

**Implementasi Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*) Dalam  
Multimedia Berbasis *Game* Petualangan Untuk Meningkatkan  
Kemampuan Kognitif Pada Mata Kuliah Organisasi dan  
Arsitektur Komputer**

SKRIPSI

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



oleh

Risda Cahya Utami

NIM 1100198

**DAPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2016**

**Implementasi Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*) Dalam Multimedia Berbasis *Game* Petualangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Mata Kuliah Organisasi dan Arsitektur Komputer**

Oleh,  
Risda Cahya Utami  
1100198

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

© Risda Cahya Utami 2016  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Februari 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

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RISDA CAHYA UTAMI**

**NIM : 1100198**

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN ILMIAH (*SCIENTIFIC APPROACH*)  
DALAM MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* PETUALANGAN UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATA KULIAH  
ORGANISASI DAN ARSITEKTUR KOMPUTER**

**DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :**

**Pembimbing I,**

**Eka Fitrajaya Rahman, Drs. MT.**

**NIP. 196402141990031003**

**Pembimbing II,**

**Novi Sofia Fitriasaki, MT**

**NIP. 197811042010122001**

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

**Prof. Dr. H. Munir, MIT**

**NIP. 196603252001121001**