

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERGENRE *ROLE PLAYING GAME* DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

SKRIPSI

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



Disusun Oleh

Puji Rahmah Shalih

1202334

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERGENRE *ROLE PLAYING GAME* DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Oleh

Puji Rahmah Shalih

NIM 1202334

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

© Puji Rahmah Shalih 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 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 peneliti

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERGENRE ROLE
PLAYING GAME DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

Oleh

Puji Rahmah Shalih

NIM 1202334

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Drs. H. Eka Fitrajaya Rahman, M.T.

NIP 196402141990031003

Pembimbing II,



Novi Sofia Fitriasaki, MT

NIP 197811042010122001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. Munir, M.IT.

NIP 196603252001121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Multimedia Interaktif Bergenre *Role Playing Game* Dengan Metode *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/ sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2016
Yang Membuat Pernyataan,

Puji Rahmah Shalih
NIM 1202334