

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
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.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Kerangka Pemikiran.....	5
F. Hasil Penelitian Terdahulu.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> .....	9
B. <i>Alkaan Speil</i> .....	11
C. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Alkana.....	13
1. Hight Order Thinking Skills.....	13
2. Alkana.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	20
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	21
C. Prosedur Penelitian.....	21
D. Instrumen Penelitian.....	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Analisis Data.....	24
G. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27

HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Penelitian.....	27
1. Deskripsi Tampilan Aplikasi <i>Alkaan Speil</i> Berorientasi Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Alkana .....	28
2. Analisis Hasil Uji Validasi Aplikasi <i>Alkaan Speil</i> Berorientasi Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Alkana .....	30
3. Analisis Hasil Uji Kelayakan Aplikasi <i>Alkaan Speil</i> Berorientasi Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Alkana .....	45
B. Pembahasan .....	47
BAB V PENUTUP.....	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	62
A. Lampiran A Instrumen Penelitian .....	63
B. Lampiran Data Hasil Penelitian .....	112
C. Lampiran Bukti Olah Data .....	172
D. Dokumentasi Surat .....	177
RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	181

