

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Mencapai Gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer**



oleh

Risda Zaidah

1305368

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

Oleh,
Risda Zaidah
1305368

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

© Risda Zaidah 2017
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2017

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.

LEMBAR PENGESAHAN

RISDA ZAIDAH

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I,

Dr. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II,

Eki Nugraha, M.Kom

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001