

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *ESCAPE*
ROOM DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS X SMA**

TESIS

oleh

NI WAYAN SRI PURYANTI

NIM 2329071016

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026**



PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *ESCAPE*
ROOM DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS X SMA

TESIS

oleh

NI WAYAN SRI PURYANTI

NIM 2329071016

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *ESCAPE ROOM* DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS X SMA

TESIS

Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

oleh
NI WAYAN SRI PURYANTI
NIM 2329071016

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026

TESIS

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR MAGISTER PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Pembimbing II	Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. NIP.197204202001121001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Tesis oleh Ni Wayan Sri Puryanti telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Teknologi Pendidikan (S2), Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha
Pada tanggal 21 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. NIP.196512291990032002
Anggota	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Anggota	Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. NIP.197204202001121001
Anggota	Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP.197408012000032001
Anggota	Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc. NIP.196710131994031001

Mengetahui Direktur Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha,



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

NIP.195910101986031003



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia

Singaraja, 15 Desember 2025

Yang memberi pernyataan,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ni Wayan Sri Puryanti', is written over the stamp and QR code.

Ni Wayan Sri Puryanti



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya sehingga laporan tesis yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Edukasi *Escape Room* Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA" dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Laporan tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi Teknologi Pendidikan. terselesaikannya tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, ijin penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan proposal tesis ini.
3. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan proposal tesis ini.
4. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah-tengah

kesibukan beliau kepada penulis sehingga proposal tesis ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

5. Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga proposal tesis ini dapat diselesaikan.
6. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si selaku Pembahas I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis sehingga laporan tesis ini dapat diselesaikan.
7. Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc selaku Pembahas II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis sehingga laporan tesis ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh dosen pengajar Program Studi S2 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan, dan inspirasi selama proses perkuliahan
9. Rekan-rekan seangkatan di Program Studi S2 Teknologi Pendidikan yang dengan karakternya masing-masing telah banyak berkontribusi membangun semangat penulis selama menjalani studi dan menyelesaikan proposal tesis ini.
10. Bapak, Ibu, suami serta keluarga penulis yang telah banyak membantu secara material dan moral selama penyelesaian laporan tesis ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia, Kesehatan, kebahagiaan, dan keharmonisan kepada semua pihak yang telah memberikan

bantuan dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis menyadari bahwa proposal tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan proposal tesis ini. Semoga proposal tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan.

Singaraja, 14 Desember 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Pembatasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	16
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.6 Manfaat Penelitian	18
1.7 Spesifikasi Pengembangan	19
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	22
1.9 Penjelasan Istilah dan Definisi Operasional	24
BAB II KAJIAN TEORI	26
2.1 Kajian Teori	26
2.3 Kerangka Berpikir	111
2.4 Hipotesis Pengembangan	115
BAB III METODE PENELITIAN	116
3.1 Model dan Prosedur Pengembangan	116
3.2 Uji Coba Produk Media Pembelajaran	124
3.3 Objek dan Subjek Penelitian	128
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	129
3.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	140
3.6 Teknik Analisis Data	150
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	156
4.1 Hasil Penelitian	156
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	183
4.3 Implikasi Hasil Pengembangan	233
BAB V PENUTUP	238
5.1 Simpulan	238
5.2 Saran	242
DAFTAR PUSTAKA	245
DAFTAR LAMPIRAN	264

