

**IMPLEMENTASI STRATEGI *SCAFFOLDING* DENGAN
MULTIMEDIA GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI TOPOLOGI
JARINGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh :
Muhammad Sukoco
1400258

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

Implementasi Strategi Scaffolding dengan Multimedia Gamifikasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Topologi Jaringan

Oleh
Muhammad Sukoco

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Muhammad Sukoco 2018
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 ijin dari penulis.

MUHAMMAD SUKOCO

**IMPLEMENTASI STRATEGI *SCAFFOLDING* DENGAN MULTIMEDIA
GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI
TOPOLOGI JARINGAN**

Disetujui dan disahkan oleh :
Pembimbing I

Prof. Dr. Munir, M.IT
NIP 196603252001121001
Pembimbing II

Eddy Prasetyo Nugroho, M.T
NIP 197505152008011014

Mengetahui,
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M.IT
NIP 196603252001121001