

**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 Kristian, 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](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://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

NIP. 196603252001121001