

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



oleh

Hadian Mutakin

NIM 1204532

PROGRAM STUDI 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 PEMBELAJARAN *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

oleh

Hadian Mutakin

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

© Hadian Mutakin 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 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 penulis.

HADIAN MUTAKIN

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE
PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I,

Dr. H. Wawan Setiawan, M.Kom.

NIP. 196601011991031005

Pembimbing II,

Rasim, M.T.

NIP. 197407252006041002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT.

NIP. 196603252001121001