

**PENERAPAN STRATEGI *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN
SISTEM KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA
SMK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Anjar Rambari Apandi

1305176

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

2017

PENERAPAN *STRATEGI GUIDED DISCOVERY* LEARNING BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN SISTEM
KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK

Oleh

ANJAR RAMBARI APANDI

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

©Anjar Rambari Apandi 2017

Univeristas Pendidikan Indonesia

Juni, 2017

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, di
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN STRATEGI *GUIDED DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN
SISTEM KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA
SMK**

Oleh:

Anjar Rambari Apandi
NIM. 1305176

Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom
NIP. 196711211991011001

Pembimbing II

Eddy Prasetyo Nugroho, M.T
NIP. 197505152008011014

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT
NIP. 196603252001121001