

LAPORAN SKRIPSI

***GAME MISSION: SAVE THE WORLD* TANGGAP
FENOMENA *GLOBAL WARMING* BERBASIS MODEL**

UTAUT



Disusun oleh :

ARJUN YOVITA

13.07.0024

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2018

LAPORAN SKRIPSI

***GAME MISSION: SAVE THE WORLD* TANGGAP FENOMENA *GLOBAL WARMING* BERBASIS MODEL UTAUT**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun oleh :

ARJUN YOVITA

13.07.0024

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arjun Yovita

NIM : 13.07.0024

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/ *Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul “***GAME MISSION: SAVE THE WORLD TANGGAP FENOMENA GLOBAL WARMING MODEL BERBASIS MODEL UTAUT***” benar – benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 23 Februari 2018

Yang menyatakan,



Arjun Yovita
NIM. 13070024

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME MISSION: SAVE THE WORLD TANGGAP FENOMENA
GLOBAL WARMING BERBASIS MODEL UTAUT**

Diajukan oleh :
ARJUN YOVITA

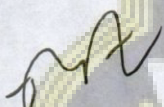
13.07.0024

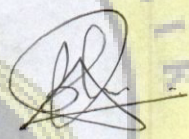
Telah disetujui, tanggal 23 Februari 2018

Oleh

Dosen Pembimbing 1,


Dosen Pembimbing 2,


Albertus Dwi Yoga W., S.Kom., M.Kom
NPP: 058.1.2015.296


Dr. Bernardinus Harnadi, ST., MT.
NPP: 058.1.1994.158

Mengetahui / menyetujui

Ka ProgdI Sistem Informasi,


Dr. Bernardinus Harnadi, ST., MT.
NPP: 058.1.1994.158

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya selama pembuatan Laporan Skripsi dengan judul “***GAME MISSION: SAVE THE WORLD TANGGAP FENOMENA GLOBAL WARMING BERBASIS MODEL UTAUT***” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Sistem Infomasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Di dalam penelitian ini memberikan banyak pengetahuan mengenai apa yang telah menjadi fokus materi penulis kembangkan yaitu *game* edukasi tanggap fenomena pemanasan global. Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah untuk memberikan solusi denganmembentuk karakter siswa sekolah dasar agar lebih peduli terhadap dunia.

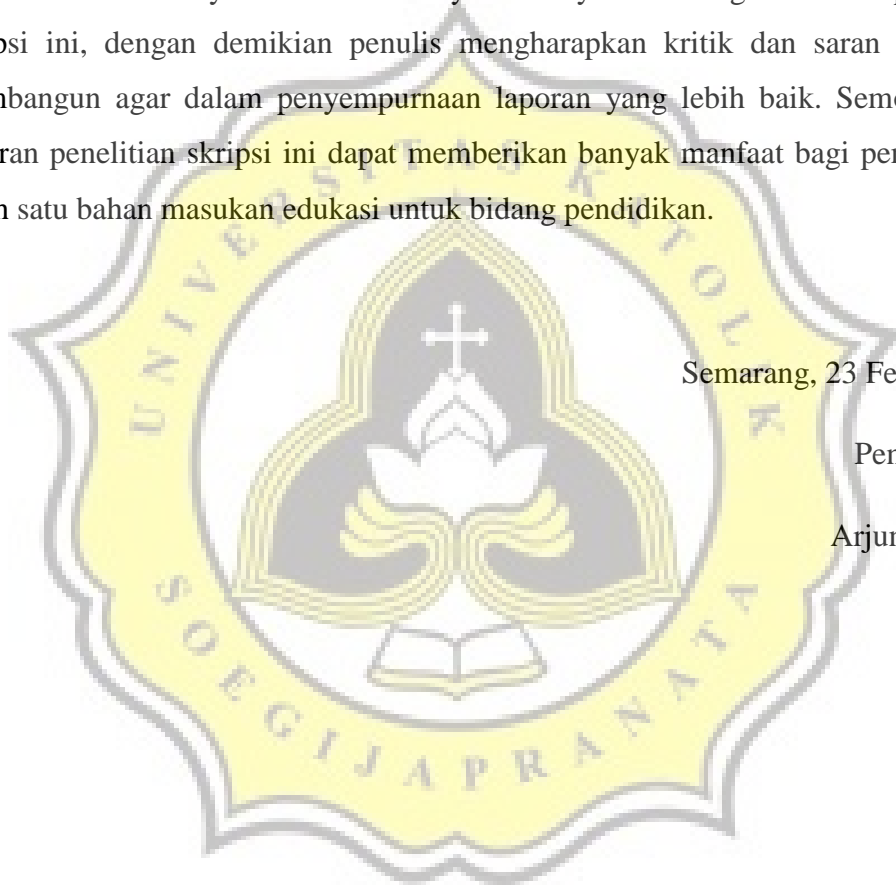
Selama proses penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan peran dari berbagai pihak yang mendukung penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak berikut:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan anugerah-Nya dalam proses awal hingga akhir pengerjaan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, materil serta semangat.
3. Bapak Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian Tugas Akhir skripsi ini.
4. Bapak Albertus Dwi Yoga W., S.Kom., M.Kom dan Bernardinus Harnadi, ST., MT, PhD selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan

saran dan perbaikan sehingga penelitian dapat terselesaikan sesuai dengan tujuan.

5. Teruntuk sahabat, teman – teman tercinta, serta terutama Alexander Aditya Putra Pratama yang selalu memberikan semangat untuk berjuang.
6. Semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan telah mendukung dan membantu pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari masih banyak adanya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, dengan demikian penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar dalam penyempurnaan laporan yang lebih baik. Semoga dengan laporan penelitian skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca serta salah satu bahan masukan edukasi untuk bidang pendidikan.



Semarang, 23 Februari 2018

Penulis,

Arjun Yovita

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AHKIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

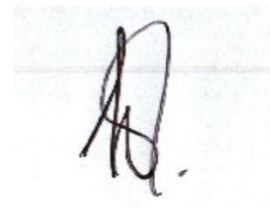
Nama : Arjun Yovita
NIM : 13.07.0024
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“GAME MISSION: SAVE THE WORLD TANGGAP FENOMENA GLOBAL WARMING BERBASIS MODEL UTAUT”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 23 Februari 2018

Yang menyatakan,



Arjun Yovita
NIM. 13070024

ABSTRAK

Global warming merupakan sebuah bentuk ketidakseimbangan ekosistem yang terjadi di permukaan bumi akibat terjadinya suatu proses peningkatan temperatur suhu rata-rata pada atmosfer, laut dan daratan. Sesuai dengan adanya isu pemanasan global yang telah terjadi saat ini, dengan demikian penulis mencoba menanggapi dengan membuat sebuah *game* edukasi bertemakan *global warming*. *Game* ini memberikan sebuah bentuk tanggung jawab terhadap lingkungan dan sosial kepada pemainnya. Tujuan dari pembuatan *game* edukasi ini adalah memberikan edukasi anak sekolah dasar mengenai betapa pentingnya mencintai, mengajak dan menjaga lingkungan melalui beragam *gameplay* yang sangat menyenangkan serta sekaligus menanamkannya secara kokoh dan bernilai. Di dalam *game* terdapat menu belajar yang berisikan pembelajaran terhadap aspek lingkungan yaitu dengan mengambil masalah yang terjadi di dunia seperti penebangan pohon ilegal di Brazil, kota yang sangat berpolusi di Iran, aksi penyelamatan terumbu karang di Australia, aksi penyelamatan beruang kutub di Antartika, pengolahan sampah menjadi sebuah kreatifitas di Indonesia, dan cara hidup sehat dengan menghemat energi di Denmark. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Unified Theory of Acceptance And Use of Technology* (UTAUT) untuk menguji tingkat adopsi *game* di kalangan anak usia sekolah dasar. Hasil akhir dari penelitian ini adalah adopsi responden terhadap *game* tersebut tidak begitu dipengaruhi dengan kebergunaannya terhadap pembelajaran fenomena pemanasan global pada anak usia sekolah dasar. Artinya apakah *game* tersebut akan digunakan untuk pembelajaran pemanasan global atau tidak, responden tetap akan memainkan *game Mission: Save The World* ke depannya.

