

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA SMK MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PETUALANGAN DAN
MODEL *PROBLEM SOLVING***

SKRIPSI

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



disusun oleh,

Muwaddatul Husna Arifda

NIM 1104918

Pendidikan Ilmu Komputer

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

2016

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA SMK MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PETUALANGAN DAN
MODEL *PROBLEM SOLVING***

Oleh

Muwaddatul Husna Arifda

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

© Muwaddatul Husna Arifda 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2016

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

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

MUWADDATUL HUSNA ARIFDA

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA SMK MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* PETUALANGAN DAN
MODEL *PROBLEM SOLVING***

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,

Harsa Wara Prabawa, S.Si, M.Pd

NIP 198008102009121003

Pembimbing II,

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.

NIP 196711211991011001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP 196603252001121001