

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME*  
PETUALANGAN DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA TERHADAP  
MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S-1



oleh :

Tiara Muro Afil Abidu Rohmah

NIM 1206007

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

**2016**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME*  
PETUALANGAN DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA TERHADAP  
MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK**

Oleh

Tiara Muro Afil Abidu Rohmah

NIM 1206007

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

© Tiara Muro Afil Abidu Rohmah 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 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

TIARA MURO AFIL ABIDU ROHMAH

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME*  
PETUALANGAN DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA TERHADAP  
MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,

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

NIP 196402141990031003

Pembimbing II,

**Rosa Ariani Sukanto, MT**

NIP 198109182009122003

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT.**

NIP 196603252001121001