

**RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
METODE PEMBELAJARAN SQ4R MENGGUNAKAN
ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Diajukan oleh :

Latifahny Aridia Alfitri

1205304

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2016**

**RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE
PEMBELAJARAN SQ4R MENGGUNAKAN ADVENTURE GAME
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**

Oleh
Latifahny Aridia Alfitri
NIM 1205304

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

©Latifahny Aridia Alfitri 2016
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2016

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

LATIFAHNY ARIDIA ALFITRI

**RANCANG BANGUN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE
PEMBELAJARAN SQ4R MENGGUNAKAN ADVENTURE GAME
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,

Drs. H. Eka Fitrajaya Rahman, M.T

NIP 196402141990031003

Pembimbing II,

Jajang Kusnendar, M.T

NIP 197506012008122001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP 196603252001121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Media Interaktif Berbasis Metode Pembelajaran SQ4R Menggunakan Adventure Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2016
Yang Membuat Pernyataan,

Latifahny Aridia Alfitri
NIM 1205304