

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ROBLOX UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DITINJAU DARI LITERASI
MEMBACA SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMA
SWASTA IMELDA MEDAN**

OLEH:

**RIZKY ABIMAYU UTAMA TANJUNG
NIM. 5223151027**

**Jenjang Pendidikan S-1
Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer
Jurusan Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Medan**

**Telah Dipertahankan Didepan Panitia Penguji Skripsi Pada Tanggal
29 Juli 2026 dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Medan, 18 Agustus 2026

**Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing Skripsi**



**Prof. Drs. Sriadhi, S.T., M.Pd., M.Kom., Ph.D
NIP. 196304221989031006**

THE
Character Building
UNIVERSITY

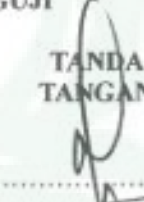
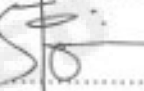
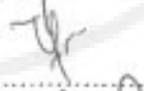
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ROBLOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DITINJAU DARI LITERASI MEMBACA SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMA SWASTA IMELDA MEDAN

RIZKY ABIMAYU UTAMA TANJUNG
NIM. 5223151027

Dipertahankan di Depan Panitia Penguji Skripsi
Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
Tanggal: 29 Juli 2026

PANITIA PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si. (Ketua)		20/8-2026
Dr. Adi Sutopo, M.Pd., M.T. (Sekretaris)		19/8-2026
Prof. Drs. Sriadhi, S.T., M.Pd., M.Kom., Ph.D. (Pembimbing)		10/8-2026
Dr. Ir. Janner Simarmata, S.T., M.Kom. (Penguji I)		14/8-2026
Tansa Trisna Astono Putri, S.Kom., M.T.I., Ph.D. (Penguji II)		10/8-2026
Adi Widarma, S.Si., M.Kom. (Penguji III)		5/8-2026

Medan, 20 Agustus 2026
Dekan Fakultas Teknik UNIMED



Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si.
NIP. 196303051989032001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rizky Abimayu Utama Tanjung
NIM : 5223151027
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektro
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Roblox Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMA Swasta Imelda Medan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, dan apabila kelak dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar (skripsi plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar kesarjanaan dan atau sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Medan, 18 Agustus 2026
Yang membuat pernyataan,



METERA
TEMPER

Rizky Abimayu Utama Tanjung
NIM. 5223151027

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Medan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizky Abimayu Utama Tanjung
NIM : 5223151027
Program Studi : S1- Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi Pengembangan ilmu pendidikan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Medan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non- Exclusive Royalty-free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Roblox Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMA Swasta Imelda Medan.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Negeri Medan berhak menyimpan, Mengalih media/formatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 18 Agustus 2026



Rizky Abimayu Utama Tanjung

NIM. 5223151027

THE
Character Building
UNIVERSITY