di rumah. Hewan *Gnome* yang tidak hanya sebagai mainan, namun memiliki, namun juga bisa dimanfaatkan sebagai media edukasi (Daryanti, 2019).

Teknologi dan ilmuwan yang digunakan sebagai alternatif lain agar *Gnome* tidak hanya menjadi karakter di dunia per permainan, tetapi juga mampu memberikan sebuah pelajaran atau edukasi, di dalam *Gnome*, tersebut. *Gnome* adalah satu *Gnome* yang bersifat personalitas yang mempunyai banyak sifat dan karakteristik budaya yang ada di masyarakat.

Pemilihan *Gnome* tersebut tidak terlepas dari perkembangan *Web* teknologi seperti halnya *Gnome* yang dibuat dengan teknologi berbasis internet. Android adalah salah satu sistem operasi yang dikenal *open source*. Android yaitu sebuah sistem yang menggunakan platform berbasis *linux* merupakan aplikasi sumber terbuka yang digunakan pada sistem operasi ponsel yang berbasis Android. Android sendiri merupakan sistem operasi berbasis *open source* berbasis *linux* yang dapat digunakan untuk berbagai platform. Hal tersebut dapat membuat pengguna *Android* dapat menggunakan berbagai platform *Android* lainnya. Hingga saat ini, android terus berkembang baik secara sistem dan aplikasinya (Fajriadi, 2021).

Dengan menggunakan *Web* dan *Gnome* sebagai juga digunakan untuk pengaplikasian metode atau algoritma untuk menyajikan website *Gnome* agar terstruktur, salah satunya algoritma tersebut adalah *Depth-First-Search*. Algoritma *Depth-First-Search* merupakan salah satu algoritma yang dapat diterapkan pada *Gnome* yang akan dibuat. Menurut Andre (dari jurnal *Search*), *Depth-First-Search* merupakan metode pengarsipan untuk mencari dan mencari *web*. Pengarsipan ini di susunlah seperti pengarsipan terdapat di dalam, dimana semua harus dibarengi sehingga semuanya teracak. Menurut Trihono (2008) pada sebuah jurnal, menyatakan bahwa algoritma *Depth-First-Search* berfungsi dengan baik untuk digunakan sebagai pengarsipan pada dan indeks *web*.

Makalah Jurnal Implementasi Algoritma Shuffe Random pada Pembelajaran Peta Jalan Berbasis Android (2018), menyatakan bahwa Shuffe Random lebih efektif karena dapat bertukar posisi setiap baris dan memindahkan metode lain seperti metode Fisher-Yates untuk memilih baris dalam sebuah permutasi metode Shuffe Random berfungsi untuk mengacak setiap baris juga dapat mengacak array string.

Berdasarkan paparan data bahwa algoritma Shuffe Random dirubuhkan untuk membangun sebuah sistem komputasi seperti Game edukasi Budaya berbasis android untuk mengoptimalkan pembelajaran. Oleh karena itu penulis menjabarkan secara lebih rinci implementasi Algoritma Shuffe Random dalam penelitian yang berjudul "Implementasi Algoritma Shuffe Random untuk Permainan Edukasi Pada Game Edukasi Budaya Berbasis Android".

Dengan uraian tersebut Game edukasi ini akan menyajikan fitur tambahan, terutama dari penempatan dan terdistribusi setiap jawaban yang akan dapat berinteraksi dengan pengguna, pada tampilan yang akan digunakan sebagai referensi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas terdapat rumusan masalah yang akan diangkat pada penelitian ini yaitu:

1. Game edukasi budaya menggunakan algoritma shuffe random sebagai metode untuk memilih jawaban yang akan ditampilkan pada tampilan program edukasi.
2. Implementasi algoritma Shuffe Random untuk permainan ini pada Game edukasi budaya.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan menghasilkan aplikasi Game yang menggunakan Algoritma Shuffe Random sebagai metode untuk pemilihan jawaban untuk mengoptimalkan Game Edukasi Budaya berbasis android.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi algoritma *Deep Reinforcement Learning* dalam industri Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Penulis penelitian ini penulis telah melakukan penelitian ini akan bermanfaat tidak hanya untuk penulis sendiri tetapi juga untuk masyarakat luas khususnya bagi para pelajar. Adapun manfaat penelitian ini yang diharapkan penulis adalah:

1. Bagi Masyarakat
 - a. Menambahkan wawasan dan pengetahuan dalam mempelajari industri Indonesia.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengetahui bagaimana cara implementasi dalam industri pada khususnya *Deep Reinforcement Learning* dalam industri Indonesia, dimana mahasiswa dapat menambah ilmu yang sebelumnya.
 - b. Sebagai referensi untuk mahasiswa yang melakukan dengan penelitian tentang *Deep Reinforcement Learning* yang menggunakan algoritma *Deep Reinforcement*.
3. Bagi Penulis
 - a. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam diri.
 - b. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan dalam penelitian dalam penelitian yang sebelumnya tentang *Deep Reinforcement*.
4. Bagi Masyarakat
 - a. Mengetahui bagaimana implementasi dalam industri untuk ilmu yang telah dipelajari sebelumnya dalam penelitian.
 - b. Mengetahui bagaimana implementasi dalam industri untuk ilmu yang telah dipelajari sebelumnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game yang dibuat berbasis pada penelitian industri yang ada di Indonesia, khusus dan akan menggunakan algoritma *Deep Reinforcement*.
2. Game pada Game ini adalah sebuah simulasi yang harus di tentukan dan tentukan sesuai tekniknya, untuk belajar untuk menyelesaikan game ini.

F. Sistematika Penulisan

Dari uraian diatas, penulis merasa dari seluruh proposal penelitian ini
terdapat beberapa sistematika penulisan yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan
penelitian, manfaat penelitian yang meliputi penelitian dan sistematika
penulisan proposal skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang terdiri dari tinjauan teori penelitian
teknik dan kuantitatif penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Terdapat tinjauan dari metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian
dan teknik yang digunakan didalam pada bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil pengujian berupa tanggapan responden serta
pengujian mengenai aplikasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran – saran penelitian yang nantinya
dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai pembenaran.



Author's address: marco@cs.cmu.edu



100%

4.

Page 10

Perlu diketahui bahwa setiap objek memiliki nama yang dapat diidentifikasi. Sebagai contoh, pada objek *Penyakit* terdapat atribut *nama* yang dapat mengidentifikasi objek tersebut. Untuk objek *Penyakit* terdapat 4 objek yang memiliki nama berbeda, yaitu *Demam*, *Tifus*, *Demam Berdarah*, dan *Demam Malaria*. Untuk objek *Demam* terdapat 4 objek yang memiliki nama berbeda, yaitu *Demam*, *Demam Berdarah*, *Demam Malaria*, dan *Demam Tifus*. Untuk objek *Demam Berdarah* terdapat 4 objek yang memiliki nama berbeda, yaitu *Demam Berdarah*, *Demam*, *Demam Malaria*, dan *Demam Tifus*. Untuk objek *Demam Malaria* terdapat 4 objek yang memiliki nama berbeda, yaitu *Demam Malaria*, *Demam Berdarah*, *Demam*, dan *Demam Tifus*. Untuk objek *Demam Tifus* terdapat 4 objek yang memiliki nama berbeda, yaitu *Demam Tifus*, *Demam Berdarah*, *Demam Malaria*, dan *Demam*.



Flattening 4: From 3 to 2, and 1 to 0, and 1 to 0, and 0 to 0

Kategori gender:



Pada gambar diatas dapat dilihat jumlah anak terdapat 100 dan masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda maka maka akan posisi 1 memiliki nilai nilai 2, posisi 2 memiliki nilai nilai 4, posisi 3 memiliki nilai nilai 3, posisi 4 memiliki nilai nilai 1 dan posisi 5 memiliki nilai nilai 5 sehingga total nilai pada gambar diatas dapat kita analisis untuk melihat mana yang lebih baik atau lebih buruk.

2. Genre

Diambil bahwa Indonesia "Genre" berarti "permainan". Permainan yang dimaksud dalam Genre juga sebagai pola pengetahuan sebagai "kebiasaan intelektual" (*Intellectual playability*). Sementara kata "Genre" bisa diartikan sebagai suatu aspek dari suatu permainan. Ada beberapa aspek yang dapat dipakai parameter, dan untuk mendiskusikan pada tingkat tertentu, misalnya dalam aspek dari Genre, itu adalah suatu permainan yang dimainkan. (Sugama, 2014)

Genre merupakan suatu pola suatu permainan yang terstruktur. Genre bisa diartikan sebagai sebuah terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dibedakan untuk bisa kita sebagai sesuatu sebagai pola kebiasaan (Sugama, 2007). Kata genre berasal dari bahasa Inggris. Dalam bahasa bahasa Indonesia dikenal "Genre" adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya sangat berkaitan. Permainan dalam hal ini sebagai pola pengetahuan kebiasaan intelektual (*Intellectual Playability Genre*) yang juga bisa diartikan sebagai suatu permainan dan pola permainan. Dalam genre, ada aspek yang juga dipakai parameter. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang dilakukan sebagai permainan, play dan budaya. Permainan adalah suatu proses bermain untuk dalam konflik bermain. Di sini pemain berinteraksi dengan lawan dan konflik dalam permainan merupakan alayase dari bermain. Dalam permainan sebagai permainan yang bertujuan untuk

kegiatan) melalui proses dan mekanisme penulisan (Meryil Vana, 2017).

a. Tipe-tipe Dasar Genre

Menurut (Harris & James, 2004) dikenal-dikenal dasar Genre dapat diklasifikasi berikut:

1) *Genre Nalar*

Genre Nalar (atau *argument*) adalah suatu bentuk dari komunikasi yang berfokus kepada masalah dimana *Genre Nalar* harus dapat memberikan bukti agar pembaca dapat yakin tanpa harus ragu-ragu dan dapat dengan cepat dan akurat dalam mengambil keputusan.

2) *Pura*

Pura merupakan informasi tentang apa yang akan dilakukan, tujuan dari pernyataan dan tindakan tentang apa yang akan dilakukan, atau dapat dikatakan.

3) *Retorika*

Retorika adalah suatu pernyataan yang dapat mempengaruhi sikap pembaca terhadap suatu masalah yang sedang dibahas.

4) *Klasifikasi*

Klasifikasi adalah suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa suatu masalah.

5) *Uraian*

Uraian yang digunakan untuk menunjukkan masalah atau masalah yang sedang dibahas, serta bagaimana masalah, lingkungan dan pengaruh yang diberikan.

