

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME*  
PETUALANGAN DENGAN MODEL *PROBLEM SOLVING* UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA  
PELAJARAN JARINGAN DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Ilmu komputer.



Oleh

Noval Prahara Putra

NIM 1200794

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

**2016**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN DENGAN  
MODEL *PROBLEM SOLVING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA  
SMK PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR**

Oleh

Noval Prahara Putra

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

© Noval Prahara Putra 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2016

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.