

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM  
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* BERBANTU *GAMES* EDUKASI  
*MULTIPLAYER* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

**SYAFITRI NURJANAH**

NIM 1301382

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2018**

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT*  
*DIVISION (STAD)* BERBANTU *GAMES* EDUKASI *MULTIPLAYER* UNTUK  
MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA**

Oleh  
Syafitri Nurjanah  
1301382

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

© Syafitri Nurjanah  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

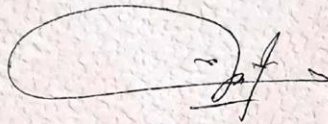
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang., difoto kopi atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

**SYAFITRI NURJANAH**

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM  
ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* BERBANTU *GAMES* EDUKASI  
*MULTIPLAYER* UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

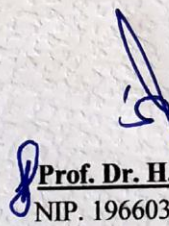
Pembimbing I



**Dr. Lala Septem Riza, M.T.**  
NIP. 197809262008121001

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer



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