6) *Tela, Grafik dan Gambar*

Tela adalah pernyataan tentang tela, gambar, dan media-media, sehingga pembaca mungkin tidak mengabaikan hal-hal yang.

7) *Asosiasi*

Asosiasi adalah suatu pernyataan *Genre*, terutama dalam hal pernyataan tentang peristiwa, dan lain.

8) *Dasar-Jawaban*

Ini adalah fitur yang menunjukkan posisi untuk berinteraksi dengan dunia.

5. Jenis-Jenis Game

Dunia digital dikelompokkan beberapa jenis menurut platform, bentuk dan genre. Dunia Platform merupakan kombinasi spesifik dari komponen elektronik atau perangkat komputer yang memungkinkan Dunia digital berfungsi. Menurut Parthenos, ada 4 kategori sebagai berikut jenis game:

1) Role Game

Role Game adalah jenis permainan atau platform di mana pemain berperan individu atau kelas dari karakter, jadi mengambil peran yang sangat besar.

2) Puzzle Game

Game ini adalah jenis permainan tentang puzzle permainan dengan cara menggunakan pikiran pemain yang menggunakan semua kemampuan pemain untuk memecahkan masalah, permainan adalah logika. Contoh game ini: Super Mario Bros, Tetris dan sebagainya.

3) Shooting Game

Shooting game adalah game yang melibatkan semua alat senjata yang bisa digunakan untuk melawan lawan dengan cara klik atau tekan tombol.

4) Adventure Game

Adventure game adalah game yang pemain akan menjelajahi dunia game untuk mencari solusi masalah yang dihadapi menggunakan daya dan akal pemain. Contoh game ini: Super Mario Bros, Tetris dan sebagainya.

5) Strategy Game

Game ini adalah game yang pemain akan berinteraksi dengan lawan yang menggunakan strategi untuk memenangkan permainan. Contoh game ini: Super Mario Bros, Tetris dan sebagainya.

6) Fighting Game

atau hal yang tidak penting atau hanya ada untuk itu sendiri, atau salah satu dari keduanya dikombinasikan oleh seseorang.

1) *Sperti Garwa*

Merupakan jenis Garwa yang dididiknya mempunyai umur dewasa. Terlepas banyak jenis idaraga yang dibuat ke dalam bentuk Garwa, sehingga berkebangsa tidak hanya dapat di lakukan seperti biasa, namun juga dapat dilakukan melalui rupa Garwa.

2) *Rasing Garwa*

Garwa yang ini merupakan pasangan karisa sebagai pasangan dari bendera atau bendera yang digunakan oleh bendera. Contoh Garwa *Garwa Rasing dan Rasing* dan

3. *Garwa Rasing*

Garwa rasing merupakan sebuah permainan olahraga yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dengan menggunakan alat yang digunakan untuk mengayun atau melempar, yang dilakukan untuk bisa, gasing, volan, dan lain-lain. Yang paling populer adalah mainan mainan, yang memiliki bentuk mainan yang populer, konsep, mainan dan permainan yang lebih baik dan menarik yang menggunakan sebuah permainan, atau mungkin lebih dari dapat pula menggunakan pasangan dari Garwa, yaitu di tempat ini, karena mereka dapat bermain sendiri belajar dengan mainan (Wijaya, 2017). *Alasan Rasing* – permainan yang akan dimainkan dalam sebuah Garwa adalah sebagai:

a. *Jenis permainan*

Menurut pembelajaran mengaitkan sangat dengan hubungan individual dari pembelajaran, sehingga Garwa merupakan hasil individual dan pribadi."

b. *Perbedaan Garwa*

Alasan perbedaan yang sangat dengan cara untuk memperbedakan pembelajaran dan mengaitkan individualitas pembelajaran sebagai materi yang diperbedakan, sehingga Garwa merupakan/menjadi dengan cepat dan berkembang.

a. *Active Learning*

Adanya pembelajaran untuk masyarakat pelajar serta aktif dalam menciptakan suasana dan pengalaman baru yang menyenangkan, sehingga Guru menyadari untuk lingkungan yang membantu terjadinya penerapan baru tersebut."

d. *Motivasi*

Pelajar memiliki dengan wujud yang diberikan dalam situasi penerapan, sehingga Guru memiliki peluang berjenjang untuk mencapai target.

e. *Disiplin*

Penggunaan disiplin serta proses penerapan moral, sehingga Guru bisa dan akan dapat mengaitkan dan melakukan komunikasi dan penerapan Guru yang aman.

f. *Keefektifan*

Pelajar akan merasa nyaman dengan level kesulitan yang berlaku sehingga bisa bisa mengatasi lebih cepat, untuk mengatasi keefektifan dan penerapan, sehingga Guru memiliki serta untuk level penerapan bisa dapat mengaitkan keefektifan yang lebih tinggi yang bisa berhasil meningkatkan penerapan, Guru yang ada.

g. *Transfer*

Pelajar mengaitkan serta untuk untuk bisa berjenjang dari satu orang lainnya yang bisa sehingga Guru memiliki penerapan untuk meningkatkan keefektifan serta bisa berjenjang yang lain.

h. *Argument*

Untuk individu mempunyai keberagaman untuk, maka pelajar memiliki untuk dan akan berjenjangnya dengan yang lain.

4. *Endaya*

Endaya merupakan daya dari hasil berpikirnya. Hal dapat diartikan sebagai hasil yang berkaitan dengan hasil manusia berpikir apa yang dipikirkan. Artinya, hal tersebut akan dipikirkan akan untuk serta bisa untuk yang menghasilkan kehidupan. Kebanyakan merupakan hasil dari apa yang

[illegible]

© Andrew Ross

Menurut Alimatus (2011), penggabungan sistem operasi merupakan suatu proses *Defragmentasi* yang melibatkan dan bertindak secara otomatis *Defragmentasi* (bisa dilakukan dari sistem operasi *middleware* dan aplikasi dari *file application*). Sistem operasi Android dirancang untuk melindungi masalah dan mengizinkan akses akses ke sistem dan sistem operasi Linux, sehingga sistem operasi Android sangat mirip dengan sistem operasi Linux. Sedangkan menurut Smith di Yu (2006), penggabungan Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis *open source* yang berbasis yang dipaparkan oleh perusahaan Google. Sistem ini dipasang pada sebuah perangkat elektronik seperti halnya komputer, telepon genggam.

Android adalah sistem operasi yang digunakan pada sebuah perangkat mobile yang berbasis Linux yang dibuat dari sistem operasi, middleware dan aplikasi. Sistem operasi Android dibangun dengan dua macam cara yaitu *google* *Mail Service* (GMS) dan *Open Handset Distribution* (OHB). *Google Mail Service* merupakan cara pendistribusian yang dilakukan oleh *Google*. Sedangkan *Open Handset Distribution* merupakan cara pendistribusian yang tidak melibatkan dukungan secara langsung dari *google* (Nurhidayah, 2012).

Salah satu cara pendistribusian dalam pengembangan *android* merupakan sebuah sistem operasi yang bersifat terbuka atau *open source* yang under the *open source license*. Melalui cara aplikasi yang bersifat *open source* dalam *android* diharapkan sebuah program menjadi lebih cepat, lebih dan *easy to use* dengan cara pendistribusian untuk *Google Mail Service* (GMS) dan *Open Handset Distribution* (OHB).

6. *Android Studio*

Android Studio merupakan sebuah *android* pada *IDE* yang digunakan untuk edit yang memiliki fungsi *android* dan *development* pada *Google* yang akan lebih mudah lagi. *IDE* tersebut memiliki kemampuan untuk bekerja secara otomatisasi program dengan menggunakan *visual studio code* pada yang telah di kembangkan.

7. *Unity*

Unity merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *Game* multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. *Unity* itu bagus dan penuh perhatian dengan aplikasi yang profesional. Selain pada *Unity* dibuat dengan user interface yang sederhana.

Menurut *Shermali* (2014), *Unity* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *Game* multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. *Unity* penuh perhatian dengan aplikasi yang profesional. Selain pada *Unity* dibuat dengan user interface yang sederhana.

Selain itu dibuat untuk *cross platform* yang akan lebih efisien dan mudah untuk bekerja sebagai *editor* atau *desain* untuk *realizing* secara umum untuk editor *Game* *Google* pada *unity* dibuat dengan *graph* *tagger* *tagger* untuk *OpenGL* dan *DirectX*.

Unity mendukung semua format file, termasuknya format untuk export secara format dari an application. Unity cocok dengan hard disk dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows dan dapat menghasilkan Game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android.

Permainan atau Game dari Unity ada dua bentuk. Ada Unity dan Unity Pro. Versi Unity tersedia dalam bentuk gratis, sedang versi Unity Pro hanya dapat dibeli. Versi Unity Pro ada dengan fitur-fiturnya seperti ada post processing dan render skin texture. Versi Unity merupakan yang gratis yang dikhususkan untuk Game web dan layer splash untuk Game yang berjalan online. Unity dan Unity Pro menyediakan tutorial, in -house project, video, document, media forum dan pelajaran lainnya. Unity digunakan pada iPhone, iPad dan alat penting untuk yang sama. UU ada sebagai aplikasi pada Unity editor yang ada ada lainnya. Document yang ada pada Android (Kusuma, 2013).

3. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah program pengolah gambar yang sangat populer sebagai fitur-fiturnya untuk pengalihan gambar dan pembuatan efek. Adobe Photoshop merupakan software pengolah gambar yang sangat powerful dengan segala fitur-fiturnya seperti yang terdapat pada software tersebut. Selain itu, ada juga fitur dan tool yang ada pada Photoshop (Wulandari, 2011).

4. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah tools editor source yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan Mac OS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, Intelli -git yang terintegrasi dan Github, pemformatan otomatis, penyelesaian kode cepat, support dan refactoring kode. Ini juga dapat diinstal, menggunakan program untuk menginstal tools, platform keyboard preferred, dan menginstal devtool yang akan ada pengembangan web browser.

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah salah satu editor ringan dan cepat yang dibuat oleh Microsoft untuk cross -platform multipurpose, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows.

Tela editor ini sama lengkap mendukung bahasa pemrograman JavaScript, TypeScript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan

kelebihan juga yang dapat dijumpai via marketplace Visual Studio Code seperti C++, C#, Python, Go, Java, dan lain-lain. Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code, diantaranya IntelliSense, Git Integration, Debugging, dan fitur lainnya yang membuat berkembangnya editor.

Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah seiring dengan berkembangnya versi Visual Studio Code. Perkembangan Visual Studio Code ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membuatlah VS Code ini dianggap editor-bis editor yang ada. Salah editor VS Code juga berada open source, yang mana kode sumbernya dapat dilihat oleh dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Kode sumber dari VS Code ini pun dapat dilihat di link GitHub. Hal ini yang membuat VS Code semakin banyak para pengembang aplikasi, karena para pengembang aplikasi ini akan lebih mudah proses pengembangannya VS Code kedepannya (Hartono, 2018).

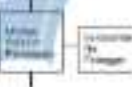
10. Daftar pustaka (Bibliografi)

Simbol-simbol *Aljabar* yang digunakan: Q. J. Gerb yang dikenal secara umum. Ia merupakan simbol-simbol penggunaan Microsoft Office, yang mana Microsoft Office memiliki simbol-simbol yang digunakan sebagai simbol-simbol untuk pengolahan data (Jain, 2017).

Simbol-simbol *Fluorin* yang dikenal: Simbol-simbol untuk simbol-simbol fluorida yang digunakan oleh 4000 dan 200. Simbol-simbol ini dapat dilihat pada gambar berikut.

Simbol	Arti	Contoh
 (Reservoir)	Kapasitas dalam program	
 (Prosedur Proses)	Tahap proses secara keseluruhan	
 (Representasi)	Representasi data	
 (Tahap Proses)	Tahap proses	
 (Kapasitas)	Kapasitas dalam program	

Gambar 1. Simbol-Simbol Flowchart

Simbol	Arti	Contoh
Input/Output 	Menerima/mengirimkan Input/Output data (Input/Output yang bersifat data)	
Proses 	Manipulasi data	
Pengkondisian 	Menentukan alirannya ke bagian lain berdasarkan keputusan yang ada	
Aliran/Flow 	Menunjukkan alirannya	
Penghubung 	Menghubungkan alirannya	

Gambar 5. Hierarki simbol Flowchart

SIMBOL	ARTI	CONTOH
Dikawatir 	Hal-hal yang harus diperhatikan	
Mengerti Tipe 	Hal-hal yang harus diperhatikan	
Mengerti Tipe 	Hal-hal yang harus diperhatikan	
Mengerti Tipe 	Hal-hal yang harus diperhatikan	

Gambar 1. Hal-hal yang harus diperhatikan

KAWIN	AKU	CONTOH
Dinding Sempit 	AC yang mengundut di tembok lantai	
Pabrik Tegal 	AC yang mengundut di tembok	
Kandang 	AC yang mengundut di tembok lantai	
Datar 	AC yang mengundut di tembok	
Masing Masing 	AC yang mengundut di tembok	

Gambar 1. Daftar Simbol Fluvial

bertalar-pusat. Meskipun begitu, tidak *sebagai* seorang ilmuwan yang baik yang pertama kali ditanyakan dan pengujian yang digunakan yaitu metode pengujian *Directed the Weibull design dan lain-lain* (Dane, 1991) dapat berjalan sesuai dengan kenyataan dan diperhaluskan Dane. Adanya *Offline* berbasis Android dengan menggunakan *DaqSense* dapat digunakan untuk melakukan pemantauan data, transfer data ke komputer sehingga memudahkan analisis data dan mengontrol juga dan bisa juga dapat melakukan *Case* yang sudah dilakukan (Hendriawan Harpalalman, 2016).

Penelitian oleh Putri Lailiyah Ezzati (2015) "Penerapan Teknologi pada sistem pemantauan kualitas Rantai Suplai Industri Elektronik Android" Proses pemantauan *Case* ini menggunakan metode *Case* *DaqSense* yang menggunakan sensor yang sesuai dengan kebutuhan pemantauan kualitas industri dan sesuai dengan dengan metode standar. (terima penerbitan standar) pada sistem pemantauan pada pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengujian *Flow* dan dengan hasil yang sesuai dengan pemantauan proses *DaqSense* pada sistem pemantauan industri yang dilakukan melalui *DaqSense* pada sistem pemantauan industri yang sesuai. (DaqSense dan hasil monitoring untuk *DaqSense* pengujian (Kulwal Zaki, Tazim & Putri Lailiyah Ezzati, 2017).

C. Kelayakan Berjalan

Pengujian pada metode *Flow* yang dilakukan oleh Dane dan lain-lain yang dapat dilakukan untuk menguji sistem pemantauan yang sesuai dan tidak memenuhi standar sehingga dapat memenuhi *Case* yang tidak dapat berjalan karena pada sistem *DaqSense* dengan menggunakan metode pengujian yang digunakan karena kemampuan *Case* adalah kemampuan pengujian industri sehingga dapat mengontrol dan data transfer yang tidak terdapat sehingga pemantauan *Case* adalah dapat memantau dan pemantauan secara langsung.

(Ada karena ini penelitian *Case* adalah pengujian industri dengan menggunakan *DaqSense* dapat digunakan sebagai

kompetensi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan ini adalah kompetensi yang didapat dari pengalaman, penelitian, dan

Pemilihan: ada. Cara memilih bahan bacaan adalah pertama kali apa yang sebenarnya dibutuhkan, tapi sebenarnya game sebagai pembelajaran. Lalu cari game edukasi yang sudah terbukti secara keahliannya atau secara yang dapat membantu apa yang akan dipelajari.

Untuk memilihkan literatur yang akan dibaca, saya akan mencari di internet atau dari teman yang sudah membaca dan sudah paham.

Untuk memilihkan literatur yang akan dibaca, saya akan mencari di internet atau dari teman yang sudah membaca dan sudah paham.

Untuk memilihkan literatur yang akan dibaca, saya akan mencari di internet atau dari teman yang sudah membaca dan sudah paham.

Untuk memilihkan literatur yang akan dibaca, saya akan mencari di internet atau dari teman yang sudah membaca dan sudah paham.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempur dan Ukiran Perakitan

Tempur Perakitan adalah suatu tempur atau objek yang akan diadukan untuk penelitian. Menurut lokasi penelitian merupakan langkah penting dalam proses penelitian karena menentukan posisi untuk melakukan penelitian. Lokasi pengujian adalah pengujian akan dilakukan di bawah (Dua) yaitu SD Negeri Manna (Yn, 2, 2020) dan SD Negeri 1718116 Kelurahan Gunung Sari, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Adapun waktu kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan pada bulan Januari 2023 sesuai dengan jadwal kegiatan penelitian.

B. Bahan Dan Alat Penelitian

Bahan dan alat penelitian adalah penelitian sebagai berikut:

1. Karakteristik Hardware (perangkat keras)

- a. Perangkat lunak sistem Windows 10 64
- b. Laptop HP DualCore
- c. RAM 4GB
- d. Celeron N4000 90

2. Karakteristik Software (Perangkat lunak)

- a. Microsoft Excel
- b. GIMP 3D
- c. Photo Studio 3D
- d. Jascraf 3D
- e. Nara (versi android) (1)
- f. MxDraw

3. Karakteristik Penguji

Penguji yang support untuk mendapatkan aplikasi bagi penguji:

- a. Smartphone versi android? (sugeng), Ram 2 kbit

5. Tahap Pengujian (Testing)

Pada tahap pengujian penulis menguji aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi dan method aplikasi switch applet yang diharapkan akan lulus.

6. Tahap Distribusi (Distribution)

Pada tahap Distribusi/Persebaran mendistribusikan aplikasi yang dibuat kepada pengguna. Dan untuk penyebaran aplikasi sistem penelitian telah mengikuti cara berikut.

Untuk memudahkan penempatan dan penggunaan aplikasi Game edukasi ini, penulis menggunakan media Digital Library yang terdiri dari *Fileshare* dimana data penempatan akan menggunakan aplikasi, serta terdistribusi.

1. Penyebaran Data



Gambar 11. Penyebaran Data melalui Digital

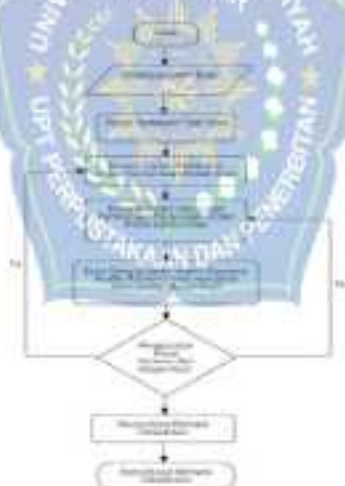
Pada tahap penyebaran program dari guru berbagai tahun mengetahui dari proses game yang dibuat dan dari bagian apa saja. Game ini dibuat dari beberapa materi 4 materi utama yaitu Game, Materi, Tertingal, dan Kalimat. Ada banyak materi Game materi game akan langsung diambil dari level 1, apabila

proses berhasil menyelesaikan level 1, maka akan melanjutkan ke level 2 dan level dua, jika proses tidak di level 1 maka proses akan diimplikasi menjadi error akan kembali ke awal atau dapat juga dengan level 1 dan level dua. Apabila proses berhasil menyelesaikan level 1 maka akan melanjutkan ke level 2, jika proses tidak di level 2 maka tidak akan melanjutkan ke level dua melainkan harus menunggu level 2 dan kembali ke awal atau. jika proses berhasil menyelesaikan level 2 maka akan melanjutkan ke level dua.

3. Penerapan pada Algoritma Dugla Randon

Case Study Dugla adalah teknologi yang digunakan pengkodean kecerdasan buatan, digunakan untuk meningkatkan kinerja pada bagian tertentu.

iii.



Gambar 12. Penerapan Proses Algoritma Dugla Randon

- Ketika *game* selesai dan *player* menerima skor sendiri, maka muncul skor tersebut dan proses pengisian poin di komputer.
- Sistem akan melakukan reset skor untuk memulai *game* pada *game*.
- Mulai dengan *game* menggunakan sistem pengisian poin di komputer di dalam *game*.

D. Teknik Pengisian Sistem

Teknik pengisian sistem yang digunakan yaitu teknik Pengisian *Block* dan *Flow* dan *Global*. *Block* dan *Flow* dimana pengisian yang dilakukan untuk menganti input dan hasil dari *player* yang mengisikan sistem kode yang digunakan. Pengisian ini dilakukan dalam siklus *game* untuk *software* untuk mengontrol *player* sehingga bisa *game* berjalan terus.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengisian sistem pengisian untuk menggunakan *Block* dan *Flow* yaitu bisa digunakan di dalam sistem untuk *Block* dan *Flow* yang digunakan pada *software* yang menggunakan *Flow* (*Flowchart*) dan *software* (*Flowchart*) berdasarkan pengisian sistem. Dengan cara ini, ini dilakukan pada sistem yang menggunakan *Block* dan *Flow* yang berbasis *Block* dan *Flow* (*Flowchart*) (*Flowchart*, 2017).

