

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* EDUKASI  
DENGAN METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENCiptAKAN PEMBELAJARAN MANDIRI KEWARGAAN DIGITAL  
SISWA SMK**

**SKRIPSI**

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



Oleh

Shandra Nurafifah

1403543

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

**2018**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* EDUKASI  
DENGAN METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MANDIRI KEWARGAAN DIGITAL  
SISWA SMK**

Oleh

SHANDRA NURAFIFAH

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer di Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

©Shandra Nurafifah 2018  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus, 2018

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

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

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* EDUKASI  
DENGAN METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN MANDIRI KEWARGAAN DIGITAL  
SISWA SMK**

Oleh:

Shandra Nurafifah

NIM. 1403543

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

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

NIP. 196603252001121001

Pembimbing II

**Wahyudin, M.T.**

NIP. 197304242008121001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

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

NIP. 196603252001121001