Kata Kunci : *Global Warming*, *Game* Edukasi, Karakter Peduli Lingkungan, Model UTAUT

ABSTRACT

Global warming is a form of ecosystem imbalance that occurs on the surface of the earth due to a process of increasing the average temperature temperature in the atmosphere, sea, and land. In accordance with the issue of global warming that has occurred at this time, thus the author tries to respond by making an educational game themed global warming. This game provides a form of environmental and social responsibility to the players. The purpose of making this educational game is to educate elementary school children about how important to love, invite and preserve the environment through a variety of gameplay that is very fun as well as embed it in a solid and valuable. In the game there is a learning menu that contains learning on environmental aspects that is by taking the problems that occur in the world such as illegal logging in Brazil, the city is very polluted in Iran, the action of coral reefs in Australia, the action of polar bear rescue in Antarctica, waste processing become a creativity in Indonesia, and a healthy way of life by saving energy in Denmark. This study uses the development of Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT) model to test the adoption rate of games among elementary school age children. The end result of this study is the adoption of respondents to the game is not so influenced by its use of learning phenomenon of global warming in elementary school age children. This means whether the game will be used for global warming learning or not, respondents will still play the game Mission: Save The World in the future.

Keywords: *Global Warming, Educational Game, Character Caring Environment, UTAUT Model*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AHKIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR <i>SCRIPT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tata Surya	6
2.2 Pemanasan Global (<i>Global Warming</i>)	7
2.3 Dampak dan Upaya Mengatasi Fenomena Pemanasan Global	9
2.4 Pembentukan Karakter Peduli Terhadap Lingkungan Pada Anak	17
2.4.1 Proses Perkembangan Pada Anak	17
2.4.2 Pembentukan Karakter Anak Melalui Pendidikan Cinta Lingkungan	18
2.5 <i>Game</i> Edukasi	19
2.6 <i>Genre Game</i>	20
2.7 <i>Engine Unity</i>	22
2.8 Model UTAUT	22
2.9 Analisis Deskriptif	23
2.9.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	23

2.10	Uji Korelasi.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	Objek dan Lokasi Penelitian	26
3.2	Populasi dan Sampel	26
3.3	Metode Pengumpulan Data	26
3.3.1	Sumber Data.....	27
3.3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.3.3	Instrumen	28
3.4	Metode Pengembangan <i>Game</i>	28
3.5	Kerangka Pikiran.....	32
BAB IV PEMBAHASAN.....		33
4.1	Perancangan <i>Game</i>	33
4.2	<i>Gameplay Mission: Save The World</i>	43
4.3	Alur <i>Game Mission: Save The World</i>	44
4.4	Desain <i>Asset Game</i>	44
4.3.1	Desain Karakter <i>Game</i>	44
4.3.2	Animasi Karakter <i>Game</i>	47
4.3.3	Latar Belakang <i>Game (Background)</i>	48
4.3.4	GUI atau Grapical User Interface	51
4.3.5	Aset Pendukung <i>Game</i>	52
4.5	Pembuatan Pemrograman <i>Game</i>	54
4.4.1	<i>Script Splash Screen</i>	54
4.4.2	<i>Script Loading Screen</i>	55
4.4.3	<i>Script Menu Home</i>	56
4.4.4	<i>Script Select Game</i>	57
4.4.5	<i>Script Sistem Unlock</i> Pada Tombol Rahasia	59
4.4.6	<i>Script Misi Matahari Stage 1 (Tata Surya)</i>	60
4.4.7	<i>Script Tutorial Stage 1 (Tata Surya)</i>	60
4.4.8	<i>Script Play Stage 1 (Tata Surya)</i>	61
4.4.9	<i>Script Reward Stage 1 (Tata Surya)</i>	63
4.4.10	<i>Script Misi Bumi</i>	66