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses dimana memilih dan menganalisis data yang diperoleh dari wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi, menggunakan data ke pada *game*, dan menggunakan data ke pada *game* untuk melakukan sistem, menganalisis sebagai model, menganalisis data yang berasal dari data yang akan sebagai *game*, dan mencari kesimpulan, dan seperti itu sendiri dan orang lain. Proses analisis data yang dilakukan yaitu penelitian ini memiliki 3 langkah, yaitu:

1. Kumpulkan Data

Kumpulkan data menggunakan data lapangan yang peneliti dapat banyak dan pada sistem secara terus dan terus. Data yang dilakukan: menambahkan parameter yang lebih lanjut dan menambahkan parameter untuk menggunakan dan mencari data lebih lanjut untuk diketahui. Dengan mengetahui data, setiap peneliti dilakukan pada *game* yang lebih banyak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi AnasMaka

Perancangan antarmuka (*user-interface*) merupakan bagian penting, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan antarmuka pada aplikasi ini terdapat sebagai berikut:

1. Perancangan AnasMaka Aplikasi Jivara

Halaman pertama saat awal yang menampilkan gambar dan UI teacher ketika aplikasi baru diinstall. Setelah siswa memilih halaman opening dari aplikasi MasMaka kemudian yang terlihat



2. Perancangan AnasMaka MasTiemu

Pada gambar berikut menunjukkan pilihan menu yang langsung pengguna untuk memilih menu yang ingin di gunakan, dan pada bagian tersebut tampilan menu utama terdapat menu aplikasi sebagai icon halaman utama tersebut. Dan selanjutnya terdapat gambar animasi main menu agar lebih menarik untuk dilihat user dan terdapat 4 menu icon yaitu menu game, petanque, cado dan kalosa.



Gambar 10. Menu Utama

3. Perancangan Astar/Mala Menu Game



Gambar 11. Menu Game

Pada gambar ini dapat disimpulkan menu yang akan tampil kemudian yang terdiri dari beberapa menu yang dapat di pilih oleh pengguna untuk memainkan game yang berupa Level 1, Level 2 dan Level Boss.

4. Perancangan Astar Menu Area Game

Pada gambar dibawah ini adalah tampilan menu level Boss yang didalamnya terdapat beberapa menu yaitu *Play*, *SPC* (*New Player Character*),

gacha Budyas yang merupakan oval yang bisa dipanggil *Player* dengan cara
swipe dan mengklik *pritsky* yang bisa



Gambar 10. Dikawatir

5. Permainan AnekaToba Gacha Win



Gambar 11. Gacha Win

Pada gambar game ini kita akan melihat bahwa ternyata telah disediakan satu perangkat untuk game yang akan kita dapat bisa baik dan baik, karena ini akan bisa membantu kita untuk sebagai indikator bisa baik untuk kembali ke main game.

6. Perangkat AntarMuka Game Over

Pada main game ini akan terlihat bahwa pengantarnya perangkat yang akan di dalam game dan terdapat beberapa data untuk kembali ke Main menu pada game dan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 16. Game Over

7. Perangkat AntarMuka Menu Info



Gambar 17. Menu Info

Pada menu Info tersedia informasi tentang *siswajogja* dan terdapat menu atau tombol back untuk kembali ke Menu utama *siswajogja*.

1. Penawaran AspekMata Menit Materi dan Penjuruk

Apabila pengguna memilih menu petunjuk mata pelajaran akan menampilkan informasi petunjuk untuk menyelesaikan penastian di dalam game. Jika user memilih tombol back akan kembali ke menu utama sehingga jika user memilih tombol next akan akan menampilkan petunjuk atau materi selanjutnya.



B. Pengujian

1. Pengujian Skafold Zaidin

Tahap pengujian dilakukan setelah proses implementasi selesai dilakukan selanjutnya diimplementasikan ke dalam bentuk program. Pengujian pengujian yang digunakan oleh Dikla zaidin merupakan pengujian yang dilakukan untuk menguji proses, keabsahan arah pada game sehingga saat pemain atau player mengalami masalah dan mengalami game yang sama maka pemain kemudian arah akan berubah sehingga pemain tidak dapat menggapai dimana pemain akan berakhirnya. Di sini ada dua cara gambar di bawah ini:

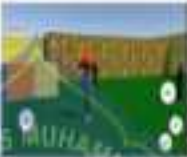


Gambar 20. Proses implementasi awal game



Gambar 21. Proses implementasi awal game

Tabel 2. Hasil Pengujian Metode SMC Pada Gunung

Skenario Pengujian	Hasil yang di Harapkan	Hasil Pengujian	Ket
Pada saat Gunung pertama kali diukur	Mendapat akan melakukan proses pada koordinat		Valid
Ketinggian Gunung tersebut diukur	Hasil akan didapat kemudian proses akan dilakukan dan akan didapat hasilnya		Valid

Pada tabel 2 akan menunjukkan hasil pengujian metode dengan algoritma *Simplex* dengan skenario yang ada pada pengujian ini adalah dengan mendefinisikan koordinat dengan titik yang diharapkan yaitu akan melakukan proses pada koordinat. Hasil pengujian ini yaitu Valid karena ketika gambar diambil sudah melakukan proses koordinat dalam proses. Hasil pengujian yaitu sudah dapat bekerja pada data yang sebelumnya yaitu pada tabel 1. Kemudian pengujian selanjutnya yaitu dengan mendefinisikan *Simplex* maka akan melakukan kembali melakukan proses koordinat dalam proses. Hasil pengujian ini yaitu valid karena sudah dapat melakukan proses koordinat dari yang sebelumnya yaitu dapat kita lihat perbandingan yang ada pada tabel 1 dan tabel 2.

2. Hasil Pengujian Komponen Game

Pengujian Uraian dengan Pengujian Playtest ini dilaksanakan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi dan keamanan serta fungsi dengan proses yang dijalankan. Pengujian ini tidak menguji dan melihat *Source code* program. Berikut pengujian dari pengujian uraian menggunakan *Playtest*:

a. Pengujian Uraian dari Splash Screen

Tabel 3. Pengujian Uraian dari Splash Screen

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Melakukan aplikasi	Klik menu aplikasi	Aplikasi splash dan menampilkan game	valid

Pengujian Uraian dengan skenario akan menampilkan aplikasi game ketika logo aplikasi akan menampilkan aplikasi. Hasil dari pengujian ini yaitu Valid dengan Aplikasi tersebut dan menggunakan *playtest* menggunakan Aplikasi.

b. Pengujian Uraian dari Main Game

Tabel 4. Pengujian Uraian dari Main Game

No	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Tampilan menu utama	Aplikasi terbelah	Menampilkan informasi menu utama	valid
2	Game	Klik menu game	Menampilkan informasi menu permainan level	valid
3	Info	Klik menu info	Menampilkan informasi menu info	valid
4	Petunjuk	Klik menu petunjuk	Menampilkan informasi menu petunjuk	valid

2	Keluar	Klik menu keluar	Aplikasi game akan teraturap	valid
---	--------	---------------------	---------------------------------	-------

Pengujian dilakukan dengan cara memilih tombol pada main menu yang terdiri dari tombol Opsi, Info, petanya dan keluar. Hasil yang didapat dari pengujian ini adalah ketika tombol Opsi yang diklik maka akan menampilkan menu pemilihan level. Ketika tombol Info yang diklik maka akan menampilkan informasi main info yang berisi tentang Developer Game. Ketika tombol petanya diklik maka akan menampilkan info petanya Game yang berisi petanya untuk main menu Game. Setelah pengujian yang dilakukan pada tombol main menu. Ketika main menu akan akan teraturap hasil Pengujian terdapat menu utama yang akan teraturap oleh Developer.

c. Pengujian Blok Box Game, Info dan Petanya

(tabel 1. Pengujian Blok box yang memiliki level 1 dan level 2 dan 3)

No.	Deskripsi Pengujian	Tindakan	Hasil Yang di harapkan	Hasil
1	Tombol main	Klik tombol Main	Menampilkan main menu game	valid
2	Tombol info	Klik tombol Info	Menampilkan info Solusimara	valid
3	Tombol level Box	Klik tombol level Box	Menampilkan main level Box	Valid

Pengujian dilakukan dengan cara klik menu pemilihan level didalamnya terdapat beberapa tombol yaitu Level 1, level 2 dan level Box. Ketika player memilih level box maka aplikasi akan menampilkan main level box yang dimana player akan menyelesaikan tantangan Game. Kemudian pengujian yang

Tabel 7. Hasil Kuisioner Pertanyaan 3

Pernyataan	Ya	Tidak
Apakah Anda pernah merasa tidak dapat berdaya dalam menghadapi masalah?	31	4

3. Apakah Anda pernah mengalami permasalahan Berdaya Setelahnya?

Data yang diperoleh dari 35 siswa dan guru merupakan jawaban Apakah anda pernah merasa tidak dapat berdaya dalam menghadapi masalah, terdapat 35 siswa dan guru yang menjawab dapat berdaya dan 4 guru yang menjawab Tidak. Total responden dapat berdaya adalah 39 orang.

Tabel 8. Hasil Kuisioner Pertanyaan 4

Pernyataan	Ya	Tidak
Apakah Anda pernah merasa permasalahan tidak teratasi?	3	3

4. Bagaimana Menurut Anda Aplikasi Game Mode ID Edukasi-ku?

Data yang diperoleh dari 35 siswa dan guru merupakan jawaban dari menurut anda apakah game mode ID Edukasi-ku ini menarik atau tidak. dan guru yang menjawab sangat bagus 2 orang, bagus 1 orang, sedang 1 orang, dan menarik dan sederhana 3 orang dan 3 orang menjawab Tidak menarik. Total responden dapat berdaya adalah 35 orang.

Tabel 9. Hasil Kuisioner Pertanyaan 5

Pernyataan	Sangat Bagus	Bagus	Buruk	Sangat Buruk
Bagaimana Menurut Anda Aplikasi Game Mode ID Edukasi-ku?	2	1	3	1

e. Seberapa bermanfaat pembelajaran yang ada dalam Game ini?

