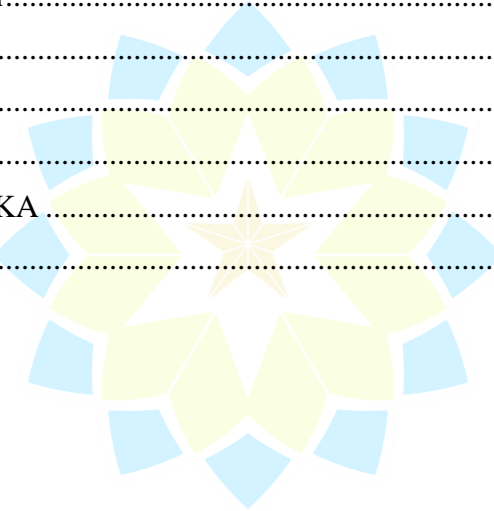


DAFTAR ISI

BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Ringkasan Kajian Pustaka Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
BAB II.....	11
A. Game Edukasi dalam Pembelajaran Kimia.....	11
B. <i>Game</i> Edukasi Kimia Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman	14
C. Deskripsi Materi Zat Adiktif Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman.....	16
1. Narkotika	18
2. Psikotropika.....	24
3. Zat Adiktif Lainnya	25
BAB III	29
A. Metode Penelitian.....	29
1. Tahap analisis	29
2. Tahap desain.....	30
3. Tahap pengembangan.....	30
B. Jenis dan Sumber Data.....	31
1. Analisis konsep dan peta konsep.....	31
2. <i>Flowchart</i>	31
3. <i>Story board</i>	31
4. Angket validasi Ahli.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data.....	32
D. Teknik Analisa Data	32
E. Tempat dan Waktu Penelitian	33
BAB IV	34
A. Hasil Penelitian	34

1. Tampilan Tahapan pembuatan <i>Game</i> Edukasi pada Materi Pencegahan Penyalahgunaan Zat Adiktif Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman	34
2. Tampilan <i>Game</i> Edukasi Materi Narkotika, Psikotropika, dan Zat Aiktif Lainnya Terintegrasi Nilai Keislaman yang telah divalidasi oleh Ketiga Validator	41
3. Hasil Uji Validasi <i>Game</i> Edukasi pada Materi Narkotika, Psikotropika dan zat Adiktif Lainnya	54
4. Hasil Uji Terbatas <i>Game</i> Edukasi pada Materi Narkotika, Psikotropika dan zat Adiktif Lainnya	57
B. Pembahasan.....	58
BAB V.....	63
A. Simpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Teknik Pengumpulan Data.....	32
Tabel 3.2 Interpretasi Kelayakan	33
Tabel 4.1 Rancangan Konten Tahapan PBL pada Orientasi Masalah	35
Tabel 4.2 Rancangan Tahapan PBL pada Pengorganisasian	36
Tabel 4.3 Rancangan Tahapan PBL pada Investigasi Masalah	37
Tabel 4.4 Rancangan Tahapan PBL pada Analisis dan Evaluasi.....	37
Tabel 4.5. <i>Story board Game</i> Edukasi	41
Tabel 4. 6 Hasil Validasi	54
Tabel 4.7 Saran Perbaikan Validator	55
Tabel 4.8 (Lanjutan).....	56
Tabel 4. 9 Hasil Uji Terbatas.....	57
Tabel 4.10 Saran Perbaikan Uji Terbatas Responden.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran.....	8
Gambar 4.1 <i>flowchart</i> Pembuatan <i>Game</i> Edukasi	40
Gambar 4.2 Tampilan Awal <i>Game</i> Edukasi	42
Gambar 4.3 Tampilan Daftar Misi <i>Game</i> Edukasi.....	42
Gambar 4.4 Tampilan Pengantar <i>Game</i> Edukasi	43
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Permainan	43
Gambar 4.6 Do'a Pagi.....	44
Gambar 4.7 Do'a Perlindungan dari Ciptaan-Nya.....	45
Gambar 4.10 Keutamaan Menuntut Ilmu.....	45
Gambar 4.11 Video Penyalahgunaan Zat Adiktif.....	46
Gambar 4.12 Tampilan misi ke-1 <i>Game</i> edukasi.....	46
Gambar 4.13 Tampilan misi ke-1 <i>Game</i> Edukasi	47
Gambar 4.14 Keutamaan Menuntut Ilmu.....	47
Gambar 4.15 Tampilan misi ke-2 <i>Game</i> Edukasi	48
Gambar 4. 16 Keutamaan Menuntut Ilmu.....	49
Gambar 4.17 Tampilan video pengantar misi ke-2.....	50
Gambar 4.18 Tampilan soal misi ke-3 <i>Game</i> Edukasi.....	50
Gambar 4.20 Keutamaan Menuntut Ilmu.....	51
Gambar 4.21 Tampilan soal misi ke-4 <i>Game</i> Edukasi.....	52
Gambar 4.22 Teka-teki silang misi ke-4.....	52
Gambar 4.23 Tampilan jawaban benar Teka-teki Silang.....	52
Gambar 4.24 Do'a setelah menuntaskan keempat misi	53