

MODEL PEMBELAJARAN CORE (*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) DENGAN PENDEKATAN *ADVENTURE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK

SKRIPSI

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



oleh:

Gunawan Busyaeri

1304414

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

MODEL PEMBELAJARAN CORE (*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) DENGAN PENDEKATAN *ADVENTURE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK

Oleh

Gunawan Busyaeri

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

© Gunawan Busyaeri 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 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

GUNAWAN BUSYAERI

MODEL PEMBELAJARAN CORE (*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) DENGAN PENDEKATAN *ADVENTURE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001

Pembimbing II

Rosa Ariani Sukamto, M.T

NIP. 198109182009122003

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001