

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*
BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

SKRIPSI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh :

SYUKRIYANSYAH

NIM 1407441

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*
BERBASIS *ROLE PLAYING GAME (RPG)* PADA MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Oleh

SYUKRIYANSYAH

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Syukriyansyah 2019

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti.

SYUKRIYANSYAH

IMPLEMENTASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBASIS
ROLE PLAYING GAME (RPG) PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Drs. EKA FITRAJAYA RAHMAN, M.T.
NIP. 196402141990031003

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. MUNIR, MIT.
NIP. 196603252001121001