

ABSTRAK

Nazmi Nurlaila Muhtar, 1222080066, 2026: Pengembangan *Game* Edukasi *Escape Room* Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Keseimbangan Kimia.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain tampilan *game* edukasi *escape room*, menganalisis hasil validasi, dan menganalisis hasil uji kelayakan *game* edukasi *escape room* berorientasi kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada materi keseimbangan kimia. Penelitian ini menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR) yang meliputi tahap analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi analisis konsep, peta konsep, rubrik penilaian soal, *flowchart*, *storyboard*, angket uji validasi dan angket uji kelayakan. Validasi dilakukan oleh empat orang dosen ahli yang menilai aspek substansi materi, rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual. Uji kelayakan dilakukan kepada 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia yang telah mempelajari materi keseimbangan kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi *escape room* yang dikembangkan memiliki tampilan yang terdiri atas lima misi pembelajaran yang memuat aktivitas berorientasi HOTS sesuai materi keseimbangan kimia. Hasil validasi memperoleh nilai r sebesar 0,84 pada aspek substansi materi, 0,78 pada aspek rekayasa perangkat lunak, dan 0,82 pada aspek komunikasi visual, sehingga seluruh aspek berada pada kategori valid. Hasil uji kelayakan memperoleh persentase sebesar 91,42% dengan kategori sangat layak. Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas melalui penyebaran produk kepada guru kimia beserta perangkat pendukung. Dengan demikian, *game* edukasi *escape room* berorientasi HOTS pada materi keseimbangan kimia dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, *Escape Room*, HOTS, Keseimbangan Kimia.