

ABSTRAK

Puryanti, Ni Wayan Sri (2026), Pengembangan Media *Game* Edukasi *Escape Room* Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA. Tesis, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Dr. Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci: media *game* edukasi, *escape room* digital, motivasi belajar, informatika.

Rendahnya motivasi belajar masih menjadi tantangan utama dalam pembelajaran Informatika. Keterbatasan variasi media serta metode pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, potensi teknologi digital yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menantang. Salah satu alternatif yang potensial adalah pengembangan media *game* edukasi berbasis *escape room* digital yang diberi nama *Escape Room* Digital Informatika (ERDI), yang memadukan unsur pembelajaran, permainan, dan pemecahan masalah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *game* edukasi *escape room* digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA pada mata pelajaran Informatika. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri atas 40 siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Denpasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *game* edukasi *escape room* digital memiliki tingkat kelayakan sangat baik, dengan penilaian ahli isi sebesar 96,25%, ahli media 92,92%, dan ahli desain instruksional 94,37%. Uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 94,18% dengan kualifikasi sangat praktis. Efektivitas media diuji melalui hasil *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar pada 40 siswa, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil uji t berpasangan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *game* edukasi. Dengan demikian, media *game* edukasi *escape room* digital yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya pengembangan media *game* edukasi berbasis *escape room* yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif, menantang, dan bermakna.

ABSTRACT

Puryanti, Ni Wayan Sri (2026), *The Development of a Digital Escape Room Educational Game Media to Enhance Students Learning Motivation in Informatics for Grade X Senior High School. Thesis, Educational Technology, Postgraduate Programme, Ganesha University of Education.*

This thesis has been approved and reviewed by Supervisor 1: Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., and Supervisor 2: Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.

Keywords: educational game media, digital escape room, learning motivation, Informatics.

Low learning motivation remains a major challenge in Informatics learning. The limited variety of learning media and monotonous teaching methods result in low student engagement in the learning process. In addition, the potential of digital technology available in schools has not been optimally utilized to create engaging and meaningful learning experiences. Therefore, innovative, interactive, and challenging learning media are required. One promising alternative is the development of a digital escape room-based educational game media called Escape Room Digital Informatika (ERDI), which integrates elements of learning, gameplay, and problem-solving to enhance students' learning motivation. This study aimed to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of the digital escape room educational game media in improving learning motivation among Grade X senior high school students in Informatics. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). The research subjects consisted of 40 students of class X.2 at SMA Negeri 1 Denpasar. The validation results indicated that the digital escape room educational game media achieved a very high level of feasibility, with content expert validation reaching 96.25%, media expert validation 92.92%, and instructional design expert validation 94.37%. The practicality test showed a score of 94.18%, categorized as very practical. The effectiveness of the media was measured through pretest and posttest assessments of students' learning motivation, resulting in an average N-Gain score of 0.63, which falls into the moderate category. The paired-sample t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 , which is lower than 0.05, indicating a significant difference in students' learning motivation before and after the use of the educational game media. Therefore, the digital escape room educational game media developed in this study is considered valid, practical, and effective in enhancing students' learning motivation. These findings highlight the importance of developing digital escape room-based educational game media as innovative learning tools that promote motivation through interactive, challenging, and meaningful learning experiences.