

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK GAME
KUIS BERBASIS METODE *DRILL* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA SMK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1
Pendidikan Ilmu Komputer



oleh
Risma Nurmala Sari
NIM 1205987

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

2016

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK GAME
KUIS BERBASIS METODE *DRILL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA SMK

Oleh,

Risma Nurmala Sari

1205987

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
pengetahuan Alam

© Risma Nurmala Sari 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,

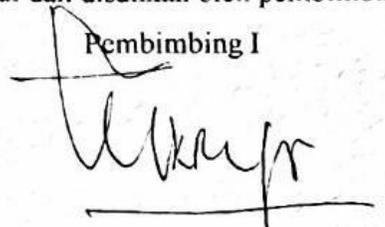
difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

RISMA NURMALA SARI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK GAME
KUIS BERBASIS METODE DRILL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA SMK

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Drs. H. Heri Sutarno, M.T

NIP. 195607141984031002

Pembimbing II



Harsa Wara Prabawa, S.Si, M.Pd

NIP. 198008102009121003

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



Prof. Dr. H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001