

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA MEDIA DENGAN MODEL
CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PADA SISWA SMK**

Diajukan untuk memenuhi salah satu tugas Mata Kuliah Skripsi Pendidikan Ilmu
Komputer



Oleh:

Rofi Muslim Alfarid

1206547

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

2016

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA MEDIA DENGAN MODEL
CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PADA SISWA SMK**

Oleh

Rofi Muslim Alfarid

NIM 1206547

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

© Rofi Muslim Alfarid 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**PENERAPAN GAMIFIKASI PADA MULTIMEDIA DENGAN
MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA SISWA SMK**

Oleh

Rofi Muslim Alfarid

NIM 1206547

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,

Harsa Wara Prabawa, M.Pd

NIP 198008102009121003

Pembimbing II,

Enjun Junaeti, M.Si

NIP 198512202012122002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT.

NIP 196603252001121001