

penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi salah satu sumber informasi dalam pengembangan media pembelajaran kimia..

Bandung, 8 Agustus 2026

Lala Aulia Nurhalizah



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Kerangka Berpikir.....	4
F. Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. <i>Game</i> Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kimia	10
B. Kemampuan Kognitif dalam Pembelajaran Kimia	13
C. Reaksi Reduksi-Oksidasi	15
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	23
B. Jenis dan Sumber Data	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Teknik Analisis Data.....	29
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	59