

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan Penelitian 4

D. Manfaat Hasil Penelitian 4



E. Definisi Operasional 5

F. Kerangka Pemikiran 6

G. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA 12

A. Pengertian *Game* Edukasi 12

B. Jenis-jenis *Game* Edukasi 13

C. Manfaat *Game* Edukasi Berbasis Android 16



D. Literasi Sains 16

E. Deskripsi Materi Koloid 21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 24

A. Metode penelitian 24

B. Subjek Penelitian 24

C. Tempat dan Waktu Penelitian 25

D. Prosedur Penelitian 25

E. Teknik Pengumpulan Data 34

F. Teknik Analisis Data Penelitian 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 41

A. Hasil Penelitian 41

B. Pembahasan 51

BAB V PENUTUP 55

A. Simpulan 55

B. Saran 56

DAFTAR PUSTAKA 57



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG