

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN	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 Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Berpikir	5
F. Definisi Operasional.....	7
G. Hasil Penelitian Terdahulu	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. <i>Game Psyofments</i> sebagai Media Pembelajaran Kimia	10
B. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Pembelajaran Kimia.....	13
C. Deskripsi Materi Sistem Periodik Unsur.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	27
B. Jenis dan Sumber Data	32
C. Teknik Pengumpulan Data	33
D. Teknik Analisis Data	34
E. Tempat dan Waktu Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Deskripsi Tampilan <i>Game Psyofments</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Sistem Periodik Unsur	37

2. Hasil Uji Validasi Pembuatan Game <i>Psyofments</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Sistem Periodik Unsur	68
3. Hasil Uji Kelayakan <i>Game Psyofments</i> Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Sistem Periodik Unsur	75
B. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	91
A. Simpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	98
RIWAYAT HIDUP	226



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penggolongan Unsur-Unsur Golongan A	20
Tabel 2. 2 Konfigurasi elektron unsur-unsur dalam golongan tertentu.....	22
Tabel 2. 3 Pemanfaatan Unsur Gas Mulia (Ambarsari, 2020)	24
Tabel 2. 4 Pemanfaatan Unsur Halogen (Ambarsari, 2020)	24
Tabel 2. 5 Pemanfaatan Unsur Alkali (Ambarsari, 2020)	25
Tabel 2. 6 Pemanfaatan Unsur Alkali Tanah (Ambarsari, 2020)	26
Tabel 3. 1 Teknik Pengumpulan Data	33
Tabel 3. 2 Interpretasi Nilai Kelayakan (r) (Sugiyono, 2015).....	35
Tabel 3. 3 Kriteria Persentase Uji Kelayakan (Sugiyono, 2015)	35
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Aspek Pemrograman	69
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Aspek Isi	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Aspek Tampilan.....	71
Tabel 4. 4 Hasil Perbaikan Media (Uji Validasi)	72
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan pada Aspek Isi.....	77
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kelayakan pada Aspek Pemrograman	78
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kelayakan pada Aspek Tampilan	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Kerangka Berpikir	6
Gambar 2. 1	Tabel Periodik Unsur Modern	18
Gambar 2. 2	Alat analisa sinar positif Aston.....	19
Gambar 2. 3	Jari-jari atom.....	22
Gambar 3. 1	Indikator Pencapaian Kompetensi	28
Gambar 3. 2	Prosedur Penelitian	29
Gambar 4. 1	Analisis Konsep Sistem Periodik Unsur	39
Gambar 4. 2	Peta Konsep Sistem Periodik Unsur	40
Gambar 4. 3	KD dan IPK.....	40
Gambar 4. 4	Kisi-Kisi Soal Game Psyofments.....	41
Gambar 4. 5	Hasil Pengolahan Data Uji Coba Soal Validitas	42
Gambar 4. 6	Flowchart Game Psyofments	43
Gambar 4. 7	Storyboard Game Psyofments.....	44
Gambar 4. 8	Tahap Pembuatan Game Psyofments.....	45
Gambar 4. 9	Tampilan Awal.....	45
Gambar 4. 10	Tampilan Menu Utama	46
Gambar 4. 11	Tampilan Pilihan Menu.....	46
Gambar 4. 12	Tampilan Kompetensi Dasar.....	47
Gambar 4. 13	Tampilan Indikator Pencapaian Kompetensi	48
Gambar 4. 14	Tampilan Petunjuk Permainan	49
Gambar 4. 15	Petunjuk Permainan	49
Gambar 4. 16	Tampilan Halaman Identitas Diri.....	50
Gambar 4. 17	Tampilan Start Game	50
Gambar 4. 18	Tampilan Level Permainan untuk Level 1	51
Gambar 4. 19	Contoh Tampilan IPK dalam Level 1	52
Gambar 4. 20	Contoh Tampilan Permainan Level 1.....	53
Gambar 4. 21	Tampilan Skor Akhir Level 1	54
Gambar 4. 22	Contoh Tampilan Reward Materi 1.....	55
Gambar 4. 23	Contoh Tampilan Permainan Level 2.....	56
Gambar 4. 24	Tampilan Skor Akhir Level 2	57
Gambar 4. 25	Contoh Tampilan Reward Materi 2.....	58
Gambar 4. 26	Contoh Tampilan Permainan Level 3.....	59
Gambar 4. 27	Tampilan Skor Akhir Level 3	60
Gambar 4. 28	Contoh Tampilan Reward Materi 3.....	61
Gambar 4. 29	Contoh Tampilan Permainan Level 4.....	62
Gambar 4. 30	Tampilan Skor Akhir Level 4	63
Gambar 4. 31	Contoh Tampilan Reward Materi 4.....	64
Gambar 4. 32	Contoh Tampilan Permainan Level 4.....	66
Gambar 4. 33	Tampilan Skor Akhir Level 5	67
Gambar 4. 34	Tampilan Akhir Game Psyofments.....	67
Gambar 4. 35	Dokumentasi Uji Kelayakan	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Identifikasi Konsep.....	99
Lampiran A. 2 Analisis Konsep.....	100
Lampiran A. 3 Peta Konsep.....	105
Lampiran A. 4 Flowchart.....	106
Lampiran A. 5 Storyboard.....	107
Lampiran A. 6 Kisi-Kisi Soal Game.....	153
Lampiran A. 7 Angket Uji Validasi.....	178
Lampiran A. 8 Angket Uji Kelayakan.....	181
Lampiran B. 1 Hasil Uji Validasi.....	183
Lampiran B. 2 Hasil Uji Kelayakan.....	192
Lampiran C. 1 Pengolahan Data Hasil Uji Validasi.....	214
Lampiran C. 2 Pengolahan Data Hasil Uji Kelayakan.....	216
Lampiran C. 3 Pengolahan Data Hasil Uji Coba Soal.....	219
Lampiran D. 1 Surat Keputusan Pembimbing.....	222
Lampiran D. 2 Dokumentasi Uji Kelayakan.....	223

