

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

		UNIVERSITAS PGRI MADIUN FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI, TEKNIK INFORMATIKA, TEKNIK INDUSTRI, TEKNIK ELEKTRO DAN TEKNIK KIMIA Jalan Auri Nomor 14-16, Telp/Fax : (0351) 496128 Madiun Website: www.ft.unipma.ac.id Email: ft@unipma.ac.id
Nomor	: 0234/N/FT/UNIPMA/2026	Madiun, 8 Mei 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Kepada Yth.	Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Pangkur Kabupaten Ngawi di tempat	
Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:		
Nama	: Lisa Ameilia Desti	
NIM	: 2205101008	
Program Studi	: Teknik Informatika	
Fakultas	: Teknik	
dalam melakukan penelitian di instansi yang Bapak pimpin dengan judul:		
"Rancang Bangun Game Edukasi Digital Escape Room Berbasis Website Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa SMP Negeri 1 Pangkur Ngawi."		
Demikian permohonan ini disampaikan. atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.		
		Dekan,
		
		Nasrul Rohmah Hidayati, S.T., M.Pd NIDN. 0706108202

Lampiran 2 : Dokumentasi Uji Coba Sistem



Lampiran 3 : Validasi Sumber Pustaka

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Lisa Ameilia Desti

NIM : 2205101008

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Dosen Pembimbing : 1. Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T
2. Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom

Judul : Rancang Bangun Game Edukasi *Digital Escape Room*
Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan *Higher Order*
Thinking Skillss (Hots) Siswa Smp Negeri 1 Pangkur Ngawi

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Aprilia, N. B. L., & Inganah, S. (2025). Pengembangan Escape Game Digital Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kesadaran Budaya Peserta Didik. <i>Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigama (JPMS)</i> , 11(1), 156–165. https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7570	156, 158, 163-164	27		
		159	28		
2	Astuti, T. F., Subarno, A., & Indrawati, C. D. S. (2024). Pemanfaatan <i>website</i> sekolah sebagai sarana promosi dan informasi humas di SMK Negeri 1 Wonogiri. <i>Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran</i> , 8(2), 187–192. https://doi.org/10.20961/jikap.v8i2.77776	191	13		

3	Ayuardini, M., Yulistiana, Kameswari, D., & Damayanti Ayu, Z. (2024). Implementasi Black Box Testing Pada Media Pembelajaran Berbasis Google Sites. <i>STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)</i> , 9(1), 30–37.	35-36	24-25	✓	
4	Caniago, B. H. (2025). Perancangan Media Informasi Digital Berbasis <i>Website</i> Interaktif untuk Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi. <i>Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika, Dan Sistem Komputer</i> , 1(4), 162–169.	168	13	✓	
5	Condong, D. M., Sihalo, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. <i>Jurnal Entropi</i> , 21(1), 15–21. https://doi.org/https://doi.org/10.34312/je.v21i1.37561	19	26	✓	
6	Darmawan, R., Saputri, C. D., & Mayusdila, H. (2026). Sistem Informasi Dan Stok Batik Jumputan Palembang (Studi Kasus : Umkm Batik Jumputan Di Kelurahan Tuan Kentang , Palembang). <i>Jurnal Riset Sistem Informasi</i> , 3(1), 139–145. https://doi.org/https://doi.org/10.69714/r5h51q95	141	17	✓	
7	Emba, D. N. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> Dengan Model PjBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengkonfigurasi Jaringan Pada Siswa Kelas XI TKJ Di SMK Negeri 1 Surabaya. <i>Jurnal IT-Edu</i> , 09(02), 163–171.	164	7	✓	
8	Firman, Matahari, & Bassay, P. P. (2023). Pembuatan <i>Website</i> Sekolah Sebagai Media Informasi Pada SD Negeri 42 Kota Sorong	82	13	✓	

