

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI  
PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME  
DALAM *INQUIRY TRAINING MODEL***

**SKRIPSI**

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



Oleh

R Chandra Nh

12006004

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

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI  
PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME  
DALAM *INQUIRY TRAINING MODEL***

Oleh

R Chandra Nh

1206004

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

© R Chandra Nh 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

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA SMK MELALUI  
PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBENTUK GAME  
DALAM *INQUIRY TRAINING MODEL***

Oleh  
R Chandra Nh  
1206004

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:  
Pembimbing I,

**Drs. Heri Sutarno, M.T.**  
NIP. 195607141984031002

Pembimbing II,

**Eddy Prasetyo Nugroho, M.T.**  
NIP. 197505152008011014

Mengetahui  
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

**Prof Dr. H. Munir M.IT**  
NIP . 196603252001121001

