

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME ARCADE*
MENGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
JARINGAN DASAR SMK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh
Bayu Kristian
1206232

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

2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME ARCADE*
MENGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
JARINGAN DASAR SMK**

Oleh

Bayu Kristian

NIM 1206232

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

©Bayu Kristian

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari, 2019

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

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

Bayu Krstian, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME ARCADE* MENGGUNAKAN METODE
EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
JARINGAN DASAR SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME ARCADE*
MENGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN
JARINGAN DASAR SMK**

Oleh
Bayu Kristian
1206232

Disetujui dan disahkan oleh:
Pembimbing I,

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

Pembimbing II,

Asep Wahyudin, MT
NIP. 197112232006041001

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001