

ABSTRAK

Rizky Azza Assyiffa, 1202080046, 2024: Pengembangan *Escape Games* Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Minyak Bumi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih relatif lemah dikarenakan belum terbiasa diberikan soal evaluasi dengan level kognitif tinggi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menyediakan latihan soal HOTS dengan mengambil konsep belajar dan bermain berupa pengembangan *escape games*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan, menganalisis hasil uji validasi dan menganalisis hasil uji kelayakan *escape games*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Desain Based Research* (DBR) dengan pendekatan ADDIE yang telah dimodifikasi dengan tahapan analisis (*Analysis*), perencanaan (*Desain*), dan pengembangan (*Development*). Hasil pengembangan *escape games* berorientasi kemampuan berpikir tingkat tinggi dideskripsikan dengan tampilan berupa penyelesaian rintangan, memasukan kode beserta *quiz* pada materi minyak bumi. Adapun hasil uji validasi yang dilakukan dosen Pendidikan Kimia UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dosen Teknik Informatika dan Guru Kimia SMA, diperoleh *r_{hitung}* pada aspek substansi materi sebesar 0,82, pada aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 0,88, dan aspek komunikasi visual sebesar 0,79 yang dapat dinyatakan valid. Kemudian hasil uji kelayakan *game* kepada 15 orang responden diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 92,5% dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan interpretasi tinggi.

Kata Kunci: *Game Edukasi*, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Minyak Bumi, *Escape Games*.