

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF *EDUCATIONAL*
GAME DENGAN MODEL *LEARNING CYCLE 7E* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA
PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Ilmu Komputer S-1



Oleh

Eliliana

1407269

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

BANDUNG

2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *EDUCATIONAL GAME* DENGAN
MODEL *LEARNING CYCLE 7E* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM
KOMPUTER**

Oleh

ELILIANA

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

© Eliliana2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2018

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak

ulang, difoto kopi atau cara lainya tanpa izin dari peneliti

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA *EDUCATIONAL GAME* DENGAN
MODEL *LEARNING CYCLE 7E* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Prof. Dr. H. Wawan Setiawan, M.Kom

NIP. 196601011991031005

Pembimbing II

Enjun Junaeti, MSi

NIP. 198512202012122002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr.H. Munir, M.IT

NIP. 196603252001121001

