

## Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

### DAVID SISWANTO

085883945921 | siswantodavid50@gmail.com

Perumahan Malaka Indah Blok D no.4,Rorotan,Jakarta Utara

An informatics engineering student who has a desire to learn everything. I am also very interested in UI/UX Design. I am also a hard worker, able to communicate well, and also disciplined.

#### Work Experiences

---

##### **Ninja Xpress - Jakarta**

Dec 2019 - Jan 2020

##### *Courier*

Become a Ninja Xpress courier for one month

- Successfully delivered > 100 packages to various points
- Ensure up to 75% on-time delivery through alternative route planning to avoid heavy traffic
- Maintain service quality by communicating well with customers

##### **Kelurahan Kedung Pengawas - Babelan Bekasi,Jawa Barat**

Oct 2021 - Dec 2021

##### *Internship*

Internship in Kelurahan Kedung Pengawas within 3 months

- Entering vaccine data < 200 people
- Assist and handle community complaints as best as possible

##### **Vaksinasi Merdeka - Kepulauan Seribu**

Mar 2022

##### *Volunteer*

Become a Volunteer to help vaccinate the community within one week

- Joined as reporting division at Vaksin Merdeka
- Entering vaccine data < 200 people

#### Education Level

---

##### **Esa Unggul University - Jakarta**

- I have been made a UI/UX design project in the course "...." with a health theme

#### Skills

---

- **Soft Skills:** UI/UX Design
- **Hard Skills:** Time Management
- **Hard Skills:** Good Communication
- **Hard Skills:** Hard Working
- **Soft Skills:** Microsoft Office

## Lampiran 2 Kuesioner

### ANGKET UJI RESPON PENGGUNA GAME PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN

#### IDENTITAS

Nama : .....

Umur : .....

Kelas : .....

\*\* Gunakan tanda (√) untuk mengisi angket berikut.

No	Pernyataan	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Total
1	Aplikasi adalah aplikasi yang menyenangkan				
2	Aplikasi ini Merupakan Aplikasi yang dapat dipahami				
3	Aplikasi game ini adalah aplikasi game yang kreatif				
4	Aplikasi game ini adalah aplikasi game yang mudah dipelajari				
5	Aplikasi ini adalah aplikasi game yang bermanfaat				
6	Aplikasi ini adalah aplikasi yang membosankan				
7	Aplikasi ini dapat di prediksi				
8	Icon, Tombol,serta fitur yang ada dalam aplikasi ini berjalan dengan baik				

## Lampiran 3 Wawancara Dengan Narasumber

### LAMPIRAN WAWANCARA

#### GAME PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN

#### SEKOLAH DASAR NEGERI 01 ROROTAN, JAKARTA UTARA.

##### A. Tujuan Wawancara

Untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuha perangkat pembelajaran sebelum dikembangkan media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.

##### B. Wawancara Dilakukan Pada

Hari/Tanggal : 20 Juni 2022

Tempat : Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara

Alamat : Jl. Rorotan IV No.1, RW.7, Rorotan, Kec. Cilincing, Kota Jkt Utara,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14140

Narasumber : Lisa Nuraini, S.Pd

Keterangan : Mengajar Mata Pelajaran Sejarah Untuk Siswa Kelas V

No	Pertanyaan Saat Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran sejarah di Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara?	Pada proses pembelajaran mata pelajaran sejarah untuk kelas lima sendiri tergolong lumayan bagus karena pada saat pembelajaran tidak hanya guru yang aktif tetapi siswa juga aktif dalam pembelajaran
2	Apakah siswa kelas V disini menyukai pembelajaran mata pelajaran Sejarah?	Menurut pengamatan saya sepengalaman saya disini mengajar sekitar dua tahun menurut saya 30% menyukai pelajaran sejarah dan sisa nya sekitar 70 % kurang menyukai serta

		minat terhadap pembelajaran sejarah
3	Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran Sejarah ?	Siswa yang aktif hanya siswa yang menyukai pembelajaran sejarah tentunya.
4	Bagaimana karakteristik siswa kelas V ?	Siswa cenderung tertarik dengan hal-hal yang baru, dan akan lebih aktif jika pada pembelajaran diselingi dengan game
5	Metode pembelajaran apa yang digunakan pada pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara khususnya untuk kelas V sendiri?	Menggunakan metode tanya jawab serta diskusi
6	Hambatan apa yang selama ini ditemui selama sesi mengajar di mata pelajaran Sejarah?	Ramainya siswa sehingga hanya beberapa siswa yang dapat memperhatikan dan dapat memahami materi yang disampaikan, kurangnya sumber dan media pembelajaran, kurangnya waktu pembelajaran
7	Menurut ibu sendiri selaku sebagai guru yang mengajar apakah, sumber apa sajakah yang ibu terapkan dan gunakan pada media pembelajaran sejarah serta apakah hal itu tergolong efektif dengan menggunakan sumber tersebut sebagai media pembelajaran?	Saya biasanya hanya menggunakan sumber yang sudah disediakan oleh sekolah. Dan untuk keefektifannya menurut saya tergolong belum efektif karena masih banyak siswa yang tergolong belum bisa mengikuti secara keseluruhan.

