

PRAKATA

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis bersujud dan memohon di hadapan-Mu, ya Allah. Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kekuatan, rahmat, dan limpahan ilmu yang telah Engkau berikan, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan Game Edukasi Platformer untuk Meningkatkan Kemampuan dan Pengetahuan terhadap Sejarah Pangeran Diponegoro” dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian ini diangkat dari tantangan yang muncul di masyarakat Indonesia, khususnya pada generasi muda, yang menunjukkan rendahnya minat dalam pembelajaran sejarah.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan. Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan secara khusus kepada:

1. Allah Subhanahu *wa Ta’ala*, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, ilmu, serta kesabaran kepada penulis dalam menjalani setiap proses penyusunan skripsi ini. Segala nikmat yang telah diberikan, baik yang disadari maupun tidak, menjadi penopang utama yang membuat penulis tetap mampu berjuang hingga akhir. Semoga hasil dari penelitian ini dapat menjadi amal kebaikan yang bermanfaat.
2. Kedua orang tua tercinta, Ibu Nunung dan Bapak Dadang Kusmayadi, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan anak keduanya, yang kini telah menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Kepada bapak saya yang terhormat, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini, dan terima kasih telah menjadi contoh untuk menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu saya yang terhormat, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa, dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang

selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang saya tempuh. Terakhir, terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.

3. Dosen pembimbing, Yosi Malatta Madsu, S.T., M.T., yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, serta ketegasan telah membimbing penulis. Terima kasih atas segala arahan, saran, kritik membangun, serta waktu berharga yang diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dosen wali, yang senantiasa memberikan perhatian, arahan, serta motivasi kepada penulis sepanjang perjalanan akademik di Program Studi Informatika. Dukungan tersebut telah membantu penulis tidak hanya dalam bidang akademik, tetapi juga dalam membentuk sikap dan mental yang lebih baik.
5. Seluruh dosen di Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama, yang telah dengan tulus mengajarkan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta memberikan wawasan yang luas. Semua ilmu yang diberikan menjadi bekal berharga bagi penulis di masa mendatang.
6. Teman-teman seperjuangan, baik di lingkungan kampus maupun di luar kampus, yang selalu memberikan semangat, dukungan moral, serta bantuan dalam berbagai bentuk. Kebersamaan dan dukungan yang terjalin menjadi penguat tersendiri dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna mengingat keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan menarik.

Bandung, 14 Agustus 2025

Rafid Rizkulloh