

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini diajukan oleh :

RIZKY PRATAMA PERMADI- 5193311003

Program Studi S1-Pendidikan Teknik Bangunan

Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Medan

Diajukan untuk Memenuhi syarat

Skripsi

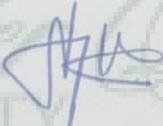
Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan

Medan, 21 April 2025

Disetujui oleh:

THE Dosen Pembimbing Skripsi

Character Building
UNIVERSITY



Dr. Sarwa, MT
NIP. 1967041319930310

LEMBAR PENGESAHAN

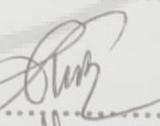
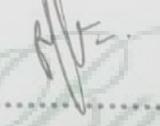
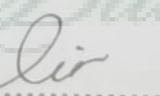
PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN DASAR DESAIN PERMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN PROGRAM KEAHLIAN DPIB DI SMK NEGERI 5 MEDAN

RIZKY PRATAMA PERMADI

5193311003

Dipertahankan Di depan Panitia Penguji Skripsi
Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
Pada Tanggal 31 Januari 2025

PANITIA PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si. (Ketua)		21/04/2025
Dr. Sarwa, M.T. (Sekretaris)		21/04/2025
Dr. Sarwa, M.T. (Pembimbing)		21/04/2025
Dr. Ir. Kinanti Wijaya, M.Sc. (Penguji 1)		14-04-2025
Dr. Enny Keristiana Sinaga, S.Pd., M.Si. (Penguji 2)		17-04-2025
Liana Atika, S.Pd., M.Pd (Penguji 3)		21/04/25

Medan, 21 April 2025



Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si
NIP. 196503051989032001