

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME *ADVENTURE* MENGGUNAKAN METODE *PROBLEM SOLVING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
JARINGAN KOMPUTER**

SKRIPSI

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



oleh

Izzah Tiari

NIM 1205991

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

2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME *ADVENTURE* MENGGUNAKAN METODE *PROBLEM SOLVING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
JARINGAN KOMPUTER**

Oleh:

Izzah Tiari

1205991

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh
gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer
FPMIPA UPI

© Izzah Tiari 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 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

IZZAH TIARI

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME ADVENTURE MENGGUNAKAN METODE *PROBLEM SOLVING*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
JARINGAN KOMPUTER**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dra. H. Eka Fitrajaya Rahman, M.T

NIP. 196402141990031003

Pembimbing II



Asep Wahyudin, M.T

NIP. 197112232006041001

Mengetahui,

Kepala Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001