

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *ADVENTURE GAME*
MENGUNAKAN ALGORITMA *BACKTRACKING* DENGAN MODEL *CORE*
(*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Disusun oleh

Ashri Dinimaharawati

NIM 1100642

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2015

Ashri Dinimaharawati, 2015

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA
BACKTRACKING DENGAN MODEL CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *ADVENTURE GAME*
MENGUNAKAN ALGORITMA *BACKTRACKING* DENGAN MODEL *CORE*
(*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
DASAR**

Oleh

Ashri Dinimaharawati

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

© Ashri Dinimaharawati 2015

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2015

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Ashri Dinimaharawati, 2015

***PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN ALGORITMA
BACKTRACKING DENGAN MODEL *CORE* (*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR***

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

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Ashri Dinimaharawati, 2015

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA
BACKTRACKING DENGAN MODEL CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

ASHRI DINIMAHARAWATI

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *ADVENTURE GAME*
MENGUNAKAN ALGORITMA *BACKTRACKING* DENGAN MODEL *CORE*
(*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN
DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Harsa Wara Prabawa, M.Pd

NIP. 198008102009121003

Pembimbing II

Drs. Heri Sutarno, MT

NIP. 195607141984031002

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

Ashri Dinimaharawati, 2015

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK *ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN ALGORITMA
BACKTRACKING DENGAN MODEL *CORE* (*CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING*) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

Jajang Kusnendar, MT

NIP. 197506012008122001

Ashri Dinimaharawati, 2015

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA
BACKTRACKING DENGAN MODEL CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

Ashri Dinimaharawati, 2015

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN ALGORITMA
BACKTRACKING DENGAN MODEL CORE (CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING, EXTENDING) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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