

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kerangka Berpikir	6
F. Hasil Penelitian Terdahulu	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Pembelajaran Kimia Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	11
B. <i>Game</i> Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kimia	13
C. Deskripsi Materi Termokimia	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Pendekatan Penelitian dan Model Penelitian	27
B. Sumber Data Penelitian	30
D. Teknik Analisis Data	33
F. Tempat dan Waktu Penelitian	35
A. Hasil Penelitian	36
1. Hasil Analisis Kebutuhan dan Desain Pengembangan Produk <i>Game</i> Edukasi <i>Thermo jump</i> pada Materi Termokimia	36
2. Hasil Uji Validasi <i>Game</i> Edukasi <i>Thermo jump</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Termokimia	43
3. Hasil Uji Kelayakan <i>Game</i> Edukasi <i>Thermo jump</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Termokimia	59
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	67

A.	Simpulan.....	67
B.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		78