4.4.11	<i>Script</i> Isu Dunia	67
4.4.12	<i>Script</i> Misi Brazil <i>Stage</i> 2 (Deforestasi)	69
4.4.13	<i>Script</i> Tutorial <i>Stage</i> 2 (Deforestasi)	70
4.4.14	<i>Script</i> Play <i>Stage</i> 2 (Deforestasi)	71
4.4.15	<i>Script</i> Reward <i>Stage</i> 2 (Deforestasi)	72
4.4.16	<i>Script</i> Misi Iran <i>Stage</i> 3 (Kota Berpolusi)	73
4.4.17	<i>Script</i> Tutorial <i>Stage</i> 3 (Kota Berpolusi)	74
4.4.18	<i>Script</i> Play <i>Stage</i> 3 (Kota Berpolusi)	75
4.4.19	<i>Script</i> Reward <i>Stage</i> 3 (Kota Berpolusi)	76
4.4.20	<i>Script</i> Misi Australia <i>Stage</i> 4 (Pemutihan Karang)	76
4.4.21	<i>Script</i> Tutorial <i>Stage</i> 4 (Pemutihan Karang)	77
4.4.22	<i>Script</i> Play <i>Stage</i> 4 (Pemutihan Karang)	78
4.4.23	<i>Script</i> Reward <i>Stage</i> 4 (Pemutihan Karang)	79
4.4.24	<i>Script</i> Misi Indonesia <i>Stage</i> 5 (Daur Ulang)	80
4.4.25	<i>Script</i> Tutorial <i>Stage</i> 5 (Daur Ulang)	81
4.4.26	<i>Script</i> Play <i>Stage</i> 5 (Daur Ulang)	82
4.4.27	<i>Script</i> Reward <i>Stage</i> 5 (Daur Ulang)	84
4.4.28	<i>Script</i> Misi Denmark <i>Stage</i> 6 (Hemat Energi)	86
4.4.29	<i>Script</i> Tutorial <i>Stage</i> 6 (Hemat Energi)	86
4.4.30	<i>Script</i> Play <i>Stage</i> 6 (Hemat Energi)	87
4.4.31	<i>Script</i> Reward <i>Stage</i> 6 (Hemat Energi)	88
4.4.32	<i>Script</i> Misi Antartika <i>Stage</i> 7 (Aksi Dunia)	88
4.4.33	<i>Script</i> Play <i>Stage</i> 7 (Aksi Dunia)	90
4.4.34	<i>Script</i> Reward <i>Stage</i> 7 (Aksi Dunia)	91
BAB V ADOPSI GAME MISSION: SAVE THE WORLD		92
5.1	Penggunaan Model Uji Adopsi	92
5.2	Deskripsi Responden	94
5.3	Analisa Deskriptif	100
5.3.1	Uji Validitas	100
5.3.2	Uji Realibilitas	101
5.4	Pembuktian Hipotesa	102

5.5 Uji Korelasi	103
5.6 Adopsi <i>Game Mission: Save The World</i>	104
BAB VI KESIMPULAN	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Ilustrasi Proses Pemanasan Global	1
Gambar 2. 1. Susunan Tata Surya	6
Gambar 2. 2. Serpihan Es dan Beruang Kutub	10
Gambar 2. 3. Pemutihan Karang.....	11
Gambar 2. 4. Deforestasi Hutan Amazon	12
Gambar 2. 5. Badai Debu di Kota Iran	14
Gambar 2. 6. Sampah Apung.....	15
Gambar 2. 7. Warga Denmark Saat Bersepeda	17
Gambar 2. 8. Logo Engine <i>Unity</i>	22
Gambar 3. 1. Kerangka Pengembangan <i>Game Mission: Save The World</i>	31
Gambar 3. 2. Kerangka Pikiran <i>Game Mission: Save The World</i>	32
Gambar 4. 1. Data Responden Berdasarkan Media Yang Digunakan Untuk Bermain <i>Game</i>	34
Gambar 4. 2. Data Responden Bermain <i>Game</i> Dalam Seminggu	34
Gambar 4. 3. Data Responden Waktu Yang Dhabiskan Untuk Memainkan <i>Game</i>	35
Gambar 4. 4. Data Responden Jenis <i>Game</i> Yang Paling Sering Dimainkan.....	36
Gambar 4. 5. Data Responden Bermain <i>Game</i> Dalam Seminggu	36
Gambar 4. 6. Data Pengalaman Responden Memainkan <i>Game</i>	37
Gambar 4. 7. Data Responden Yang Pernah Bermain <i>Game</i> Edukasi	38
Gambar 4. 8. Data Responden Manfaat <i>Game</i> Edukasi Dalam	38
Gambar 4. 9. Data Responden Tema <i>Game</i> Edukasi Yang Sering Dimainkan.....	39
Gambar 4. 10. Data Pengetahuan Responden Terhadap Pengaruh Yang Disebabkan	39
Gambar 4. 11. Data Pentingnya Planet Bumi Bagi Responden.....	40
Gambar 4. 12. Data Pengetahuan Responden Terhadap Ancaman Kelestarian Bumi	40
Gambar 4. 13. Data Responden Yang Mengetahui Proses Pemanasan Global Di Bumi	41
Gambar 4. 14. Data Responden Yang Menjumpai <i>Game</i> Yang Sama	42
Gambar 4. 15. Data Responden Materi Pemanasan Global Yang Dikemas Dalam Bentuk <i>Game</i>	42
Gambar 4. 16. Alur <i>Game Mission: Save The World</i>	44
Gambar 4. 17. Karakter <i>Game Mission: Save The World</i>	48
Gambar 4. 18. <i>Background Stage 1</i>	49
Gambar 4. 19. <i>Backgroud Stage 2</i>	49
Gambar 4. 20. <i>Background Stage 3</i>	49
Gambar 4. 21. <i>Background Stage 4</i>	50
Gambar 4. 22. <i>Background Stage 5</i>	50
Gambar 4. 23. <i>Background Stage 6</i>	50
Gambar 4. 24. <i>Background Stage 7</i>	51
Gambar 4. 25. <i>Enemy</i> yang terdapat pada <i>game Mission: Save The World</i>	53
Gambar 4. 26. <i>Asset poin game Mission: Save The World</i>	53