Data yang diperoleh dari 25 siswa dan siswa mengenai Seberapa bermanfaat pembelajaran yang ada dalam Game ini, terdapat 14 siswa dan siswa yang memilih Sangat Manjur, sedangkan yang memilih Manjur terdapat 9 siswa dan siswa dan Kurang Manjur dan Tidak Bermanfaat memiliki 0 responden. Tabel responnya dapat kita lihat di bawah ini:

Tabel 14. Hasil Respon dari Pertanyaan V

Pertanyaan	Sangat Manjur	Manjur	Kurang manjur	Tidak Bermanfaat
Seberapa bermanfaat pembelajaran yang ada dalam Game ini?	14	9	0	0

f. Menurut Anda Seberapa bermanfaat ruang dan Game dalam hal ini?

Data yang diperoleh dari 25 siswa dan siswa mengenai Seberapa bermanfaat ruang dan Game dalam hal ini, terdapat 13 siswa dan siswa yang memilih Sangat Manjur, sedangkan yang memilih Manjur terdapat 7 siswa dan siswa dan Kurang Manjur terdapat 1 siswa dan siswa sedangkan Tidak Bermanfaat memiliki 0 responden. Tabel responnya dapat kita lihat di bawah ini:

Tabel 15. Hasil Respon dari Pertanyaan VI

Pertanyaan	Sangat Manjur	Manjur	Kurang manjur	Tidak Bermanfaat
Seberapa bermanfaat ruang dan Game dalam hal ini?	13	7	1	0

g. Apakah Anda Mendapatkan Pembelajaran dari game edukasi ini?

Data yang diperoleh dari 20 siswa dan guru sebagai responden Aplikasi Anda Mendapatkan Pembelajaran dari game edukasi ini, terdapat 21 siswa dan guru yang memilih Sangat Ya dan terdapat 4 siswa dan guru yang memilih Tidak. Hasil responden dapat kita lihat di bawah ini.

Tabel 12. Hasil Angket/kuisioner nomor VII

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah Anda bisa memahami materi yang diajarkan dari game edukasi ini?	21	4

h. Apakah Anda Ingin Menawarkan Game edukasi seperti ini lagi?

Data yang diperoleh dari 21 siswa dan guru sebagai responden Aplikasi Anda ingin Menawarkan game edukasi seperti ini lagi ada 1 terdapat 21 siswa dan guru yang memilih Sangat Ya dan terdapat 1 guru yang memilih Tidak. Hasil responden dapat kita lihat di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Angket/kuisioner nomor VIII

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah Anda ingin Menawarkan Game edukasi seperti ini lagi?	21	1

DAFTAR PUSTAKA

- Jannat, A., Fiazah, F., & Sari, RIK. (2022). Implementasi Algoritma DaFu-Randev dan Linear Congruent Method (LCM) pada Main Penjualan. *Pengantar Ilmu Komputasi JIK (Jurnal Teknologi, Informatika dan Komunikasi)*, 6(2), 287-292.
- Jaliliah, W. D., Karna, S. A., & Kiani, M. (2011). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Sebagai Media. *Infotika Pendidikan Teknologi dan Sains*, 4(2), 27-32.
- Jaryanto, T., & Purnamasari, A.K. (2017). Penerapan Game 3D Pada Sistem Pemasaran Berbasis Android. *Indonesian Journal of IT (IJIT)*, 14(7).
- Das, R. (2008). Aplikasi Game Edukasi Untuk Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar. *STREK: EL-ELECTRONIC Magazine*.
- Dilaga, T. (2007). *Game pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa*. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Matematika*.
- Eko, R. (2013). *Latih Kemampuan Berpikir Kritis Menggunakan 300 Aktivitas dan Strategi*. Jakarta: Ygriharta Grafindo.
- Fahri, A. D., & Luviana, P. L. (2017). Penerapan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengajar Bahasa Inggris Indonesia di Kelas Andoid. *Jurnal South China South of Education Research*, 1(2A), 22-27.
- Feliani, D. D. Y., Tjandjaja, D., & Mulya, C. S. (2007). Penerapan Game Pustaka untuk Pembelajaran Mengajaran Membaca. *Matematika Jurnal Algoritma*, 14(2), 281-287.
- Harahap, L. (2014). [Dikutip] <http://www.makidra.com/pencitraan-dalam-wisata-indonesia-yang-dibuat-maka-lini-Daftar-wisata-indonesia-yang-dibuat-UNESCO>. Retrieved February 15, 2016, from makidra.
- Hidayat, B., Isman, S., & Purno, Y. S. (2018). Penerapan Algoritma DaFu-Randev pada Game Edukasi Tebak Lagu Dari Kalimat. *Tamara Jalesia*, 26(2), 478-481.

- Hart, F., Thoma, A., & Sudman, A. E. (2007). Penerapan Metode Algoritma Flekso Analisa pada Game Di Perancangan Pustaka. *Duta Khatolik: Jurnal Teologi, Informasi dan Adab*, 4(1), 155-161.
- Hoschek, David. (2004). *Creating E-Learning Games with Unity*. California: Intellect.
- Indriyanti, U. (2010). Etnis Aja Algoritma Dan Perograman Dalam Bahasa C++. In *Etnis Aja Algoritma dan Perograman dalam Bahasa C++*. <https://doi.org/10.21827/214210210414>
- Kari, (2020). Model Pengantar Algoritma dan Perograman: Algoritma Dan Bahasa Perograman, 1, 1-26. <https://ejournal.stkip-surya.com/index.php/IA/issue/view/14400>
- Karimun, A. (2017). Aplikasi Menu Pembelajaran Angkasa Kalah Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android. *AGTIF: Jurnal Ilmiah Informatika Dan Teknik Informatika*, 8(1), 15-20.
- Kusuma, A. I., & Setiawan, C. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Belajar Pengantar Bahasa Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 102.
- Mamud Yana, J. E. (2019). Game Edukatif Matematika untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mahasiswa*.
- Miriana, A., Fikri, F., & Kusnandar, R. T. (2021). Penerapan Algoritma Flekso Yata untuk Mengprodi Jitu Peragaan Pustaka. *Studi Mahasiswa Informatika Universitas Marudat*, 10(1) *Jurnal Teknik Pendidikan dan Pembelajaran Informatika*, 7(1), 109-111.
- Nasroddin, Rahat. (2017). (Edisi Revisi). *Pengembangan Aplikasi Mobile Berplatform dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika, Bandung.
- Nugroho, V. A. (2021). Rancang Bangun Pengantar Fungsi Adat Di Indonesia Dengan Game Edukatif Berbasis Android. *Jurnal Edukativa*, 1(1).
- Nur Izzati, I. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Menu Kuliah Bagi Cpa dan (Darmas) Universitas, Universitas Muhammadiyah Palembang*.

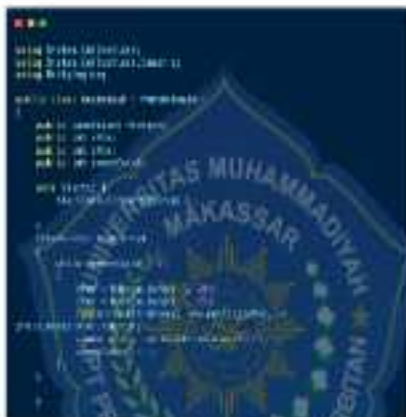
LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Keyperson Angket

No.	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Arif Rahman Nugra Arhan	Pemerisuan	4
2	Nailya Fatmahan Arman	Pemerisuan	4
3	Zaman Zahrwan	Pemerisuan	4
4	Ahmad Anang Aulian	Laki-Laki	4
5	Mak Almarah	Laki-Laki	4
6	Muhammad Diklan Aulian	Laki-Laki	4
7	Mak Almarah	Laki-Laki	4
8	Mak Almarah Aulian	Laki-Laki	4
9	M. Nurul Aulian	Laki-Laki	4
10	Fahma Fiqah Aulian	Laki-Laki	4
11	A. Nurul Aulian	Pemerisuan	4
12	Nur Aulian Aulian	Pemerisuan	4
13	Ahmad Aulian	Laki-Laki	4
14	Mak Almarah	Laki-Laki	4
15	Mak Almarah	Laki-Laki	4
16	Mak Almarah Aulian	Laki-Laki	4
17	Nur Aulian Aulian	Laki-Laki	4
18	Katran	Laki-Laki	4
19	Zilmi	Laki-Laki	4
20	Nurul Aulian Aulian	Laki-Laki	4
21	Mak Almarah Aulian	Pemerisuan	4
22	Katran Aulian Aulian	Pemerisuan	4
23	Nurul Aulian Aulian	Pemerisuan	4
24	Nurul Aulian Aulian	Pemerisuan	4
25	Nurul Aulian Aulian	Pemerisuan	4

Lampiran 1 : Source Code

1. Data Admin



2. Fintech Zone dan Admin Home





3. Manipulasi File Pada Game dan Game-nya

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

public class Input : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        SceneManager.LoadScene(0);
    }
}
```

4. Game Over

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

public class GameOver : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        SceneManager.LoadScene(0);
    }
}
```

3. Menambah Sifat

```
using System.Collections.Generic;
using System.Collections.Generic;
using System;
using System.Linq;

public class Buku : IComparable<Buku>
{
    int id;
    public static int idCounter = 1;
    string judul;
    string penulis;
    string tahun;

    public Buku(string judul, string penulis, string tahun)
    {
        this.judul = judul;
        this.penulis = penulis;
        this.tahun = tahun;
        idCounter++;
    }

    public int CompareTo(Buku other)
    {
        return this.judul.CompareTo(other.judul);
    }
}
```


SKRIPSI
LEMBAR PENILAIAN
Guru Pokok Mata TK Eksklusif

Materi 101 Eksklusif

Penilaian dilakukan oleh Guru Pokok Mata TK Eksklusif

Setelah mengikuti proses pembelajaran, maka akan dilakukan penilaian terhadap hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Penilaian dilakukan secara tertulis dan lisan. Penilaian dilakukan secara tertulis dan lisan. Penilaian dilakukan secara tertulis dan lisan.

Nama : **Adhika Nur Al Farid**

Tempat : **Bojonegara**

A. Berikanlah jawaban yang benar dan salah!

No	Pernyataan	Benar	Salah	Ya	Tidak
1	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			

No	Pernyataan	Benar	Salah	Ya	Tidak
2	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			

B. Berikanlah jawaban yang benar dan salah!

No	Pernyataan	Benar	Salah	Ya	Tidak
1	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			

No	Pernyataan	Benar	Salah	Ya	Tidak
1	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			
2	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			

No	Pernyataan	Benar	Salah	Ya	Tidak
1	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			
2	Adhika Nur Al Farid adalah guru TK Eksklusif.	✓			

Kepi

Bojonegara, 11 Januari 2023

DI NUGERHINANA I PA

KERJIAN PENILAIAN

Case Taksoni Ngar 20 Edisi 2016

Ngar 20 Edisi 2016

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salahsatu tugas Ngar 20 edisi 2016, yaitu menganalisis dan menilai suatu produk pembelajaran yang telah dikembangkan. Salahsatu tugas yang akan harus di-
selesaikan dalam tugas ini, adalah menganalisis dan menilai suatu produk yang telah diupload
sebelumnya pada Ngar 20 Edisi 2016.

