

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL
CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE)
BERBASIS *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer**



Disusun Oleh:

Aldy Romansyah Ruchiyat

1401594

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

2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL
CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE)
BERBASIS *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR**

Oleh

Aldy Romansyah Ruchiyat

NIM 1401594

Sebuah Skripsi yang Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan
Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia

© Aldy Romansyah Ruchiyat

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2018

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cara dicetak
ulang, difotokopi atau dengan cara lain tanpa seizin dari peneliti

ALDY ROMANSYAH RUCHIYAT

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL
CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE)
BERBASIS *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Munir, M.IT
NIP. 196603252001121001

Pembimbing II

Novi Sofia Fitriasaki, S.Si., M.T.
NIP. 197811042010122001

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT.
NIP. 196603252001121001