Gambar 4. 27. <i>Splash Screen</i>	54
Gambar 4. 28. <i>Loading Screen</i>	55
Gambar 4. 29. Tampilan <i>home Mission: Save The World</i>	56
Gambar 4. 30. <i>Select Game</i>	57
Gambar 4. 31. <i>Popup Informasi Stage 1</i>	58
Gambar 4. 32. Tampilan menu <i>game</i>	59
Gambar 4. 33. Tampilan Misi Tata Surya.....	60
Gambar 4. 34. Tampilan tutorial tata surya	61
Gambar 4. 35. Tampilan <i>Stage 1 a) Playstage 1 b) Popupgameover</i>	62
Gambar 4. 36. Tampilan <i>reward game. a) Reward Susunan Tatasurya b) Popup Informasi Planet</i>	63
Gambar 4. 37. Tampilan Misi Cintai Bumi	66
Gambar 4. 38. <i>Menu Misi Bumi a) Menu Isu Dunia b) Popup Informasi</i>	67
Gambar 4. 39. Tampilan Misi Deforestasi.....	69
Gambar 4. 40. Tutorial Deforestasi.....	70
Gambar 4. 41. <i>Play Stage 2 Deforestasi</i>	71
Gambar 4. 42. <i>Reward Deforestasi a) Fungsi Pohon b) Proses Fotosintesis</i>	72
Gambar 4. 43. c) <i>Proses Menghirup Oksigen</i>	73
Gambar 4. 44. Tampilan Misi Kota Berpolusi.....	74
Gambar 4. 45. Tutorial Kota Berpolusi	74
Gambar 4. 46. <i>Play Stage 3 Kota Berpolusi</i>	75
Gambar 4. 47. <i>Reward Kota Berpolusi</i>	76
Gambar 4. 48. Tampilan Misi Pemutihan Karang	77
Gambar 4. 49. Tutorial Pemutihan Karang.....	77
Gambar 4. 50. <i>Play Stage 4 Pemutihan Karang</i>	78
Gambar 4. 51. <i>Reward Pemutihan Karang a) Definisi Pemutihan Karang b) Penyebab Pemutihan Karang c) Gambar Karang</i>	79
Gambar 4. 52. Tampilan Misi Daur Ulang	81
Gambar 4. 53. Tutorial Daur Ulang	82
Gambar 4. 54. <i>Play Stage 5 Daur Ulang</i>	82
Gambar 4. 55. <i>Reward Daur Ulang a) Judul b) Alat dan Bahan c) Cara Membuat</i>	85
Gambar 4. 56. Tampilan Misi Hemat Energi.....	86
Gambar 4. 57. Tutorial Hemat Energi	86
Gambar 4. 58. <i>Play Stage 6 Hemat Energi</i>	87
Gambar 4. 59. <i>Reward Hemat Energi</i>	88
Gambar 4. 60. Tampilan Misi Aksi Dunia.....	89
Gambar 4. 61. Tutorial Aksi Dunia	89
Gambar 4. 62. <i>Play Stage 7 Aksi Dunia</i>	90
Gambar 4. 63. <i>Reward Aksi Dunia</i>	91

