

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *BRAIN BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh
FITRI LAELIYA
1304269

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

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE*
GAME DENGAN MODEL *BRAIN BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN
KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

Oleh
Fitri Laeliya
1304269

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

© Fitri Laeliya
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

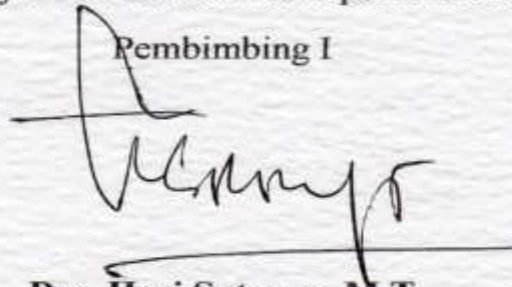
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang., difoto kopi
atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

FITRI LAELIYA

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *BRAIN BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA
PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Heri Sutarno, M.T
NIP. 195607141984031002

Pembimbing II



Eki Nugraha, M.Kom

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



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