

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu komputer.



Oleh

Inggita Alifia

NIM 1206149

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2017

Inggita Alifia, 2017

*IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Oleh

Inggita Alifia

1206149

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Inggita Alifia 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2017

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

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

Inggita Alifia, 2017

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

INGGITA ALIFIA

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.
NIP. 196711211991011001

Pembimbing II

Eddy Prasetyo Nugroho, MT.
NIP. 19750515200801104

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT.
NIP 196603252001121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Multimedia Berbentuk Games Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**" ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, September 2017
Yang membuat pernyataan,

Inggita Alifia
NIM. 1206149