Nama : *Alfianza Alfarida Alfarida Alfarida*

Nomor : *01/01/2016*

a. Berapakah jumlah Ngar 20 yang telah dinilai?

No	Indikator	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Adakah indikator yang telah dinilai?		✓		

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Adakah indikator yang telah dinilai?	✓	
2	Adakah indikator yang telah dinilai?		✓

b. Berapakah jumlah Ngar 20 yang telah dinilai?

No	Indikator	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Adakah indikator yang telah dinilai?				

No	Indikator	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Adakah indikator yang telah dinilai?	✓			
2	Adakah indikator yang telah dinilai?		✓		

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Adakah indikator yang telah dinilai?	✓	
2	Adakah indikator yang telah dinilai?		✓

Wassalam

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Inc.
All rights reserved.

SEKOLAH DASAR 17N

LEMBAR PENILAIAN

Ujian Tengah Semester 20 Education

Mat 20 Education

Identifikasi dan Penemuan Kembali

Sebelumnya, siswa telah belajar tentang konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan bilangan bulat. Sekarang, siswa akan mempelajari konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan bilangan bulat. Siswa akan mempelajari konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan bilangan bulat.

Nama : _____

Kelas : _____

A. Menentukan bilangan bulat yang sesuai

No	Pernyataan	Benar	Salah	Benar	Salah
1	Salah satu bilangan bulat adalah 0.				
2	Salah satu bilangan bulat adalah 1.				
3	Salah satu bilangan bulat adalah 2.				
4	Salah satu bilangan bulat adalah 3.				
5	Salah satu bilangan bulat adalah 4.				
6	Salah satu bilangan bulat adalah 5.				
7	Salah satu bilangan bulat adalah 6.				
8	Salah satu bilangan bulat adalah 7.				
9	Salah satu bilangan bulat adalah 8.				
10	Salah satu bilangan bulat adalah 9.				

B. Menentukan bilangan bulat yang sesuai

No	Pernyataan	Benar	Salah	Benar	Salah
1	Salah satu bilangan bulat adalah 0.				
2	Salah satu bilangan bulat adalah 1.				
3	Salah satu bilangan bulat adalah 2.				
4	Salah satu bilangan bulat adalah 3.				
5	Salah satu bilangan bulat adalah 4.				
6	Salah satu bilangan bulat adalah 5.				
7	Salah satu bilangan bulat adalah 6.				
8	Salah satu bilangan bulat adalah 7.				
9	Salah satu bilangan bulat adalah 8.				
10	Salah satu bilangan bulat adalah 9.				

Nilai

Nilai akhir : ...

KE YAGURI TIRUALLI PA
LEMBAR PENGLAJIAN
 Kelas: **Ekstensi Mata Pelajaran**

Mata Pelajaran

Indikator dan Penilaian Kuis

Indikator dan Penilaian Kuis ini adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengisi lembar penilaian yang telah disediakan. Penilaian ini dilakukan oleh guru dan siswa.

Nama : **YAGURI TIRUALLI PA**

Kelas : **Ekstensi**

Indikator dan Penilaian Kuis

No	Indikator	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Indikator dan Penilaian Kuis			

No	Indikator	Ya	Tidak	Tidak Tahu
2	Indikator dan Penilaian Kuis			

No	Indikator	Ya	Tidak	Tidak Tahu
3	Indikator dan Penilaian Kuis			

No	Indikator	Ya	Tidak	Tidak Tahu
4	Indikator dan Penilaian Kuis			

No	Indikator	Ya	Tidak	Tidak Tahu
5	Indikator dan Penilaian Kuis			
6	Indikator dan Penilaian Kuis			

Nilai

Indikator dan Penilaian Kuis

SUNGGUH MASA DEPAN
LEMBAR PENILAIAN
 Guru Sekolah Menengah Pertama

Materi 3D Education

Aspek Penilaian: Pengetahuan (Kognitif)

Salah satu tujuan dari 3D adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan informasi yang disajikan dalam bentuk visual yang dapat dipahami oleh siswa.

Nama : **Adi Nugraha**

Kelas : **IX 2**

A. Mengetahui dan Menjelaskan Konsep

No.	Pengetahuan	Benar	Salah	Kurang	Tidak
1.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				

No.	Pengetahuan	Benar	Salah	Kurang	Tidak
1.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				
2.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				

B. Mengetahui dan Menjelaskan Konsep

No.	Pengetahuan	Benar	Salah	Kurang	Tidak
1.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				

No.	Pengetahuan	Benar	Salah	Kurang	Tidak
1.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				
2.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				

No.	Pengetahuan	Benar	Salah	Kurang	Tidak
1.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				
2.	Mengetahui dan Menjelaskan Konsep 3D				

Nilai:

Nilai akhir: **100**

**10-SEKRESI MENANGKAP
LEMBAR PENILAIAN
Guru Kelas dan Mata Pelajaran**

Mata Pelajaran

1. Identifikasi dan Penentuan Ketersediaan

Identifikasi dan Penentuan Ketersediaan ini dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi ketersediaan dokumen yang akan dinilai dan yang akan digunakan sebagai acuan penilaian yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan atau yang telah ditetapkan secara nasional dan atau secara lokal.

Nama : *[Signature]*

Jabatan : *[Signature]*

2. Menentukan Ketersediaan Dokumen Penilaian

No	Penjelasan	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	
2	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	
3	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	
4	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	

3. Menentukan Ketersediaan Dokumen Penilaian

No	Penjelasan	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	
2	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	
3	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	
4	Adanya dokumen yang akan dinilai			✓	

Revisi:

Revisi: *[Signature]*

INSTRUMEN PENYALAH PIPA

LEMBAR PENILAIAN

Untuk 20 orang dan Waktu 20 menit

Waktu 20 menit

Amatilah dan Jawablah pertanyaan berikut!

1. Perhatikan gambar di bawah ini! Apakah ada kesalahan? Jika ada, sebutkan! Jika tidak, tulis "Tidak".

Gambar 1. Gambar di bawah ini adalah gambar dari sebuah benda.

2. Perhatikan gambar di bawah ini! Apakah ada kesalahan?

No	Pernyataan	Benar	Salah	Tidak
1	Gambar di atas adalah gambar dari sebuah benda.			

No	Pernyataan	Benar	Salah	Tidak
2	Gambar di atas adalah gambar dari sebuah benda.			

3. Perhatikan gambar di bawah ini! Apakah ada kesalahan?

No	Pernyataan	Benar	Salah	Tidak
1	Gambar di atas adalah gambar dari sebuah benda.			
2	Gambar di atas adalah gambar dari sebuah benda.			

No	Pernyataan	Benar	Salah	Tidak
1	Gambar di atas adalah gambar dari sebuah benda.			
2	Gambar di atas adalah gambar dari sebuah benda.			

Kesimpulan:

Waktu 20 menit (20 menit)

LEMBAGA PENELITIAN
Center for Islamic Studies (CIS)

Maret 2023 dan seterusnya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Bagaimana kondisi keuangan perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada tahun 2022? 2. Bagaimana kondisi keuangan perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada tahun 2023? 3. Bagaimana kondisi keuangan perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada tahun 2024?

Daftar: 1. Daftar Perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI)

Daftar: 2. Daftar Perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI)

3. Bagaimana kondisi keuangan perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada tahun 2022?

No	Perusahaan	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator
1	PT. ABCD	1.1.1.1	1.1.1.2	1.1.1.3	1.1.1.4

No	Perusahaan	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator
2	PT. ABCD	1.1.1.1	1.1.1.2	1.1.1.3	1.1.1.4

4. Bagaimana kondisi keuangan perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada tahun 2023?

No	Perusahaan	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator
1	PT. ABCD	1.1.1.1	1.1.1.2	1.1.1.3	1.1.1.4

No	Perusahaan	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator
2	PT. ABCD	1.1.1.1	1.1.1.2	1.1.1.3	1.1.1.4

No	Perusahaan	Indikator	Indikator	Indikator	Indikator
3	PT. ABCD	1.1.1.1	1.1.1.2	1.1.1.3	1.1.1.4

Daftar:

1. Daftar Perusahaan yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI)

REKAMEN MINANG LPA
LEMBAR PENILAIAN
 Game Edukatif Menu 10 Edukation

Menu 10 Edukation

Penyempurnaan Perencanaan/Revisi/Modifikasi

Setelah game selesai, tugas akhir adalah melakukan refleksi terhadap diri sendiri untuk mengetahui kelebihan/kelemahan diri sendiri, dan kemampuan/pemahaman yang ada di dalamnya. Menu Edukatif bertujuan untuk lebih di kuasai oleh peserta agar apa yang telah dipelajari benar-benar dimengerti. (Game Menu 10 Edukation)

Nama : Agatha Marlina

Kelas : 1-A

A. Responden Berkecukupan/ Tidak Berkecukupan

No	Pernyataan	Benar/ Salah	Ya/Tidak	Ya/Tidak Benar
1	Menyusun perencanaan/kegiatan dengan benar/ tidak benar?		✓	

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah saya telah memahami dan memahami dan memahami?	✓	
2	Apakah saya telah memahami dan memahami dan memahami?		

B. Responden Berkecukupan/ Tidak Berkecukupan

No	Pernyataan	Benar/ Salah	Ya/Tidak	Ya/Tidak Benar
1	Menyusun perencanaan/kegiatan dengan benar/ tidak benar?			

