KONSEP DAN IMPLEMENTASI GAME LABIRIN UNTUK PEMBELAJARAN SISWA TUNANETRA DENGAN BERBANTUAN *PROBLEM SOLVING* MODEL

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer
FPMIPA UPI

oleh
Tyas Sawiji
NIM. 1300679

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

KONSEP DAN IMPLEMENTASI GAME LABIRIN UNTUK PEMBELAJARAN SISWA TUNANETRA DENGAN BERBANTUAN *PROBLEM SOLVING* MODEL

Oleh
Tyas Sawiji
NIM. 1300679

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Tyas Sawiji 2017
Universitas Pendidikan Indonesia
Oktober 2017

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.
TYAS SAWIJI

KONSEP DAN IMPLEMENTASI GAME LABIRIN UNTUK PEMBELAJARAN SISWA TUNANETRA DENGAN BERBANTUAN *PROBLEM SOLVING* MODEL

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Lala Septem Riza, M.T.

NIP. 197809262008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT.

NIP. 196603252001121001