

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME PUZZLE* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

SKIRPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Komputer pada Departemen Pendidikan Ilmu Komputer Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:

Zulfarisyi Kenedy

NIM 1200307

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2016**

Zulfarisyi Kenedy, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PUZZLE MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

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

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME PUZZLE* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

Oleh
Zulfarisyi Kenedy
NIM 1200307

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

© Zulfarisyi Kenedy 2016
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Zulfarisyi Kenedy

1200307

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME PUZZLE* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing 1

Dr. Wawan Setiawan, M.Kom

NIP. 196601011991031005

Pembimbing 2

Budi Laksono Putro, MT

NIP. 197607102010121002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

FPMIPA UPI

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001