

**PENERAPAN PENDEKATAN *LAPS – HEURISTIK* MENGGUNAKAN  
MULTIMEDIA *PUZZLE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SIMULASI DIGITAL SISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



**oleh**

**Tyoriza Pristy Saputri**

**NIM 1105058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2015**

**PENERAPAN PENDEKATAN *LAPS – HEURISTIK* MENGGUNAKAN  
MULTIMEDIA *PUZZLE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SIMULASI DIGITAL SISWA**

Oleh  
**Tyoriza Pristy Saputri**

Sebuah Skripsi Yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

©Tyoriza Pristy Saputri  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2015

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneiti.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDEKATAN– *HEURISTIK*  
MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *PUZZLE GAME* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SIMULASI DIGITAL SISWA**

**Tyoriza Pristy Saputri**

**1105058**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH :**

Pembimbing I,

**Prof. Dr. Munir. M.IT**

NIP 196603252001121001

Pembimbing II,

**Dra. Heni Rusnayati M.Si**

NIP 196102021989012001

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

**Jajang Kusnendar, MT**

NIP . 197506012008122001