

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *VISUALIZATION AUDITORY
KINESTETIC (VAK)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA SMK**

SKRIPSI

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



Oleh:

Nia Karuniawati Solihah

NIM 1200748

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

2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *VISUALIZATION AUDITORY
KINESTETIC (VAK)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA SMK**

Oleh
Nia Karuniawati Solihah
NIM 1200748

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

© Nia Karuniawati Solihah 2016
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 izin dari peneliti

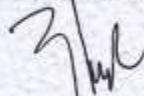
Nia Karuniawati Solihah

NIM 1200748

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *VISUALIZATION AUDITORY
KINESTETIC (VAK)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA SMK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

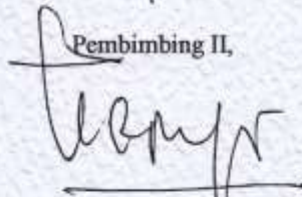
Pembimbing I,



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

NIP 196402141990031003

Pembimbing II,



Drs. H. Heri Sutarno, MT

NIP 195607141984031002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. Munir, M.IT.

NIP 196603252001121001