

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN
ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai Gelar Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer
FPMIPA UPI



disusun Oleh :

Rizki Ruskandi

1105884

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

2016

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN
ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

SKRIPSI

Oleh,
Rizki Ruskandi
1105884

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

© Rizki Ruskandi
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

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

RIZKI RUSKANDI

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN
ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Dr. Parsaoran Siahaan, M.Pd.

NIP. 195803011980021002

Pembimbing II

Dr. H. Wawan Setiawan, M.Kom.

NIP 196711211991011001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr.H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001