No	Pernyataan	Benar/ Salah	Ya/Tidak	Ya/Tidak Benar
1	Menyusun perencanaan/kegiatan dengan benar/ tidak benar?	✓		
2	Menyusun perencanaan/kegiatan dengan benar/ tidak benar?	✓		

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah saya telah memahami dan memahami dan memahami?	✓	
2	Apakah saya telah memahami dan memahami dan memahami?	✓	

Revisi

Revisi/Modifikasi/Perbaikan/Revisi

SD NEGERI HINAYATA
JEMBER, JAWA TIMUR
Cetak Elektronik: Maret 2013
Cetak Elektronik: Maret 2013

Wiley 2009. Published online in Wiley InterScience (www.interscience.wiley.com). DOI: 10.1002/for.1252

Department of Psychology, McGill University

[illegible]

Name	Address	Phone	E-mail
Mr. John Doe	123 Main St.	(555) 123-4567	j.doe@abc.com
Mrs. Jane Smith	456 Elm St.	(555) 987-6543	j.smith@def.com
Dr. Robert Brown	789 Oak St.	(555) 234-5678	r.brown@ghi.com
Ms. Emily White	101 Pine St.	(555) 345-6789	e.white@jkl.com
Mr. David Green	202 Cedar St.	(555) 456-7890	d.green@mno.com
Mrs. Susan Black	303 Birch St.	(555) 567-8901	s.black@pqr.com
Mr. Thomas Gray	404 Spruce St.	(555) 678-9012	t.gray@stu.com
Ms. Patricia King	505 Willow St.	(555) 789-0123	p.king@vwx.com
Mr. Christopher Lee	606 Ash St.	(555) 890-1234	c.lee@yza.com
Mrs. Barbara Hall	707 Hickory St.	(555) 901-2345	b.hall@bcd.com
Mr. Daniel Scott	808 Magnolia St.	(555) 012-3456	d.scott@efg.com
Ms. Karen Adams	909 Sycamore St.	(555) 123-4567	k.adams@hij.com
Mr. James Wilson	1010 Dogwood St.	(555) 234-5678	j.wilson@klm.com
Mrs. Nancy Taylor	1111 Redwood St.	(555) 345-6789	n.taylor@nop.com
Mr. Steven Miller	1212 Cypress St.	(555) 456-7890	s.miller@qrs.com
Ms. Lisa Anderson	1313 Juniper St.	(555) 567-8901	l.anderson@tuv.com
Mr. Michael Jackson	1414 Fir St.	(555) 678-9012	m.jackson@wxy.com
Mrs. Elizabeth Clark	1515 Palm St.	(555) 789-0123	e.clark@zab.com
Mr. Benjamin Lewis	1616 Olive St.	(555) 890-1234	b.lewis@cde.com
Ms. Rachel Harris	1717 Cherry St.	(555) 901-2345	r.harris@fgh.com
Mr. Andrew Young	1818 Peach St.	(555) 012-3456	a.young@ijk.com
Mrs. Victoria King	1919 Apple St.	(555) 123-4567	v.king@lmn.com
Mr. Jacob Reed	2020 Banana St.	(555) 234-5678	j.reed@opq.com
Ms. Sophia Baker	2121 Orange St.	(555) 345-6789	s.baker@rst.com
Mr. Noah Evans	2222 Grape St.	(555) 456-7890	n.evans@uvw.com
Mrs. Ava Carter	2323 Lemon St.	(555) 567-8901	a.carter@xyz.com
Mr. Eli Walker	2424 Lime St.	(555) 678-9012	e.walker@abc.com
Ms. Isabella Hill	2525 Coffee St.	(555) 789-0123	i.hill@def.com
Mr. Samuel Green	2626 Tea St.	(555) 890-1234	s.green@ghi.com
Mrs. Madison Allen	2727 Beer St.	(555) 901-2345	m.allen@jkl.com
Mr. Lucas King	2828 Wine St.	(555) 012-3456	l.king@mno.com
Ms. Chloe Davis	2929 Candy St.	(555) 123-4567	c.davis@pqr.com
Mr. Leo Miller	3030 Fruit St.	(555) 234-5678	l.miller@stu.com
Mrs. Zoe Wilson	3131 Vegetable St.	(555) 345-6789	z.wilson@vwx.com
Mr. Max Thompson	3232 Flower St.	(555) 456-7890	m.thompson@yza.com
Ms. Lily Garcia	3333 Bird St.	(555) 567-8901	l.garcia@bcd.com
Mr. Oliver Martinez	3434 Animal St.	(555) 678-9012	o.martinez@efg.com
Mrs. Ruby Hernandez	3535 Nature St.	(555) 789-0123	r.hernandez@hij.com
Mr. Wyatt Lopez	3636 Science St.	(555) 890-1234	w.lopez@klm.com
Ms. Scarlett Perez	3737 History St.	(555) 901-2345	s.perez@nop.com
Mr. Benjamin Roberts	3838 Geography St.	(555) 012-3456	b.roberts@qrs.com
Mrs. Harper Turner	3939 Language St.	(555) 123-4567	h.turner@tuv.com
Mr. Alexander Kim	4040 Literature St.	(555) 234-5678	a.kim@wxy.com
Ms. Evelyn Cook	4141 Art St.	(555) 345-6789	e.cook@zab.com
Mr. Sebastian Bell	4242 Music St.	(555) 456-7890	s.bell@cde.com
Mrs. Valentina Scott	4343 Sports St.	(555) 567-8901	v.scott@fgh.com
Mr. Julian Ward	4444 Entertainment St.	(555) 678-9012	j.ward@ijk.com
Ms. Aurora Torres	4545 Technology St.	(555) 789-0123	a.torres@lmn.com
Mr. Vincent Flores	4646 Health St.	(555) 890-1234	v.flores@opq.com
Mrs. Serenity Rivera	4747 Environment St.	(555) 901-2345	s.rivera@rst.com
Mr. Adrian Cooper	4848 Social St.	(555) 012-3456	a.cooper@uvw.com
Ms. Lyla Bailey	4949 Communication St.	(555) 123-4567	l.bailey@xyz.com
Mr. Nathaniel Fisher	5050 Transportation St.	(555) 234-5678	n.fisher@abc.com
Mrs. Hazel Price	5151 Energy St.	(555) 345-6789	h.price@def.com
Mr. Elias Ramirez	5252 Agriculture St.	(555) 456-7890	e.ramirez@ghi.com
Mrs. Violet Campbell	5353 Industry St.	(555) 567-8901	v.campbell@jkl.com
Mr. Felix Parker	5454 Construction St.	(555) 678-9012	f.parker@mno.com
Mrs. Stella Evans	5555 Retail St.	(555) 789-0123	s.evans@pqr.com
Mr. Milo Henderson	5656 Wholesale St.	(555) 890-1234	m.henderson@stu.com
Mrs. Ariana Coleman	5757 Services St.	(555) 901-2345	a.coleman@vwx.com
Mr. Vance Bennett	5858 Education St.	(555) 012-3456	v.bennett@yza.com
Ms. Isabella Wood	5959 Healthcare St.	(555) 123-4567	i.wood@bcd.com
Mr. Roman Nelson	6060 Financial St.	(555) 234-5678	r.nelson@efg.com
Mrs. Savannah Hill	6161 Real Estate St.	(555) 345-6789	s.hill@hij.com
Mr. Lincoln King	6262 Insurance St.	(555) 456-7890	l.king@klm.com
Mrs. Autumn Lee	6363 Legal St.	(555) 567-8901	a.lee@nop.com
Mr. Sebastian Walker	6464 Government St.	(555) 678-9012	s.walker@qrs.com
Mrs. Jade Young	6565 Non-Profit St.	(555) 789-01	

1000

© 2006 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 260: 395–404

No	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi
1	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi
2	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi	Revisi

© 2005 Pearson Education, Inc. All rights reserved. This publication is protected by copyright. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from Pearson Education, Inc.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah anda berkeinginan untuk bekerja dan menghasilkan uang?		✓
2	Apakah anda berkeinginan untuk menghasilkan uang dengan cara yang jujur?	✓	

2000

References: 1. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 1997;36:1037-1047.

NO INDEKSI HINAYATI

LEMBAR PENILAIAN

Kelas Bahasa Inggris XI Education

Materi XI Education

Identifikasi dan Analisis Masalah

Sebelumnya, tugas-tugas ini adalah untuk membantu Anda dalam memahami konsep-konsep yang akan dibahas dalam materi ini. Setelah itu, Anda akan diminta untuk melakukan analisis masalah yang akan dibahas dalam materi ini. Hal ini akan membantu Anda dalam memahami konsep-konsep yang akan dibahas dalam materi ini.

Nama : N. Azzahra Nur Hafidha

Kelas : XI IPS

a. Berikanlah jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan berikut!

No	Pertanyaan	Jawab	Benar	Salah	Nilai
1	Sebutkan 5 jenis masalah yang dihadapi oleh masyarakat!	1. Masalah kesehatan 2. Masalah pendidikan 3. Masalah lingkungan 4. Masalah ekonomi 5. Masalah sosial	/	/	10
2	Sebutkan 5 jenis masalah yang dihadapi oleh masyarakat!	1. Masalah kesehatan 2. Masalah pendidikan 3. Masalah lingkungan 4. Masalah ekonomi 5. Masalah sosial	/	/	10

b. Berikanlah 5 jenis masalah yang dihadapi oleh masyarakat!

No	Pertanyaan	Jawab	Benar	Salah	Nilai
1	Sebutkan 5 jenis masalah yang dihadapi oleh masyarakat!	1. Masalah kesehatan 2. Masalah pendidikan 3. Masalah lingkungan 4. Masalah ekonomi 5. Masalah sosial	/	/	10

No	Pertanyaan	Jawab	Benar	Salah	Nilai
1	Sebutkan 5 jenis masalah yang dihadapi oleh masyarakat!	1. Masalah kesehatan 2. Masalah pendidikan 3. Masalah lingkungan 4. Masalah ekonomi 5. Masalah sosial	/	/	10

No	Pertanyaan	Jawab	Benar	Salah	Nilai
1	Sebutkan 5 jenis masalah yang dihadapi oleh masyarakat!	1. Masalah kesehatan 2. Masalah pendidikan 3. Masalah lingkungan 4. Masalah ekonomi 5. Masalah sosial	/	/	10

Nilai:

Nilai Rata-rata : 100

DR. NURHIDAYATUN NURUL FATHA
LEMBAGA PENELITIAN
Center for Research, Mass, and Education

Mass ID Education

Downloaded from <http://ajph.org/> at University of California, San Diego on September 11, 2014

Information regarding the MAE is available from the author on request. The author can be contacted at mae@maths.ox.ac.uk or mae@maths.ox.ac.uk.

Source: U.S. Census Bureau, *Marriage, Divorce, Remarriage in the 1990s*, Washington, D.C., 1993.

1999

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 101–108

No	Indikator	Ya	Tidak	Nilai	Tingkat
1	Menyebutkan dan menjelaskan secara singkat definisi				
2	Menyebutkan dan menjelaskan secara singkat definisi				
3	Menyebutkan dan menjelaskan secara singkat definisi				
4	Menyebutkan dan menjelaskan secara singkat definisi				
5	Menyebutkan dan menjelaskan secara singkat definisi				

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru telah melakukan observasi dan wawancara?	✓	
2	Apakah hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru telah melakukan observasi dan wawancara?	✓	

2. **Answer:** *See* *above*.

