

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS GAME DENGAN MODEL *AUDITORY, INTELLECTUALLY,
REPETITION (AIR)* UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA**

SKRIPSI

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



Oleh

Kiki Muhamad Rizky

1306742

DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER

FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS GAME DENGAN MODEL *AUDITORY INTELLECTUALLY
REPETITION (AIR)* UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA**

Oleh

Kiki Muhamad Rizky

130742

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

© Kiki Muhamad Rizky

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2017

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

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

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS GAME DENGAN MODEL *AUDITORY INTELLECTUALLY
REPETITION (AIR)* UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN BASIS DATA**

Oleh

Kiki Muhamad Rizky

1306742

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

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

NIP. 196402141990031003

Pembimbing II

Enjun Junaeti, S.Si., M.Si.

NIP. 198512202012122002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP.196603252001121001