

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKIF DENGAN METODE
PEMBELAJARAN INKUIRI DAN SOAL HOTS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK**

SKRIPSI

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



Oleh:
Twiska Ajeng Maharani
1405323

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

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKIF DENGAN METODE
PEMBELAJARAN INKUIRI DAN SOAL HOTS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK**

Oleh

Twiska Ajeng Maharani

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

© Twiska Ajeng Maharani 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 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

Twiska Ajeng Maharani

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I

Drs. H. Heri Sutarno

NIP. 195607141984031002

Pembimbing II

Eki Nugraha, M.Kom

NIPT 920171219850822101

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT

NIP 19660325200112100