

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *APPTITUDE TREATMENT INTERACTION (ATI)* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA DALAM JARINGAN DASAR DI SMK

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan Mencapai Gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



oleh:

Nur Haifa Aprianti

1405738

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

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *APPTITUDE TREATMENT INTERACTION (ATI)* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA DALAM JARINGAN DASAR DI SMK

Oleh

Nur Haifa Aprianti

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

© Nur Haifa Aprianti 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 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

NUR HAIFA APRIANTI

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *APPTITUDE TREATMENT INTERACTION (ATI)* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA DALAM JARINGAN DASAR DI SMK

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Drs. H. Heri Sutarno, M. T.

NIP. 195607141984031002

Pembimbing II

Eki Nugraha, M.Kom

NIPT.920171219850822101

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001

Nur Haifa Aprianti, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL APPTITUDE TREATMENT INTERACTION (ATI) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA DALAM JARINGAN DASAR DI SMK

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