

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-BOOK TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBLAJARAN UNSUR DAN SENYAWA KIMIA

(STUDI KASUS: SEKOLAH MENENGAH ATAS TELADAN
WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR)

Disusun oleh:

Adi Wijaya

18312121

Penelitian ini mengusulkan pengembangan e-book tematik integratif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran unsur dan senyawa kimia dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. *E-book* ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep kimia. Metode penelitian melibatkan tahap perencanaan, desain, produksi, pengujian, dan distribusi e-book. Data diperoleh melalui analisis kebutuhan siswa dan guru, serta partisipasi aktif mereka dalam proses pengembangan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas *e-book* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GDLC dapat menghasilkan *e-book* tematik integratif yang interaktif dan efektif sebagai media pembelajaran kimia. Implikasi penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pengembangan *e-book* tematik integratif berbasis *game* edukasi untuk memperkuat pemahaman konsep unsur dan senyawa kimia.

Kata Kunci: *E-book* tematik integratif, *game edukasi*, media pembelajaran, unsur dan senyawa kimia, *Game Development Life Cycle (GDLC)*.

