

PENERAPAN *EXPERIENTAL LEARNING* BERBANTUAN *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

FPMIPA UPI



Disusun Oleh:

Liza Mustika

1407430

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

2018

Liza Mustika, 2019

PENERAPAN *EXPERIENTAL LEARNING* BERBANTUAN *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PENERAPAN *EXPERIENTAL LEARNING* BERBANTUAN *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR

Oleh

Liza Mustika

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

© Liza Mustika 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

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

Liza Mustika

PENERAPAN *EXPERIENTAL LEARNING* BERBANTUAN *ADVENTURE GAME* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Jajang Kusnendar, M.T.

NIP : 197506012008121001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, MIT

NIP. 196603252001121001