

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE 7E*
PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Hisyam Hadiatul Fuadi

1401578

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

2018

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE 7E*
PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X**

Oleh
Hisyam Hadiatul Fuadi

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

© Hisyam Hadiatul Fuadi
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

HISYAM HADIATUL FUADI

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE 7E*
PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
INTERPRETASI SISWA SMK KELAS X**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Drs. H. Eka Fitrajaya Rahman, M.T.

NIP. 196402141990031003

Pembimbing II

Rizky Rachman J. P., M.Kom.

NIP. 197711252006041002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001