8	Apakah ibu pernah menggunakan aplikasi media berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Sejarah? dan apa kriteria yang ibu harapkan pada media pembelajaran Sejarah?	Belum pernah, harapan kriteria dari media yaitu yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, efisien, dapat dibawa kemana-mana dan awet
---	---	--



**LAMPIRAN WAWANCARA**

**GAME PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN**

**SEKOLAH DASAR NEGERI 01 ROROTAN, JAKARTA UTARA.**

**A. Tujuan Wawancara**

Untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang telah diajarkan guru kepada siswa serta mengetahui keefektifan metode yang diajarkan oleh guru khususnya pada mata pelajaran Sejarah sebagai pendukung proses pembelajaran.

**B. Wawancara Dilakukan Pada**

Hari/Tanggal : 20 Juni 2022

Tempat : Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara

Alamat : Jl. Rorotan IV No.1, RW.7, Rorotan, Kec. Cilincing, Kota Jkt Utara,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14140

Narasumber : Alfahri Husaini

Keterangan : Siswa Kelas V

No	Pertanyaan Saat Wawancara	Jawaban
1	Apakah kamu merasa senang dan minat untuk belajar Sejarah?	Kurang kak karena kurang seru
2	Hal apa yang biasanya membuat kamu merasa semangat untuk belajar terutama belajar Sejarah?	Saya lebih suka belajar sambil main games kak karena menurut saya lebih seru dan asik
3	Menurut kamu mengapa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis games lebih diminati?	Karena mneurut saya tidak bosan dan saya lebih cepat paham
4	Apakah metode yang selama ini digunakan seperti diskusi dan tanya jawab sudah cukup efektif dalam membantu minat belajar khususnya pembelajaran Sejarah?	Menurut saya diskusi dan tanya jawab adalah metode yang bosan kak
5	Dalam pembelajaran sejarah tentu ada materi terkait dengan pengenalan tokoh pahlawan. Apakah kamu	Saya sih paling Cuma tau nya Ir Soekarno, Moh Hatta

	sudah mengetahui secara keseluruhan nama nama pahlawan tersebut?	sama Kartini aja sih kak
6	Menurut kamu bagaimana jika pihak sekolah menyediakan adanya pembelajaran media berbasis aplikasi Game?	Wahhh itu mah saya suka banget pasti kak soalnya saya emang suka banget main game



## Lampiran 4 Surat Penelitian

Surat Resmi Penelitian Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara.



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI ROROTAN 01**  
Jl. Rorotan IX No. 1 Kel. Rorotan Kec. Cilincing - Jakarta Utara  
Telp. (021) 44854860 E-mail : sdnrorotan01jaya@gmail.com  
JAKARTA Kode Pos : 14140

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**  
No. 12/XI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Rorotan 01 Kecamatan Cilincing Kota Administrasi Jakarta Utara, Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta :

Nama : RUSNADI, S.Pd  
N I P : 196509041986031009  
Pangkat / Gol : Pembina TK I, IV/B  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini Meerangkan bahwa :

Nama : DAVID SISWANTO  
NIM : 20180201197  
Prodi : Ilmu Komputer  
Fakultas : Teknik Informatika  
Instansi Kuliah : Universitas Esa Unggul  
Email : sswantodavid50@gmail.com

Benar data nama diatas telah melaksanakan penelitian di SDN Rorotan 01 Kelurahan Rorotan Kecamatan Cilincing Jakarta Utara , dengan judul Skripsi :

"Game edukasi mengenal karakter pahlawan dengan menggunakan multimedia development life Cycle"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jakarta, 16 November 2022  
Kepala Sekolah Dasar ROROTAN 01  
  
RUSNADI, S.Pd  
NIP. 196509041986031009



**Lampiran 5 Dokumentasi**

1. Dokumentasi Foto Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara.



2. Dokumentasi Pengenalan Aplikasi Game Mengenal Tokoh Pahlawan



3. Dokumentasi Wawancara dengan wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara.

