

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
GAME BERBASIS STRATEGI *SCAFFOLDING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN  
SISTEM KOMPUTER**

**SKRIPSI**

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



Oleh

Rusy Muhammad Munggaran

NIM 1105134

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

**2016**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GAME*  
BERBASIS STRATEGI *SCAFFOLDING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

Oleh

Rusy Muhammad Munggaran

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

© Rusy Muhammad Munggaran 2015

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2015

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

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

**RUSY MUHAMMAD MUNGgaran**  
**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK**  
**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN**  
**SISTEM KOMPUTER**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

**Dr. H. WAWAN SETIAWAN, M.KOM**

NIP. 196601011991031005

Pembimbing II

**HARSA WARA PRABAWA, M. Pd**

NIP. 198008102009121003

Mengetahui

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

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

NIP. 196603252001121001