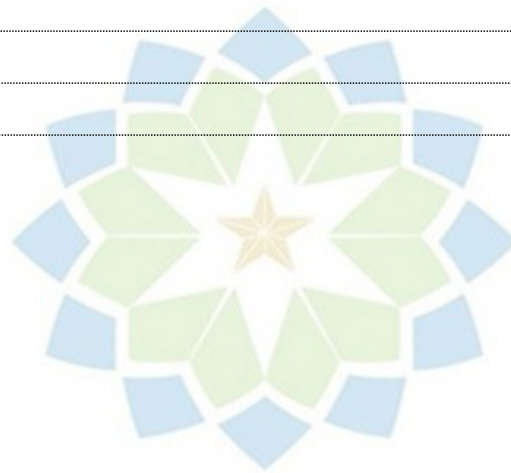


DAFTAR ISI

<u>KATA PENGANTAR</u>	vii
<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	x
<u>DAFTAR TABEL</u>	x
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xi
<u>BAB I</u>	1
<u>PENDAHULIAN</u>	1
<i>A. Latar Belakang</i>	1
<i>B. Rumusan Masalah</i>	5
<i>C. Tujuan Penelitian</i>	6
<i>D. Manfaat Penelitian</i>	6
<i>E. Batasan Masalah</i>	7
<i>G. Kerangka Berfikir</i>	8
<i>H. Hasil Penelitian yang Relevan</i>	11
<u>BAB II</u>	13
<u>KAJIAN PUSTAKA</u>	13
<i>A. Media Pembelajaran</i>	13
<i>B. Perencanaan umum media pembelajaran</i>	14
<i>C. Pengembangan Media Pembelajaran</i>	15
<i>D. Manfaat dan Fungsi Media pembelajaran</i>	17
<i>E. Game Edukatif Berbasis Android</i>	20
<i>F. Manfaat game edukatif</i>	21
<i>G. Jenis-jenis Game</i>	21
<i>H. Aplikasi media</i>	23
<i>I. Construct 2</i>	24
<i>J. Materi Virus</i>	27
<u>BAB III</u>	40
<u>METEDOLOGI</u>	40
<i>A. Jenis Penelitian</i>	40
<i>B. Subjek Penelitian</i>	40
<i>C. Tehnik Pengumpulan Data</i>	41
<i>D. Instrumen Penelitian</i>	43
<i>E. Tehnik analisis data</i>	47
<i>F. Prosedur Penelitian</i>	48

<u>BAB IV</u>	52
<u>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>	52
<u>A. Hasil Penelitian</u>	52
<u>B. Pembahasan Hasil Penelitian</u>	69
<u>BAB V</u>	79
<u>PENUTUP</u>	79
<u>A. Simpulan</u>	79
<u>B. Saran</u>	79
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	80
<u>Bibliography</u>	80
<u>LAMPIRAN A</u>	82
<u>LAMPIRAN B</u>	95
<u>LAMPIRAN C</u>	109
<u>LAMPIRAN D</u>	113



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG