

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE*
GAME DENGAN MODEL *ARCS* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SMK
PADA MATERI JARINGAN DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Dhita Putri Maretha

NIM 1201721

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

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE*
GAME DENGAN MODEL *ARCS* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SMK
PADA MATERI JARINGAN DASAR**

Oleh
Dhita Putri Maretha

Sebuah Skripsi Yang Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan
Alam

© Dhita Putri Maretha

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

DHITA PUTRI MARETHA

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL ARCS TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATERI JARINGAN DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Prof. Dr. H. MUNIR, M.IT

NIP. 196603252001121001

Pembimbing II



JAJANG KUSNENDAR, MT

NIP. 197506012008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. H. MUNIR, M.IT

NIP. 196603252001121001