

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PEDOMAN PENGGUNAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Kerangka Berpikir.....	5
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	10
A. <i>Game Space Escape Room</i> sebagai Media Pembelajaran Kimia.....	10
B. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Korosi .....	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	26
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	26
B. Jenis dan Sumber Data.....	29
C. Teknik Pengumpulan Data.....	31
D. Teknik Analisis Data.....	31
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	35
A. Hasil Penelitian .....	35
1. Deskripsi Tampilan <i>Game Space Escape Room</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Korosi .....	35

2.	Analisis Hasil Validasi Pengembangan <i>Game Space Escape Room</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Korosi ...	57
3.	Analisis Hasil Uji Kelayakan Pengembangan <i>Game Space Escape Room</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Korosi.....	64
B.	Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		75
A.	Simpulan .....	75
B.	Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		77
<b>LAMPIRAN</b> .....		83
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....		165

