

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
المخلص.....	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk	9
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. E-LKPD	14
2. Game Based Learning	20

3. Liveworksheets	27
4. Asam Basa.....	30
B. Penelitian Terdahulu	38
C. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	37
B. Model Pengembangan.....	37
C. Prosedur Pengembangan.....	38
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
E. Subjek Penelitian	57
F. Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	64
A. Pengembangan Produk E-LKPD	64
B. Hasil Uji Kelayakan Produk E-LKPD	106
C. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Produk (E-LKPD)	109
D. Hasil Uji Efektivitas Produk (E-LKPD)	111
BAB V PEMBAHASAN	114
A. Pengembangan Produk E-LKPD.	114
B. Uji Kelayakan Produk E-LKPD.....	126
C. Respon Peserta Didik Terhadap E-LKPD.....	134
D. Uji Efektivitas E-LKPD	139
BAB VI PENUTUP	147
A. Kesimpulan	147
B. Saran	149
DAFTAR PUSTAKA.....	151
LAMPIRAN.....	162