

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh:

Cahya Ramadhani

1205997

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

2 0 1 6

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

Oleh

CAHYA RAMADHANI

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

©Cahya Ramadhani 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni, 2016

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

Cahya Ramadhani, 2016

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* DENGAN METODE *DISCOVERY
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

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

CAHYA RAMADHANI

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA SMK**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Dr. Dedi Rohendi, MT

NIP. 196705241993021001

Pembimbing II,

Dr. Lala Septem Riza, MT

NIP. 197809262008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001