



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
  2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
  3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

## **IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF DI ROBLOX SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK ANAK**

### **TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

**AGUNG PRATAMA WIRANATA**

**403221010038**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI  
TEMBILAHAN  
2026**

**IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF DI ROBLOX SEBAGAI  
MEDIA LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK ANAK**

**IMPLEMENTATION OF AN EDUCATIONAL GAME IN ROBLOX  
AS A DIGITAL LITERACY MEDIUM FOR CHILDREN**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh derajat Sarjana S1



Disusun oleh :

**AGUNG PRATAMA WIRANATA**

**403221010038**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI  
TEMBILAHAN**

**2026**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



## PERSETUJUAN

### IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF DI ROBLOX SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK ANAK

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**AGUNG PRATAMA WIRANATA**

**403221010038**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 15 Januari 2026

**Pembimbing Utama**

**Fitri Yunita, S.SI., M.Kom**  
NIDN. 1012089001

**Pembimbing Pendamping**

**Dr. Bayu Rianto, S.SI., M.Kom**  
NIDN. 1014039101

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

**Dr. Bayu Rianto, S.SI., M.Kom**  
NIPY. 1691 09 321

## PENGESAHAN

### IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF DI ROBLOX SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK ANAK

Dipersiapkan dan disusun oleh

**AGUNG PRATAMA WIRANATA**  
**403221010038**

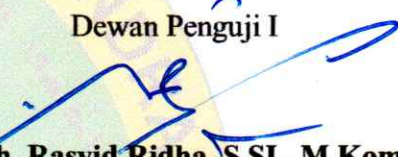
Telah Diuji dan Dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada Tanggal 27 Juli 2026

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama

  
**Fitri Yunita, S.SI., M.Kom**  
NIDN. 1012089001

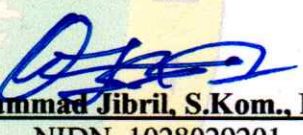
Dewan Penguji I

  
**Muh. Rasyid Ridha, S.SI., M.Kom**  
NIDN. 1013089001

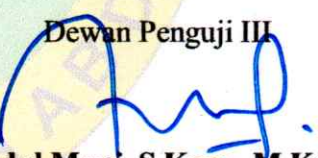
Pembimbing Pendamping

  
**Dr. Bayu Rianto, S.SI., M.Kom**  
NIDN. 1014039101

Dewan Penguji II

  
**Muhammad Jibril, S.Kom., M.MSi**  
NIDN. 1028029201

Dewan Penguji III

  
**Abdul Muni, S.Kom., M.Kom**  
NIDN. 1026108601

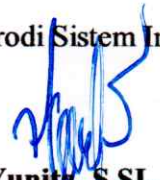
Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu

Komputer

  
**Dr. Bayu Rianto, S.SI., M.Kom**  
NIPY. 1691 09 321

Ka. Prodi Sistem Informasi

  
**Fitri Yunita, S.SI., M.Kom**  
NIPY. 1590 10 293

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **AGUNG PRATAMA WIRANATA**

NIM : 403221010038

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa skripsi sbb:

Judul bahasa Indonesia :

**IMPLEMENTASI GAME EDUKATIF DI ROBLOX SEBAGAI MEDIA LITERASI  
DIGITAL UNTUK ANAK ANAK**

Judul bahasa Inggris :

**IMPLEMENTATION OF AN EDUCATIONAL GAME IN ROBLOX AS A DIGITAL  
LITERACY MEDIUM FOR CHILDREN**

Pembimbing Utama : Fitri Yunita, S.SI., M.Kom

Pembimbing Pendamping : Dr. Bayu Rianto, S.SI., M.Kom

1. Laporan Tugas Akhir ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Indragiri maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. Laporan Tugas Akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan pemikiran SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan Tim Dosen Pembimbing;
3. Dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada laporan ini;
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam Tugas Akhir ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas Islam Indragiri;
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi.

Tembilahan, 27 Juli 2026

Yang Menyatakan,



**AGUNG PRATAMA  
WIRANATA**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.  
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.  
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.  
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat disusun dengan baik. Proposal tugas akhir berjudul **“Implementasi Game Edukatif di Roblox sebagai Media Literasi Digital untuk Anak-Anak”** ini disusun sebagai langkah awal dalam merancang dan menerapkan game edukatif yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan literasi digital anak.

