

ABSTRAK

Anggun Fajar Pratiwi, 1212080015, 2025: Pengembangan *Game* Edukasi *Thermo jump* Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Termokimia.

Penelitian pengembangan *game* edukasi pada materi termokimia dilandasi pemikiran, pentingnya melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan rancangan tampilan, menganalisis hasil uji validasi dan menganalisis hasil uji kelayakan *game* edukasi *thermo jump*. Metode penelitian yang digunakan merupakan *Desain Based Research* (DBR) dengan pendekatan ADDIE yang hanya akan menggunakan tiga tahap saja yaitu tahap analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Development*) dengan uji validitas dan kelayakan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu analisis konsep, peta konsep, *flowchart*, *storyboard*, lembar uji validasi, dan lembar uji kelayakan. Hasil pengembangan *game thermo jump* berorientasi kemampuan berpikir tingkat tinggi dideskripsikan dengan tampilan berupa penyelesaian rintangan, mencari kotak pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang memiliki level kognitif berpikir tingkat tinggi pada materi termokimia. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *game* edukasi *thermo jump* memenuhi kriteria valid dengan interpretasi tinggi mendapatkan nilai rata-rata r_{hitung} dari semua aspek sebesar 0,86 yang lebih besar dibandingkan dengan r_{kritis} yang telah ditetapkan sebesar 0,3. Sedangkan hasil uji kelayakan memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori layak dan hasil tersebut menunjukkan bahwa *game* edukasi *thermo jump* berorientasi kemampuan berpikir tingkat tinggi pada materi termokimia layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Termokimia, *Thermo jump*