

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

Nurul Audina

1407434

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

Oleh:

Nurul Audina

1407434

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan  
Ilmu Pengetahuan Alam

© Nurul Audina 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak

Ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**NURUL AUDINA**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *EXPERIENTAL LEARNING*  
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

**Pembimbing I**

**Drs. Heri Sutarno, MT.**

**NIP. 195607141984031002**

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer**

**Prof. Dr. H. Munir, M.IT.**

**NIP. 196603252001121001**

