

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
G. Kerangka Pemikiran	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. <i>Game</i> Edukasi	11
B. Sistem Operasi Android.....	13
C. Benzena dan Turunannya.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian	31
C. Jenis dan Sumber Data	33
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data	38

G. Tempat dan Waktu Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Tampilan hasil setiap tahapan pembuatan media pembelajaran <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> berbasis android pada materi benzena dan turunannya.....	42
2. Hasil validasi media pembelajaran <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> berbasis android pada materi benzena dan turunannya	77
3. Hasil uji terbatas media pembelajaran <i>game</i> edukasi <i>puzzle</i> berbasis android pada materi benzena dan turunannya	80
B. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP	89
A. Simpulan	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96

