

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY*  
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF  
SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S-1  
Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh

Asep Zaenuri  
1206003

**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  
*ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY  
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF  
SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

Oleh

Asep Zaenuri

1206003

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

© Asep Zaenuri 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

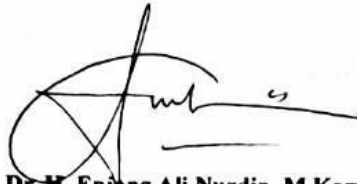
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

ASEP ZAENURI

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*ADVENTURE GAME* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK PADA  
MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



**Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom**

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II



**Lala Septem Riza, MT. Ph.D**

NIP. 197809262008121001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



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

NIP.196603252001121001