Penyusunan proposal ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Najamuddin, Lc., M.A, selaku Rektor Universitas Islam Indragiri (UNISI) Tembilahan, atas fasilitas dan dukungannya.
2. Bapak Dr. Bayu Rianto, S.SI., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer sekaligus Pembimbing Pendamping, atas arahan dan bimbingannya.
3. Ibu Fitri Yunita, S.SI., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Pembimbing Utama, atas perhatian dan masukan berharga.
4. Bapak Muh Rasyid Ridha, S.SI., M.Kom selaku Pembimbing Akademik (PA), yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga selesai proposal ini.
5. Seluruh dosen serta staf dan civitas akademika Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Indragiri, atas ilmu dan pengalaman yang diberikan.



6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti.
7. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Kelas B Angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan yang telah mewarnai perjalanan akademik kita.
8. Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri, Agung Pratama Wiranata, atas usaha, kerja keras, dan keteguhan yang telah mengantarkan saya hingga pada titik ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki keterbatasan; oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan. Semoga proposal ini bermanfaat dan dapat menjadi dasar yang kuat bagi penelitian selanjutnya.

Tembilahan, 26 juli 2026

Penulis

**AGUNG PRATAMA WIRANATA**  
**NIM : 403221010038**

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.  
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.  
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



## ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif bagi anak-anak. Namun, pemanfaatan teknologi masih didominasi sebagai media hiburan sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi digital. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan game edukatif berbasis Roblox sebagai media literasi digital bagi anak sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Game dikembangkan menggunakan Roblox Studio dengan bahasa pemrograman Lua serta memuat materi Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris dalam bentuk permainan *obby* yang interaktif. Pengujian dilakukan melalui *Alpha Testing* menggunakan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fitur berfungsi dengan baik, serta *Beta Testing* menggunakan kuesioner skala Likert yang melibatkan 67 siswa SD IT Tunas Harapan Tembilahan. Hasil *Alpha Testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur, seperti sistem pemilihan kelas, papan soal, *checkpoint*, *summit*, dan *teleportasi*, berjalan sesuai dengan rancangan. Sementara itu, *Beta Testing* memperoleh nilai sebesar 88,09% dengan kategori Sangat Layak, sehingga menunjukkan bahwa *game* dapat diterima sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukatif berbasis Roblox mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung literasi digital pada anak sekolah dasar.

**Kata kunci:** Game Edukatif, Roblox Studio, Literasi Digital, MDLC, Media Pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.  
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.  
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

## ABSTRACT

*The development of digital technology has created opportunities for the advancement of more interactive learning media for children. However, technology is still predominantly used for entertainment purposes, highlighting the need for innovative learning media that can enhance digital literacy. This study aims to implement a Roblox-based educational game as a digital literacy learning medium for elementary school students. The research employed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The game was developed using Roblox Studio and the Lua programming language, incorporating Mathematics, Indonesian Language, and English learning materials into an interactive obby game. The evaluation process consisted of Alpha Testing using the Black Box Testing method to ensure that all game features functioned properly, followed by Beta Testing using a Likert-scale questionnaire involving 67 students from SD IT Tunas Harapan Tembilahan. The Alpha Testing results indicated that all features, including the class selection system, question boards, checkpoints, summit, and teleportation, functioned according to the design specifications. Meanwhile, the Beta Testing achieved a score of 88.09%, which falls into the Highly Feasible category, indicating that the game is well accepted as a learning medium. The findings demonstrate that the Roblox-based educational game can increase students' interest in learning while serving as an interactive digital learning medium to support digital literacy among elementary school students.*

**Keywords:** Educational Game, Roblox Studio, Digital Literacy, MDLC, Learning Media.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.  
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

