

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN MODEL *LEARNING CYCLE 5E*
(*ENGAGE, EXPLORE, EXPLAIN, ELABORATE, EVALUATE*) UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN *web*

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh :

Muhammad Nopran

1206002

PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVANTURE GAME MENGGUNAKAN MODEL *LEARNING CYCLE 5E*
(*ENGAGE, EXPLORE, EXPLAIN, ELABORATE, EVALUATE*) UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN *web*

Oleh

MUHAMMAD NOPRAN

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

©Muhammad Nopran 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2016

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian sengan dicetak ulang, difoto
kopi atau cara lainya tanpa izin dari peneliti

MUHAMMAD NOPRAN

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVANTURE GAME MENGGUNAKAN MODEL *LEARNING CYCLE 5E*
(*ENGAGE, EXPLORE, EXPLAIN, ELABORATE, EVALUATE*) UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN
PEMROGRAMAN *web*

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Wahyudin, MT

NIP. 197304242008121001

Pembimbing II

Harsa Wara P., M.Pd

NIP. 198008102009121003

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof.Dr.H.Munir,MIT

NIP. 196603252001121001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adventure Game* Menggunakan Model *Learning Cycle 5E* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman *web*“ benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Bandung, Agustus 2016

Muhammad Nopran
1206002