

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE INKUIRI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Strata S-1



Oleh :

Puji Astuti

1206014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE INKUIRI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

Oleh
Puji Astuti

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Puji Astuti 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2016

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

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

PUJI ASTUTI

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADVENTURE GAME MENGGUNAKAN METODE INKUIRI
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Drs. H. Heri Sutarno, MT.

NIP. 195607141984031002

Pembimbing II

Jajang Kusnendar, MT.

NIP. 197506012008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, MIT.

NIP. 196603252001121001