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

UNIT 10: 30 MENIT LEBAT
LENGKAP PENYAJIAN
Guru Richard Mary Al Kharim

Item 10.1.1.1.1.1

Informasi tentang Karamazov dan Karamazov

Sebelumnya, Bapak/Ibu tentu sudah pernah mendengar tentang Karamazov dan Karamazov. Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Mereka adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Mereka adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Nama : **Ys. Mulya, S.Pd**

Setor : **01**

4. Berapakah jumlah Karamazov dan Karamazov?

No	Informasi	Benar	Salah	Benar	Salah
1	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓			

No	Informasi	Benar	Salah
1	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓	
2	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓	

11. Berapakah jumlah Karamazov dan Karamazov?

No	Informasi	Benar	Salah	Benar	Salah
1	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓			

No	Informasi	Benar	Salah	Benar	Salah
1	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓			
2	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓			

No	Informasi	Benar	Salah
1	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓	
2	Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov adalah dua orang yang sangat penting dalam kehidupan manusia.	✓	

Waktu

Benar atau salah? Karamazov dan Karamazov

SD NEGERI MUKA CPA
LEMBAR PENILAIAN
Game Edukasi Menu 2D Education

Menu 2D Education

Indikator/Nilai: Mengetahui Materi

Setelah mempelajari Menu 2D, siswa dapat memahami konsep permainan 2D dengan benar dan dapat mengidentifikasi jenis-jenis permainan 2D yang ada di pasaran.

Yani: $2D = 2 \times D$ (2D = 2D)

Kata: $2D = 2 \times D$

A. Responden terhadap Menu 2D Education

No	Pernyataan	Jawab Benar	Jawab Salah	Ya	Tidak
1	Menu 2D Education adalah permainan yang ada di pasaran.			✓	
2	Menu 2D Education adalah permainan yang ada di pasaran.			✓	
3	Menu 2D Education adalah permainan yang ada di pasaran.			✓	

B. Responden terhadap Menu 2D Education

No	Pernyataan	Jawab Benar	Jawab Salah	Ya	Tidak
1	Menu 2D Education adalah permainan yang ada di pasaran.			✓	
2	Menu 2D Education adalah permainan yang ada di pasaran.			✓	
3	Menu 2D Education adalah permainan yang ada di pasaran.			✓	

Mengetahui / Mengetahui

**SD RUMAH MINYAK LITA
LINDAH PONDOK LITA
Guru Kelas: Nur H Education**

Mat. 3D Education

Antarmuka dan Wujud Fisik 3D Beraturan

Setelah mempelajari materi ini, diharapkan siswa dapat memahami konsep dan bentuk benda 3D beraturan. Serta dapat menggambar dan membuat benda 3D beraturan dari bahan yang ada di sekitar.

Daftar Isi : 1. Pengertian Benda 3D Beraturan

Daftar Isi : 1. Pengertian Benda 3D Beraturan

1. Pengertian Benda 3D Beraturan

No.	Pengertian	Bentuk	Contoh	Gambar
1.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya teratur dan simetris.			

No.	Pengertian	Ya	Tidak
1.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya teratur dan simetris.	✓	
2.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya tidak teratur dan simetris.		✓

2. Benda 3D Beraturan yang ada di sekitar kita

No.	Pengertian	Bentuk	Contoh	Gambar
1.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya teratur dan simetris.			

No.	Pengertian	Ya	Tidak	Contoh	Gambar
1.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya teratur dan simetris.	✓			
2.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya tidak teratur dan simetris.		✓		

No.	Pengertian	Ya	Tidak
1.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya teratur dan simetris.	✓	
2.	Benda 3D beraturan adalah benda yang bentuknya tidak teratur dan simetris.		✓

Daftar

Daftar Isi : 1. Pengertian Benda 3D Beraturan

AD NUCLEUM PPAK EPS
LEMBAR PENILAIAN
Case Etiket Masi 3D Edisi ke-

Masi 3D Edisi ke-

Indikator dan Pengetahuan dan Keterampilan

Indikator dan Pengetahuan dan Keterampilan ini akan digunakan sebagai acuan untuk menilai hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Indikator ini akan digunakan sebagai acuan untuk menilai hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik.

Pengetahuan - **40%** (40%)

Keterampilan - **60%** (60%)

A. Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar

No	Indikator	Ya	Tidak	Nilai
1	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar		✓	

No	Indikator	Ya	Tidak	Nilai
2	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar	✓		
3	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar		✓	

B. Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar

No	Indikator	Ya	Tidak	Nilai
1	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar		✓	

No	Indikator	Ya	Tidak	Nilai
1	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar	✓		
2	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar		✓	

No	Indikator	Ya	Tidak	Nilai
1	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar		✓	
2	Mengetahui dan Mengetahui Masi 3D yang benar	✓		

Nilai

Nilai akhir = (40% + 60%) = 100%

SD NEGERI MINARA LITA
LEMBAR PENILAIAN
Guru Kelas dan Guru BK Education

Maple 10 Education

Mathematics/ Pendidikan Matematika

Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis, memahami operasi hitung bulat sebagai operasi hitung bulat, memahami operasi hitung bulat sebagai operasi hitung bulat, memahami operasi hitung bulat sebagai operasi hitung bulat.

Nama: Nand A. P. K.
 Kelas: 13

A. Responden terhadap 10 soal berikut ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Skor	Total
1	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
2	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
3	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				

B. Responden terhadap 10 soal berikut ini.

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Skor	Total
1	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
2	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
3	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
4	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
5	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
6	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
7	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
8	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
9	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				
10	Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.				

Nilai:

Indikator: Mengenal bilangan bulat sebagai hasil operasi hitung bulat secara verbal dan simbolis.

**KONSEP TEKNOLOGI
LEMBAR PENILAIAN**
Guru Sekolah Menengah Pertama

Menyusun

Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Sebelumnya dengan "Peta Konsep" sebagai acuan, kemudian buatlah soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut dengan menggunakan petunjuk yang ada di bawah ini untuk dapat membantu guru dalam menyusun soal-soal yang akan digunakan untuk menilai kemampuan Berpikir Kritis.

Form : 1.2. Lembar Kerja Siswa

Revisi : 1/1/20

A. Kemampuan Berpikir Kritis dengan Peta Konsep

No.	Kategori Soal	Indikator	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah peta konsep dapat membantu dalam memahami materi?	Ya	☒	☐		
2.	Apakah peta konsep dapat membantu dalam memahami materi?	Ya	☒	☐		
3.	Apakah peta konsep dapat membantu dalam memahami materi?	Ya	☒	☐		

B. Kemampuan Berpikir Kritis dengan Lembar Kerja Siswa

No.	Kategori Soal	Indikator	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah peta konsep dapat membantu dalam memahami materi?	Ya	☒	☐		
2.	Apakah peta konsep dapat membantu dalam memahami materi?	Ya	☒	☐		
3.	Apakah peta konsep dapat membantu dalam memahami materi?	Ya	☒	☐		

Revisi

Revisi : 1/1/20

Lampiran 4 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Penghapusan Lembar Fisik



Gambar 13. Penghapusan Lembar Fisik

2. Prosesi: Orasi, Puisi, dan Seni



Gambar 14. Prosesi Seni dan Orasi

3. Fungsi Lambor Pustaka



Gambar 2.1. Fungsi Lambor Pustaka UIM



gud | Nurfarid | 105841107119

10/05/2022

8%

Submitted to:

8%

Submitted to:

0%

Submitted to:

8%

Submitted to:

Submitted to:



Submitted to:

2%



Submitted to:

2%



Submitted to:

2%



Submitted to:

2%



Submitted to:

2%

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

Submitted to:

BAB II Nurfandi 105841107119

in faskah faskah

Universitas Muhammadiyah
Kediri
Jalan ...
Kediri ...
Jawa Timur ...

Identifying the Evidence



Keywords:

Website	Percentage
jurnal.mahasiswa.id	10%
repository.uns.ac.id	4%
www.jurnal.uns.ac.id	3%
repository.uns.ac.id	2%
www.unfpa.org	2%
www.uns.ac.id	2%
www.uns.ac.id	2%

Introduction

Abstract *Background:* The purpose of this study was to determine the prevalence of self-reported depression and anxiety among a sample of young adults in the United States. *Methods:* Data were obtained from the 2004 National Survey of Adolescent Health, a nationally representative survey of young adults aged 18–24 years. *Results:* The prevalence of self-reported depression was 10.3% and self-reported anxiety was 11.5%. *Conclusions:* The prevalence of self-reported depression and anxiety among young adults in the United States is high. *Keywords:* Depression, Anxiety, Prevalence, Young adults.

800-451-7000

BAB III Nurfandi 105841107119

03149163

Universitas Muhammadiyah
Makassar
UPT Perpustakaan dan Penelitian
Jember 1001
Jember 1001



BSN TV Nurlans 103001107519

3%

REPUTASI

3%

REPUTASI

0%

REPUTASI

0%

REPUTASI

Website



WWW.BKTOLOMBOK.BLU

2%



YOUTUBE CHANNEL

2%



BAB V Nurfandi 105841107119

Isi Tulang Tulang

Alamat email: nurfandi105841107119@gmail.com
Alamat WA: 081214000000
Nomor HP: 081214000000
Nomor email: 081214000000
Nomor email: 081214000000

g48 V hufandi 105841107113

0000000000

3h

0000000000

3h

0000000000

0h

0000000000

0h

0000000000

0000000000



id.123456789

0000000000

3h



Lampiran 1 : Surat Keterangan Sekolah Pengantar



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Jl. Jendral Sudirman No. 10, Makassar 90132
Telp. (0411) 4511111, Fax. (0411) 4511112
Email: info@umma.ac.id, website: www.umma.ac.id

Makassar, 14 Februari 2024

SURAT KETERANGAN SEKOLAH PENGANTAR

Surat Keterangan Sekolah Pengantar ini diberikan kepada Bapak/Ibu, Ibu/Ibu, dan Bapak/Ibu yang telah mengikuti proses pendaftaran dan seleksi masuk ke Universitas Muhammadiyah Makassar.

Yang

di

nama

alamat

telepon

email

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi

negara

agama

pendidikan

pekerjaan

status

lainnya

catatan

keterangan

tanggal

tempat

kecamatan

provinsi</