Gambar 5. 1. Model Adopsi <i>Game</i>	92
Gambar 5. 2. Data usia responden dalam penelitian uji coba <i>game Mission: Save The World</i>	95
Gambar 5. 3. Data jenis kelamin responden penelitian uji coba <i>game Mission: Save The World</i>	95
Gambar 5. 4. Data sekolah dasar responden pada penelitian uji coba <i>game Mission: Save The World</i>	96
Gambar 5. 5. Data jumlah kelas responden dalam uji coba <i>game Mission: Save The World</i>	96
Gambar 5. 6. Data media yang digunakan untuk bermain <i>game</i>	97
Gambar 5. 7. Data penggunaan <i>game</i> dalam seminggu.....	97
Gambar 5. 8. Data responden waktu yang dihabiskan setiap kali bermain <i>game</i>	98
Gambar 5. 9. Jenis <i>game</i> yang paling sering dimainkan oleh responden pada handphone	98
Gambar 5. 10. Data responden yang membuat menarik suatu <i>game</i>	99
Gambar 5. 11. Sejak kapan responden memulai memainkan suatu <i>game</i>	99



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kriteria Korelasi	25
Tabel 4. 1. Karakter yang ada didalam <i>game Mission : Save The World</i>	45
Tabel 4. 2. GUI <i>Game Mission: Save The World</i>	51
Tabel 5. 1. Hipotesis <i>game Mission: Save The World</i>	93
Tabel 5. 2. <i>Factor Analysis Game Mission: Save The World</i>	100
Tabel 5. 3. <i>Cronbach Alpha Game Mission: Save The World</i>	101
Tabel 5. 4. Hasil Uji <i>One-Sample Statistics</i>	102
Tabel 5. 5. Hasil Uji Perbedaan Nilai Rata-tata Terhadap Nilai Tengahnya	103
Tabel 5. 6. Uji Korelasi <i>Game Mission: Save The World</i>	104



DAFTAR SCRIPT

Kode Program 4. 1. <i>Splash Screen</i>	54
Kode Program 4. 2. <i>Loading Screen</i>	56
Kode Program 4. 3. <i>Menu Home</i>	57
Kode Program 4. 4. <i>Select Game dan Memanggil Popup</i>	58
Kode Program 4. 5. <i>Unlock Button</i>	59
Kode Program 4. 6. <i>Menu Misi Tata Surya</i>	60
Kode Program 4. 7. <i>Tutorial Tata Surya</i>	61
Kode Program 4. 8. <i>Drag and Drop Stage 1 Tata Surya</i>	63
Kode Program 4. 9. <i>Reward Tata Surya</i>	65
Kode Program 4. 10. <i>Misi Cintai Bumi</i>	66
Kode Program 4. 11. <i>Menu Isu Dunia</i>	69
Kode Program 4. 12. <i>Menu Misi Deforestasi</i>	70
Kode Program 4. 13. <i>Tutorial Deforestasi</i>	70
Kode Program 4. 14. <i>Random Enemy and Tap</i>	72
Kode Program 4. 15. <i>RewardDeforestasi</i>	73
Kode Program 4. 16. <i>Misi Kota Berpolusi</i>	74
Kode Program 4. 17. <i>Tutorial Kota Berpolusi</i>	74
Kode Program 4. 18. <i>Play Stage 3 Kota Berpolusi</i>	76
Kode Program 4. 19. <i>Reward Kota Berpolusi</i>	76
Kode Program 4. 20. <i>Misi Pemutihan Karang</i>	77
Kode Program 4. 21. <i>Misi Australia</i>	78
Kode Program 4. 22. <i>Swipe Alga</i>	79
Kode Program 4. 23. <i>Reward Pemutihan Karang</i>	80
Kode Program 4. 24. <i>Misi Daur Ulang</i>	81
Kode Program 4. 25. <i>Tutorial Daur Ulang</i>	82
Kode Program 4. 26. <i>Play Stage 5 Daur Ulang Puzzel</i>	84
Kode Program 4. 27. <i>Reward Daur Ulang</i>	85
Kode Program 4. 28. <i>Misi Hemat Energi</i>	86
Kode Program 4. 29. <i>Tutorial Hemat Energi</i>	87
Kode Program 4. 30. <i>Play Stage 6 Hemat Energi</i>	88
Kode Program 4. 31. <i>Reward Hemat Energi</i>	88
Kode Program 4. 32. <i>Misi Aksi Dunia</i>	89
Kode Program 4. 33. <i>Tutorial Aksi Dunia</i>	89
Kode Program 4. 34. <i>Accelerometer Controller Stage 5 Aksi Dunia</i>	91
Kode Program 4. 35. <i>Reward Aksi Dunia</i>	91