PENGEMBANGAN *MEDIA GAMES EDUKASI CIRCLE LUCKY* DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA

(*Design and Development* di Kelas 5 SDN 135 Turangga Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Oleh:

EGIS MAULANA SYAFA'AT

1301398

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2017

PENGEMBANGAN MEDIA GAMES EDUKASI CIRCLE LUCKY DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA

(*Design and Development* di Kelas 5 SDN 135 Turangga Bandung)

Oleh
Egis Maulana Syafa'at

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

© Egis Maulana Syafa'at 2017
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2017

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

LEMBAR PENGESAHAN

EGIS MAULANA SYAFA'AT

PENGEMBANGAN MEDIA GAMES EDUKASI CIRCLE LUCKY DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA

(*Design and Development* di Kelas 5 SDN 135 Turangga Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Dr. Zainal Arifin, M.Pd

NIP. 196105011986011003

Mengetahui,

Ketua Departemen

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd

NIP. 197706132001122001

Ketua Prodi

Teknologi Pendidikan

Dr. Cepi Riyana, M.Pd

NIP. 197512302001121001