

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *EXPERIENTAL
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK**

SKRIPSI

Tugas ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mencapai Gelar Sarjana S-1

Program Pendidikan Ilmu Komputer

FPMIPA



Oleh:

Ghina Athaya

1105415

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

2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
EXPERIENTAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN SISTEM
OPERASI DI SMK**

Oleh
Ghina Athaya
1105145

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

© Ghina Athaya
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di foto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

GHINA ATHAYA

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTAL
LEARNING PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK**

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. H. Eka Fitrajaya Rahman, M.T
NIP.196402141990031003

Pembimbing II



Novi Sofia Fitriasari, M.T
NIP. 197811042010122001

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



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