

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTUAN  
MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN  
PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

**Skripsi**

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



Oleh:

**Muhamad Fiqri Ashiddiqi**  
**1206032**

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

**2017**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTUAN  
MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN  
PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Oleh

**MUHAMAD FIQRI ASHIDDIQI**

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

©Muhamad Fiqri Ashiddiqi 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret, 2017

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

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

**MUHAMAD FIQRI ASHIDDIQI**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* BERBANTUAN  
MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN  
PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

**Dr. H. Enjang Ali Nurdin M.Kom**

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II

**Novi Sofia Fitriasaki, M.T.**

NIP. 197811042010122001

Mengetahui,  
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

**Prof. Dr. H. Munir, MIT**

NIP. 196603252001121001