	Menggunakan Wordpress. <i>Jurnal PETISI</i> , 04(02), 77–84				
9	Fitri, R. A., & Ma'rifati, R. K. D. N. (2026). Pengembangan Media <i>Digital Escape Room</i> Berbasis Integrasi Canva-Genially Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mtsn 1 Tuban. <i>Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah</i> , 20(2), 530–543.	540	11	✓	
10	Fuadi, S., & Candra, O. (2020). Prototype Alat Penyiram Tanaman Otomatis dengan Sensor Kelembaban dan Suhu Berbasis Arduino. <i>JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia</i> , 1(1), 21–25.	23	17-18	✓	
11	Gedam, M. N., & Meshram, B. B. (2023). Proposed Secure Activity Diagram for Software Development. (<i>IJACSA</i>) <i>International Journal of Advanced Computer Science and Applications</i> , 14(6), 671–680.	671,	21	✓	
		673	22		
12	Gufran, Ruslan, & Ilham. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berbasis <i>Higher Order Thinking Skills</i> (HOTS) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa II SD Julasfi Warraihan. <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) p-ISSN:</i> , 5(3), 1394–1400. https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1960	1398	15	✓	
13	Halizah, K. N., Sari, P. K., Salsabiila, H., Dasar, G. S., Jakarta, U. M., & Selatan, T. (2025). Penerapan <i>Digital Escape Room</i> Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah. <i>Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia</i> , 9(2), 211–226.	223	11	✓	
14	Haryati, S. (2022). <i>DASAR LOGIKA ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DENGAN</i>	2	18	✓	

	BAHASA C++ (R. Fauzan (ed.)). POLIBAN PRESS.				
15	Jailani, A., & Yaqin, M. A. yaqin2. (2024). Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Akademik menggunakan Metode Blackbox dengan Teknik Boundary Value Analysis. <i>JACIS : Journal Automation Computer Information System</i> , 4(2), 60–66. https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jacis.v4i2.78	64-65	24	✓	
16	Jasmawati, Kariadinata, R., & Chusni, M. M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Langsung dengan Media PPT Kontekstual Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain. <i>Journal of Multidisciplinary Educational Research</i> , 3(02), 152–160. https://doi.org/10.61683/jome.v3i02.272	154	25	✓	
17	Kadek, C. D. P., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis <i>Website</i> pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. <i>Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan</i> , 2(1), 32–40	38	9	✓	
		34,36,37,	29-30		
18	Kamal, A. G., & Wahyono, T. (2024). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Perguruan Tinggi Dengan Pemodelan Berbasis Unified Modeling Language. <i>Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi</i> , 03(03), 329–347.	333	6	✓	
19	Khairunnisa, Ansori, H., & Suryaningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas Viii. <i>Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika) Volume</i> , 3(1), 33–45.	43	15-16	✓	
		35, 42, 43, 45	28-29		

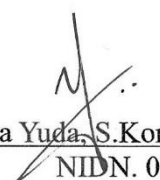
20	Kii, S. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital RantaiMuk pada Pembelajaran IPA SMP Bahasan Rantai Makanan. <i>Jurnal Media Edukasi Dan Pembelajaran</i> , 2(2), 150–155.	153	8	✓	
21	Krouska, A., Troussas, C., Mylonas, P., & Sgouropoulou, C. (2025). Exploring the Acceptance and Impact of a Digital Escape Room Game for Environmental Education Using Structural Equation Modeling. <i>MDPI</i> , 16(528), 1–17. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/info16070528	2,3,4,11	29	✓	
22	Kustanto, P., Ramadhan, B. K., & Noc'man, A. (2024). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. <i>Journal of Studebts' Research in Computer Science</i> , 5(1), 83–94.	85	33	✓	
23	Lutfiyanti, R. A., Rahmawati, D. S., Az-zahro, A. C., Fauzi, A. H., Sudibyo, E., & Nurita, T. (2025). Implementasi Model Team Game Tournament Berbasis Monopoli Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Smp Tentang Mitigasi Bencana Atmosfer Dan Polusi Udara. <i>Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam</i> , 06(02), 194–202. https://doi.org/https://doi.org/10.56842/jp-ipa	199	26	✓	
24	Nasution, H. A., Darmana, A., Daulay, R. A., & Kurniawan, E. D. A. (2025). Implementation of a <i>Higher Order Thinking Skills (HOTS)</i> -Based Chemistry Module with a Science , Technology , Engineering , and Mathematics (<i>STEM</i>) Approach on Thermochemistry Material. <i>Jurnal Riset Ilmu Pendidikan</i> , 5(2), 285–	288	26	✓	

