

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
RIWAYAT HIDUP PENULIS	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir	7
F. Hasil – Hasil Penelitian Terdahulu	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Pengembangan Pembelajaran Kimia Berorientasi Literasi Kimia	12
B. Peranan <i>Game</i> Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kimia	14
C. Deskripsi Materi <i>Buffer</i> dalam Darah	18
1. Asidosis	22
2. Alkalosis	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Pendekatan dan Model Penelitian	25
B. Jenis dan Sumber Data	29
C. Teknik Pengumpulan Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37

1. Deskripsi Rancangan Tampilan <i>Game</i> Edukasi <i>Bitbloo Game : Buffer in Blood</i> Berorientasi Literasi Kimia.	37
2. Hasil Uji Validasi <i>Game</i> Edukasi <i>Bitbloo : Buffer in Blood</i> Berorientasi Literasi.....	45
3. Hasil Uji Kelayakan <i>Game</i> Edukasi <i>Bitbloo : Buffer in Blood</i> Berorientasi Literasi Kimia	66
B. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	99
LAMPIRAN A INSTRUMEN PENELITIAN.....	100
LAMPIRAN B HASIL PENELITIAN.....	165
LAMPIRAN C BUKTI OLAH DATA HASIL PENELITIAN.....	229
LAMPIRAN D DOKUMENTASI DAN SURAT	240

