

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS BERBANTUAN  
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME* INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
JARINGAN DASAR SMK TKJ**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai Gelar Sarjana S-1  
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer  
FPMIPA UPI



disusun oleh:

Rahman Taufik

1104272

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

**2015**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS BERBANTUAN  
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *GAME* INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
JARINGAN DASAR SMK TKJ**

Oleh,  
Rahman Taufik  
1104272

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan  
Alam

© Rahman Taufik 2015  
Universitas Pendidikan Indonesia  
September 2015

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
difoto kopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS BERBANTUAN  
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
JARINGAN DASAR SMK TKJ**

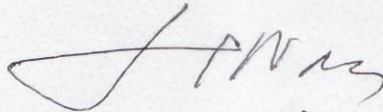
Oleh,

**Rahman Taufik**

1104272

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



**Dr. H. Wawan Setiawan, M.Kom.**

NIP. 196601011991031005

Pembimbing II,



**Drs. Waslaluddin, M.T.**

NIP. 196302071991031002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



**Prof. Dr. H. Munir, M.IT.**

NIP. 196603252001121001