	289. https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx				
25	Oktarino, A., Amri, I. T., Afriansyah, A., Shobur, A. F., Gultom, B., & Dauli, R. (2024). Implementasi Diagram Unified Modeling Language (UML) Sistem Informasi Berbasis Web SD Negeri 042 / XI Seberang Kota Sungai Penuh Implementation of UML (Unified Modeling Language) Diagram of Web-Based Information System of SD Negeri 042 / XI Seberang S. <i>CESS (Journal of Computing Engineering, System and Science)</i> , 9(2), 631–643.	641	19	✓	
26	Prayudi, A., Sasmita, L., Supriyaddin, S., Burhanuddin, B., & Mahdin, M. (2025). Pengembangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar berbasis Case Method dan Team Based Project. <i>Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi</i> , 7(01), 369–382.	379	10	✓	
27	Pribadi, B. A. (2017). Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran.	24-25	8	✓	
28	Putra, B. M. J., Fu'adi, A., & Yuniarti, D. F. A. (2022). Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan dengan UML dan ERD. <i>Information System For Educators and Professionals</i> , 7(1), 63–72.	71	20	✓	
29	Qiftiyah, M., & Fatonah, D. S. (2021). <i>Analisis Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam Bahan Ajar Ipa Sd/Mi</i> . Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281.	5	14	✓	

30	Ramdany Wahyu, S., Kaidar Aulia, S., Aguchino, B., Amelia Alira Putri, C., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. <i>Journal of Industrial and Engineering System (JIES)</i> , 5(1), 30–41.	2,6	22-24	✓	
31	Rosita, D., Isnaynun, Andrea, R., & Pratama, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Smp. <i>Jurnal Muara Pendidikan</i> , 10(1), 39–44. https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2596	43	9	✓	
32	Sabila, A., Indriani, T. A., Suhendratnoko, I., Nurkholis, R., & Fajri, M. U. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. <i>Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin</i> , 8(11), 45–51.	48	10	✓	
33	Şahin, G. (2023). Designing a digital escape room game: An experience of a digital learning tool in basic education. <i>Journal of Educational Technology & Online Learning</i> , 6(4), 925–946	939	12	✓	
34	Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. <i>Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar</i> , 5(2), 715–736. https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.301	733	28	✓	
35	Saputra, T., Purnomo, E. A., & Joko, I. (2025). Peningkatan Kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Melalui Optimalisasi Metakognitif Siswa : A Systematic Literature Review. <i>Jurnal Ilmu Matematika</i> , 6(1), 396–	402	15	✓	

36	Uminingsih, Ichsanudin, M. N., Yusuf, M., & Suraya. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. <i>Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer</i> , 1(2), 1–8. https://doi.org/10.55123	2	24	✓	
37	Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2023). Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus : Programmer Association of Battuta). <i>Jurnal Minfo Polgan</i> , 12(01), 1514–1521. https://doi.org/https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12870	1520-1521	19,20,21	✓	
38	Yusril, M., Paembonan, S., & Abduh, H. (2024). Rancang Bangun Sistem E-Learning Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter Di Sman 9 Luwu. <i>JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)</i> , 12(3), 3306–3315. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v12i3.5136	3309	7	✓	
39	Zainal Fanani, M. (2013). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Kurikulum. <i>Journal of Islamic Religious Education</i> , 2(1), 57–76.	70	16	✓	

Madiun, 28 Juli 2026
Dosen Pembimbing II


Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0722089002

Lampiran 4 : Daftar Riwayat Hidup



Penulis dilahirkan di Ngawi, pada tanggal 13 Mei 2004, merupakan putri dari pasangan Bapak Sudarso dan Ibu Sumiati. Pendidikan dasar dan menengah ditempuh di Ngawi. Penulis menamatkan pendidikan di SD Negeri Pleset 2 pada tahun 2016, SMP Negeri 1 Pangkur pada tahun 2019, dan MAN 1 Ngawi pada tahun 2022. Pendidikan tinggi ditempuh penulis di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun, serta telah menyelesaikan program pelatihan dan sertifikasi MikroTik Certified Network Associate (MTCNA) di MikroTik Academy UNIPMA.

Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam UKM Kewirausahaan Cendekia. Dalam menuntaskan studi sarjananya, penulis menyusun skripsi dengan judul “Rancang Bangun Game Edukasi *Digital Escape Room* Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa SMP Negeri 1 Pangkur”. Melalui penelitian ini, penulis berhasil merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan framework Laravel yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa berdasarkan analisis pretest, posttest, dan N-Gain.