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Penelitian R&D menurut Branch.....	90
Tabel 3. 1 Prosedur Pengembangan	122
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran Digital	132
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Tahap Pra Penelitian	133
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Tahap Awal Pengembangan Media	133
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	135
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	136
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Desain Instruksional.....	136
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Kepraktisan untuk Siswa	137
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Angket Kepraktisan untuk Guru	138
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa.....	139
Tabel 3. 11 Matrik Uji Gregory	141
Tabel 3. 12 Kriteria Validitas Isi.....	141
Tabel 3. 12 Pedoman Penskoran Angket Motivasi	142
Tabel 3. 14 Kriteria Indeks Reliabilitas	143
Tabel 3. 15 Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional	143
Tabel 3. 16 Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional	144
Tabel 3. 17 Hasil Penilaian Ahli Media	144
Tabel 3. 18 Validasi Instrumen Ahli Media.....	145
Tabel 3. 19 Hasil Penilaian Ahli Isi	146
Tabel 3. 20 Validasi Instrumen Ahli Isi	146
Tabel 3. 21 Hasil Penilaian Ahli Instrumen Motivasi.....	147
Tabel 3. 22 Validitas Instrumen Angket Motivasi	148
Tabel 3. 23 Hasil Uji Validitas Butir Angket Motivasi	148
Tabel 3. 24 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	150
Tabel 3. 25 Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas.....	151
Tabel 3. 26 Konversi Tingkat Pencapaian Skala Lima	153
Tabel 3. 27 Kriteria Skor Gain	153
Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran Materi Berpikir Komputasional	159
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran Materi JKI	160
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Media	166
Tabel 4. 4 Revisi Ahli Media	167
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional	168
Tabel 4. 6 Revisi Ahli Desain Instruksional	169
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Isi	171
Tabel 4. 8 Revisi Ahli Isi/Materi.....	171
Tabel 4. 9 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	179
Tabel 4. 10 Komentar yang Diberikan Guru dalam Angket Kepraktisan.....	179
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Perorangan	179
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	180

Tabel 4. 13 Rata-rata skor N Gain	181
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas dengan <i>Pretest-Posttest</i> Terpisah	181
Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas menggunakan data selisih <i>Pretest-Posttest</i>	182
Tabel 4. 16 Hasil Uji-T	182



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 2 Berbagai Fitur H5P.....	62
Gambar 2. 3 Struktur Teka-Teki dalam <i>Escape Room</i>	67
Gambar 2. 4 Model ADDIE	90
Gambar 2. 5 Mata Pelajaran Informatika	100
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	114
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	118
Gambar 3. 2 <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	126
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Utama Courses	172
Gambar 4. 2 Halaman Pendahuluan.....	173
Gambar 4. 3 Halaman Utama <i>Game</i> Edukasi <i>Escape Room</i>	174
Gambar 4. 4 Ruang Introduction/ <i>Start Game</i>	174
Gambar 4. 5 Ruang Materi dan Tantangan	175
Gambar 4. 6 Halaman Final Escape	176
Gambar 4. 7 Menuju Pintu Keluar dan Pintu Keluar	177
Gambar 4. 8 Halaman Grade Guru dan Siswa	178



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Angket Motivasi Siswa (Pra Penelitian)	264
Lampiran 2 Jawaban Siswa pada Instrumen Angket Motivasi	266
Lampiran 3 Rekapitulasi Keseluruhan Jawaban Siswa pada Instrumen Angket Motivasi (Pra Penelitian).....	272
Lampiran 4 Wawancara kepada Guru Informatika X (Pra Penelitian)	274
Lampiran 5 Hasil Observasi (Pra Penelitian) di SMAN 1 Denpasar	276
Lampiran 6 Instrumen Wawancara Guru Informatika (Tahap Awal Pengembangan/ Tahap Analisis).....	280
Lampiran 7 Lembar Hasil Wawancara Guru Informatika (Tahap Awal Pengembangan/ Tahap Analisis).....	282
Lampiran 8 Surat Pengantar Judges	286
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli	287
Lampiran 10 Instrumen Angket Uji Ahli	298
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Desain Instruksional	307
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media	316
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Isi	325
Lampiran 14 Hasil Validasi Angket Motivasi	337
Lampiran 15 Instrumen untuk Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil	349
Lampiran 16 Instrumen Angket Kepraktisan Guru.....	351
Lampiran 17 Jawaban Angket Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	353
Lampiran 18 Jawaban Angket Respon Kepraktisan Guru	357
Lampiran 19 Rekapitulasi Jawaban Siswa untuk Uji Reliabilitas	359
Lampiran 20 Instrumen Angket Motivasi untuk Pretest dan Posttest.....	365
Lampiran 21 Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	368
Lampiran 22 Daftar Hadir Siswa Pelaksanaan Pretest dan Posttest	384
Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Pretest	386
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Posttest	390
Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor <i>N-Gain</i> per Responden <i>Effects Size</i> Media	393
Lampiran 26 Modul Ajar/RPP	395
Lampiran 27 Dokumentasi Pengambilan Data di SMAN 1 Denpasar.....	405
Lampiran 28 Storyboard dan Flowchart Medis ERDI	411