

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME PUZZLE*
MENGUNAKAN METODE *PROGRAMMED INSTRUCTION* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA MATA
PELAJARAN JARINGAN DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



oleh

Dwi Marnita Aisyah

NIM 1203124

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

2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME PUZZLE*
MENGUNAKAN METODE *PROGRAMMED INSTRUCTION* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA
MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

Oleh

Dwi Marnita Aisyah

1203124

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

© Dwi Marnita Aisyah

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

DWI MARNITA AISYAH

1203124

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME PUZZLE*
MENGUNAKAN METODE *PROGRAMMED INSTRUCTION* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA PADA
MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II

Wahyudin, M.T

NIP. 197304242008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001