51/SI/KTP/Oktober 2016

PENGARUH PENGGUNAAN *COMPUTER BASED INSTRUCTION MODEL DRILLS CHALLENGER GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK

(Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika XIX-2 Kota Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Oleh

Devi Mulyani

1202731

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2016

PENGARUH PENGGUNAAN *COMPUTER BASED INSTRUCTION MODEL DRILLS CHALLENGER GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK

(Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika XIX-2 Kota Bandung)

Oleh
Devi Mulyani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Devi Mulyani 2016
Universitas Pendidikan Indonesia
Oktober 2016

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

DEVI MULYANI
1202731

PENGARUH PENGGUNAAN *COMPUTER BASED INSTRUCTION MODEL DRILLS CHALLENGER GAME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK

(Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika XIX-2 Kota Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I

Dr. H. Rudi Susilana, M.Si.
NIP. 196610191991021001

Pembimbing II

Dr. Deni Darmawan, M.Si.
NIP. 197706132001122001

Mengetahui,

Ketua Departemen	**Ketua Prodi**
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan	**Teknologi Pendidikan**
Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.	**Dr. Cepi Riyana, M.Pd.**
NIP. 197706132001122001	**NIP. 1975123020012112001**