

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME BERBASIS STRATEGI *SCAFFOLDING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
SISTEM KOMPUTER**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Rusy Muhammad Munggaran

NIM 1105134

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

2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GAME*
BERBASIS STRATEGI *SCAFFOLDING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

Oleh

Rusy Muhammad Munggaran

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Rusy Muhammad Munggaran 2015

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2015

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti.

RUSY MUHAMMAD MUNGgaran
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
SISTEM KOMPUTER

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Dr. H. WAWAN SETIAWAN, M.KOM

NIP. 196601011991031005

Pembimbing II

HARSA WARA PRABAWA, M. Pd

NIP. 198008102009121003

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. MUNIR, M.IT

NIP. 196603252001121001