

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL  
AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN  
ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

Ihsan Arief Budiman

1303827

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

**2017**

Ihsan Arief Budiman, 2017

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL  
AIR (*AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION*) UNTUK MENINGKATKAN  
ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

Oleh:

Ihsan Arief Budiman 1303827

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

© Ihsan Arief Budiman

Universitas Pendidikan Indonesia Oktober

2017

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

Ihsan Arief Budiman, 2017

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan dicetak ulang atau, di *photo copy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**Ihsan Arief Budiman, 2017**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**IHSAN ARIEF BUDIMAN**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR  
(AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION) UNTUK MENINGKATKAN ASPEK  
KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI**

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

**Pembimbing I**

**Drs. Heri Sutarno, M.T  
NIP. 195607141984031002**

**Pembimbing II**

**Jajang Kusnendar, M.T  
NIP. 197506012008121001**

**Mengetahui  
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer**

Ihsan Arief Budiman, 2017

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELECTUALLY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI*

Universitas Pendidikan Indoonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Prof.Dr.H.Munir,M.IT**  
**NIP. 196603252001121001**

**PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Multimedia Platformer Game Berbasis Model Air (Auditory, Intellectually, Repetition) Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Oktober 2017  
Yang Membuat Pernyataan

**Ihsan Arief Budiman**  
**NIM. 1303792**

Ihsan Arief Budiman, 2017

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PLATFORMER GAME BERBASIS MODEL AIR (AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION)  
UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu