

**PENERAPAN *SCAFFOLDING* MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
BERBANTUAN *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA KELAS X PADA MAPEL
PEMOGRAMAN DASAR DI SMK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana S-1
Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh

Rossy Agustriyanda
NIM. 1407437

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

Rossy Agustriyanda, 2019
*PENERAPAN SCAFFOLDING MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBANTUAN GAME PETUALANGAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA KELAS X PADA MAPEL
PEMOGRAMAN DASAR DI SMK*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENERAPAN *SCAFFOLDING* MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
BERBANTUAN *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA KELAS X PADA MAPEL
PEMOGRAMAN DASAR DI SMK**

Oleh
Rossy Agustriyanda

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

© Rossy Agustriyanda 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

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

Rossy Agustriyanda, 2019

***PENERAPAN SCAFFOLDING MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBANTUAN GAME PETUALANGAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA KELAS X PADA MAPEL
PEMOGRAMAN DASAR DI SMK***

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

ROSSY AGUSTRIYANDA
PENERAPAN *SCAFFOLDING* MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
BERBANTUAN *GAME* PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI SISWA KELAS X PADA MAPEL
PEMOGRAMAN DASAR DI SMK

disetujui dan disahkan oleh :
Pembimbing I

Drs. H. EKA FITRAJAYA RAHMAN, M.T
NIP. 196402141990031003

Mengetahui
Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. H. MUNIR, MIT
NIP. 196603252001121001