

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA BERBASIS
GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK**

SKRIPSI

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



oleh

Oggi Agustien
NIM 1401130

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

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA
BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK**

Oleh

Oggi Agustien

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Oggi Agustien 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan cetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

OGGI AGUSTIEN

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA BERBASIS
GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Eka Fitrajaya Rahman, Drs. MT.

NIP. 196402141990031003

Pembimbing II

Rizky Rahman J., M.Kom.

NIP. 197711252006041002

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir M.IT

NIP. 196603252001121001