## DAFTAR ISI

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR .....                      | iv   |
| ABSTRAK .....                             | vi   |
| ABSTRACT .....                            | vii  |
| DAFTAR ISI .....                          | viii |
| DAFTAR TABEL .....                        | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | xi   |
| BAB I.....                                | 1    |
| PENDAHULUAN .....                         | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                 | 4    |
| 1.3 Batasan masalah .....                 | 4    |
| 1.4 Tujuan penelitian.....                | 5    |
| 1.5 Manfaat penelitian.....               | 5    |
| 1.6 Sistematika Penelitian.....           | 6    |
| BAB II.....                               | 8    |
| TINJAUAN LITERATUR.....                   | 8    |
| 2.1 <i>Literatur Riview</i> .....         | 8    |
| 2.2 Rangkuman .....                       | 12   |
| 2.3 Kesimpulan .....                      | 14   |
| BAB III.....                              | 17   |
| METODE PENELITIAN.....                    | 17   |
| 3.1 Kerangka Penelitian.....              | 17   |
| 3.1.1 Fase Awal .....                     | 18   |
| 3.1.2 Fase Pengembangan dengan MDLC ..... | 19   |
| 3.1.2 Fase Akhir.....                     | 22   |
| BAB IV .....                              | 24   |
| HASIL DAN PEMBAHASAN .....                | 24   |
| 4.1 Tahap <i>Concept</i> .....            | 24   |
| 4.2 Tahao <i>Design</i> .....             | 25   |



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.  
 3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.  
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| 4.2.1 Flowchart Game .....                        | 25 |
| 4.2.2 Storyboard.....                             | 26 |
| 4.3 Tahap Material Collecting .....               | 28 |
| 4.4 Tahap Assembly .....                          | 30 |
| 4.4.1 Storyboard.....                             | 31 |
| 4.4.2 Pembuatan Kelas 1 Dan 6.....                | 39 |
| 4.4.3 Pembuatan Papan Soal .....                  | 42 |
| 4.4.4 Pembuatan sistem Jawaban .....              | 48 |
| 4.4.5 Pembuatan Checkpoint .....                  | 52 |
| 4.4.6 Pembuatan Summit.....                       | 54 |
| 4.4.7 Pembuatan Part Kembali Ke Lobby Utama ..... | 57 |
| 4.4.8 Pembuatan Part Kembali Ke Spawn Utama ..... | 60 |
| 4.4.9 Pembuatan Menu Finish.....                  | 62 |
| 4.5 Testing .....                                 | 64 |
| 4.5.1 Alpha Testing.....                          | 64 |
| 4.5.2 Beta Testing .....                          | 65 |
| 4.5.3 Perhitungan Nilai Keseluruhan .....         | 71 |
| 4.6 Distribution .....                            | 72 |
| 4.6.1 Publish Game Dan Menu Utama .....           | 73 |
| 4.7 Fase Akhir .....                              | 77 |
| BAB V.....                                        | 80 |
| PENUTUP .....                                     | 80 |
| 5.1 Kesimpulan .....                              | 80 |
| 5.2 Saran .....                                   | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                              | 83 |
| LAMPIRAN .....                                    | 86 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Review Jurnal Terdahulu .....                         | 8  |
| Tabel 4.1 Konsep <i>Game</i> .....                               | 24 |
| Tabel 4.2 <i>Storyboard Game</i> Edukatif Roblox.....            | 26 |
| Tabel 4.3 Material <i>Game</i> Edukatif .....                    | 28 |
| Tabel 4.4 Hasil Alpha <i>Testing</i> .....                       | 64 |
| Tabel 4.5 Skala Likert .....                                     | 66 |
| Tabel 4.6 Pernyataan Kuesioner .....                             | 66 |
| Tabel 4.7 Kategori Kelayakan.....                                | 67 |
| Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Kuesioner.....                      | 68 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil .....                               | 69 |
| Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Nilai Keseluruhan Beta Testing..... | 72 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.  
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.  
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.  
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.  
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....                                                  | 17 |
| Gambar 3.2 Tahapan MDLC.....                                                         | 19 |
| Gambar 4.1 Flowchart Game Edukatif Roblox.....                                       | 25 |
| Gambar 4.2 Membuat Proyek Menggunakan Memplate Baseplate .....                       | 31 |
| Gambar 4.3 Penghapusan <i>Baseplate</i> .....                                        | 31 |
| Gambar 4.4 Penambahan part.....                                                      | 32 |
| Gambar 4.5 Mengatur Posisi Objek ( <i>Move</i> ).....                                | 33 |
| Gambar 4.6 Mengubah Ukuran Objek ( <i>Scale</i> ).....                               | 33 |
| Gambar 4.7 Memutar Objek ( <i>Rotate</i> ).....                                      | 34 |
| Gambar 4.8 Menambahkan Aset dari <i>Creator Store</i> .....                          | 35 |
| Gambar 4.9 Mengubah Warna Objek ( <i>BrickColor</i> ) .....                          | 35 |
| Gambar 4.10 Penambahan <i>Decal</i> Di <i>Part</i> .....                             | 36 |
| Gambar 4.11 Pembuatan Sistem Pemilihan Kelas .....                                   | 37 |
| Gambar 4.12 Script di <i>ProximityPrompt</i> .....                                   | 37 |
| Gambar 4.13 Hasil Pembuatan Lobby Utama.....                                         | 38 |
| Gambar 4.14 Membuat Proyek Menggunakan <i>Template Baseplate</i> .....               | 39 |
| Gambar 4.15 Penambahan Obby Dan Dekoratif.....                                       | 40 |
| Gambar 4.16 Hasil Pembuatan Kelas .....                                              | 41 |
| Gambar 4.17 Pembuatan Papan Soal.....                                                | 42 |
| Gambar 4.18 Pembuatan Gambar Soal.....                                               | 43 |
| Gambar 4.19 Tempat Penambahan Gambar .....                                           | 44 |
| Gambar 4.20 Pembuatan Gambar Soal.....                                               | 44 |
| Gambar 4.21 Hasil Setelah DI <i>Upload</i> .....                                     | 45 |
| Gambar 4.22 Penambahan <i>Decal</i> .....                                            | 46 |
| Gambar 4.23 Menyalin ID Aset .....                                                   | 47 |
| Gambar 4.24 Memasukkan ID Aset .....                                                 | 47 |
| Gambar 4.25 Hasil Pembuatan papan soal.....                                          | 48 |
| Gambar 4.26 Penambahan <i>ProximityPrompt</i> , <i>script</i> dan <i>Value</i> ..... | 48 |
| Gambar 4.27 Penambahan <i>value</i> .....                                            | 49 |



