

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1
Pendidikan Ilmu Komputer



oleh
Wetri Gustami
NIM 1205989

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

2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

Oleh
Wetri Gustami
1205989

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

© Wetri Gustami
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2016

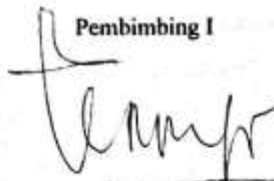
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

WETRI GUSTAMI

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENERAPKAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *GAME*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

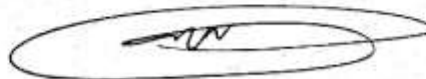
Pembimbing I



Drs. H. Heri Sutarno, M.T

NIP. 195607141984031002

Pembimbing II




Budi Laksono Putro, MT

NIP. 197607102010121002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



 Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001