

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
GAME MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
KETERCAPAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**

Diajukanuntukmemenuhi sebagai bagian dari persyaratan

mencapai Gelar Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

FPMIPA UPI



Oleh

Muhammad Bukhori

1205988

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER**

**FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2016**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
GAME MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
KETERCAPAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Oleh,

Muhammad Bukhori

1205988

Sebuah Skripsi yang

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Muhammad Bukhori 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difoto kopi atau caralainnya tanpa izin dari peneliti

**MUHAMMAD BUKHORI**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
GAME MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
KETERCAPAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Disetujuidandisahkanolehpembimbing :

Pembimbing I

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT**

NIP. 196603252001112101

Pembimbing II

**JajangKusnendar, MT**

NIP. 197506012008121001

Mengetahui,

KepalaDepartemenPendidikanIlmuKomputer

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT**

NIP.196603252001121001

MUHAMMAD BUKHORI

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
GAME MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK  
KETERCAPAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Dersetuju dan disahkan oleh pembimbing :

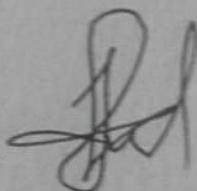
Pembimbing I



Prof. Dr. H. Munir, M.I.T

NIP. 196603252001112101

Pembimbing II



Jajang Kusnendar, MT

NIP. 197506012008121001

Mengetahui,

Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. H. Munir, M.I.T