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.28 Penambahan <i>Script</i> .....                            | 50 |
| Gambar 4.29 Jawaban Benar .....                                       | 50 |
| Gambar 4.30 Jawaban Salah .....                                       | 51 |
| Gambar 4.31 <i>Part Checkpoint</i> .....                              | 52 |
| Gambar 4.32 <i>Part CheckpointReached</i> .....                       | 52 |
| Gambar 4.33 <i>ServerScriptService</i> .....                          | 53 |
| Gambar 4.34 <i>Script Chakpoint</i> .....                             | 54 |
| Gambar 4.35 Papan <i>Summit</i> .....                                 | 54 |
| Gambar 4.36 <i>ServerScriptService summit</i> .....                   | 55 |
| Gambar 4.37 <i>Script Summit</i> .....                                | 56 |
| Gambar 4.38 <i>Part Baru</i> .....                                    | 57 |
| Gambar 4.39 Penambahan <i>ProximityPrompt</i> Dan <i>Script</i> ..... | 57 |
| Gambar 4.40 Penambahan <i>Script</i> Di <i>ProximityPrompt</i> .....  | 58 |
| Gambar 4.41 Penambahan Teks 3D .....                                  | 59 |
| Gambar 4.42 Hasil akhir .....                                         | 59 |
| Gambar 4.43 <i>Part Baru</i> .....                                    | 60 |
| Gambar 4.44 <i>Script Reset</i> .....                                 | 61 |
| Gambar 4.45 Hasil Akhir .....                                         | 61 |
| Gambar 4.46 <i>Part Baru</i> .....                                    | 62 |
| Gambar 4.47 Hasil Akhir .....                                         | 63 |
| Gambar 4.48 Halaman Kreator .....                                     | 73 |
| Gambar 4.49 Halaman Publis .....                                      | 73 |
| Gambar 4.50 Halaman Jangkauan Audiens .....                           | 74 |
| Gambar 4.51 langkah untuk mengisi kuesioner .....                     | 75 |
| Gambar 4.52 Halaman Kuesioner .....                                   | 75 |
| Gambar 4.53 Menyimpan Perubahan Pengaturan .....                      | 76 |
| Gambar 4.54 Hasil <i>Publish Game</i> Dan Halaman Utama .....         | 77 |