

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL ARCS (*ATTENTION,
RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION*) UNTUK
PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI**

(Studi Kasus di Kelas VIII SMP Negeri 2 Majalengka Tahun Ajaran 2013/2014)

SKRIPSI

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



Oleh

YUDHA ADHI WIJANA

0902059

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

BANDUNG

2014

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL ARCS (*ATTENTION,
RELEVANCE, CONFIDENCE, SATISFACTION*) UNTUK
PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI**

(Studi Kasus di Kelas VIII SMP Negeri 2 Majalengka Tahun Ajaran 2013/2014)

Oleh
Yudha Adhi Wijana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Yudha Adhi Wijana 2014
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2014

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
YUDHA ADHI WIJANA
0902059

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME BERBASIS MODEL ARCS (*ATTENTION, RELEVANCE,*
***CONFIDENCE, SATISFACTION*) UNTUK PEMBELAJARAN**
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
(Studi Kasus di Kelas VIII SMP Negeri 2 Majalengka Tahun Ajaran 2013/2014)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing I,

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II,

Eddy Prasetyo Nugroho, MT

NIP. 197505152008011014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer,

Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.

NIP. 196711211991011001