

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI *ESCAPE ROOM GENIALLY*  
TERHADAP KEMAMPUAN PENYELESAIAN MASALAH PESERTA DIDIK KELAS VII  
MTS NEGERI BATANG**

**JURNAL**



**Oleh:  
ANISATUL AFITA  
NIM. 20416244028**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL, HUKUM, DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI *ESCAPE ROOM GENIALLY*  
TERHADAP KEMAMPUAN PENYELESAIAN MASALAH PESERTA DIDIK KELAS VII  
MTs NEGERI BATANG**

**THE EFFECT OF *ESCAPE ROOM GENIALLY* GAMIFICATION LEARNING  
MEDIA ON STUDENTS' PROBLEM SOLVING ABILITIES CLASS VII MTs  
NEGERI BATANG**

Oleh:

Anisatul Afita, Dr. Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.

Departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

[anisatulafita.2020@student.uny.ac.id](mailto:anisatulafita.2020@student.uny.ac.id)

[agustina\\_tw@uny.ac.id](mailto:agustina_tw@uny.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kehadiran pendidikan kesehatan reproduksi di bidang akademik yang masih sering diabaikan dan belum dimasukkan kedalam bagian pembelajaran. Sekolah belum memberikan pendidikan kesehatan reproduksi secara optimal kepada peserta didiknya yang mengakibatkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap perilaku seksual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah hubungan pemahaman pendidikan kesehatan reproduksi terhadap perilaku seksual pada peserta didik SMP Negeri di Kecamatan Klaten Selatan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan guru IPS MTs Negeri Batang dalam menentukan media pembelajaran yang dapat mendukung terlaksananya misi sekolah untuk menumbuhkembangkan kemampuan penyelesaian masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* terhadap kemampuan penyelesaian masalah peserta didik kelas VII I MTs Negeri Batang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *pre-eksperimental*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Negeri Batang berjumlah 288 anak. Sample penelitian diambil dengan teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling* sehingga diperoleh sample yakni kelas VII I berjumlah 32 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan soal *pre-test post-test* dan dokumentasi. Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment*, dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis berupa uji *Paired Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* pada pembelajaran IPS. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $<0,05$  yaitu  $<0,001$ . Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa selisih rata-rata nilai akumulasi (43,5) dengan *pre-test* (38,28) dan *post-test* (81,72). Adapun kelima indikator menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*. Selisih rata-rata skor indikator 1 (1,59), indikator 2 (2,06), indikator 3 (1,47), indikator 4 (1,85), indikator 5 (1,72). Dari perbedaan rata-rata tersebut, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh berupa peningkatan kemampuan penyelesaian masalah pada mata pelajaran IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya, setelah diterapkannya media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially*.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Gamifikasi *Escape Room Genially*, Penyelesaian Masalah, Ilmu Pengetahuan Sosial

## ABSTRACT

*This study was motivated by the difficulties faced by social studies teachers at MTs Negeri Batang in selecting learning media that effectively support the school's mission to foster problem-solving skills. The aim of this study is to determine the effect of applying Escape Room Genially gamification learning media on the problem-solving skills of students in Class VII I at MTs Negeri Batang in Social Studies.*

*This research is categorized as pre-experimental research. The population of this study consisted of all seventh-grade students at MTs Negeri Batang, totaling 288 students. The research sample was selected using a probability sampling technique, specifically simple random sampling, resulting in a sample size of 32 students from Class VII I. Data collection techniques included pre-test and post-test questions, as well as documentation. The validity of the instruments was tested using Product Moment correlation, while reliability was assessed using Cronbach's Alpha. Prerequisite analysis involved a normality test, and data analysis employed hypothesis testing in the form of a Paired Sample T-Test.*

*The results indicated that the use of Escape Room Genially gamification learning media had a positive effect on social studies learning. The Paired Sample T-Test results showed a significance value of  $<0.05$ , specifically  $<0.001$ . Descriptive analysis revealed an average increase of 43.5 points, with pre-test scores averaging 38.28 and post-test scores averaging 81.72. All five indicators demonstrated that post-test scores were higher than pre-test scores, with the average score differences as follows: Indicator 1 (1.59), Indicator 2 (2.06), Indicator 3 (1.47), Indicator 4 (1.85), and Indicator 5 (1.72). This average difference suggests that there was a significant improvement in problem-solving skills regarding the socio-cultural life problems covered in the social studies curriculum after the application of Escape Room Genially gamification learning media.*

**Keywords:** *Escape Room Genially Gamified Learning Media, Problem Solving, Social Studies*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Febriani, 2021, p. 63). Menurut Aulia Nursyifa, pembelajaran IPS seharusnya bisa menjadi kelas yang menarik, kreatif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran IPS juga harus mampu mendorong kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, aktif berpendapat, berkolaborasi, serta meningkatkan kepekaan sosial dan kemampuan penyelesaian masalah (Nursyifa, 2019, p. 51). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa ilmu sosial memiliki peranan dalam menciptakan suatu penyelesaian masalah sosial. Hal ini juga tertuang dalam Permendiknas No 22 tahun 2006, bahwa salah satu tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri, sehingga mampu memecahkan berbagai permasalahan sosial (Supardi, 2011, p. 185).

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Lukum, seperti yang disebutkan oleh Putriani & Hudaiddah, (2021), terdapat tiga kompetensi utama pada pembelajaran abad ke-21, yaitu kompetensi berpikir, bertindak, dan hidup di dunia. Adapun selanjutnya kompetensi berpikir ini di dalamnya meliputi kemampuan dalam berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan memecahan masalah. Hal ini mengharuskan seorang guru untuk kembali memperhatikan penggunaan strategi maupun media pembelajaran yang sesuai dan mampu menghidupkan kelas.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, peran guru dalam proses pembelajaran perlu untuk disorot. Pasalnya, subjek paling sentral dalam pelaksanaan pembelajaran adalah guru, karena ia bertanggung jawab dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki keterampilan dalam menciptakan kegiatan kelas yang mampu mengembangkan keterampilan kritis, serta mendorong keterlibatan dan partisipasi peserta didik. Kegiatan kelas yang demikian dapat diciptakan dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang bervariasi.

Terkait dengan proses pembelajaran, kegiatan ini merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Dalam rangka mencapai hasil tersebut, penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran mampu menginspirasi peserta didik, sehingga mereka memiliki kemampuan menerima informasi dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ragam penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana kelas lebih menarik bagi peserta didik, sehingga mampu menciptakan kelas yang inovatif dan kreatif (Magdalena, dkk., 2021, p. 314).

Menurut Musfiqon dalam Exposto, media pembelajaran sendiri berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman materi pembelajaran (Exposto, 2022, p. 512). Berdasarkan pengertian tersebut, media menjadi yang menjadi alat untuk menyampaikan informasi dalam konteks pembelajaran tersebut berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan peserta didik.

Adapun salah satu media yang dapat digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, salah satunya adalah Gamifikasi *Escape Room*. Menurut Brown dan rekan-rekannya, seperti yang disebutkan oleh Huang, penerapan pembelajaran *Escape Room* merupakan suatu bentuk pengajaran yang inovatif dan berpotensi meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Menurut mereka, pembelajaran berbasis *Escape Room* mampu memberikan peserta didik kesempatan untuk lebih terlibat dalam proses penyelesaian masalah (Huang et al., 2020, p. 14).

Penerapan pembelajaran *Escape Room* sebenarnya sudah banyak digunakan di luar negeri. Di Indonesia sendiri terdapat beberapa penelitian tentang penerapan gamifikasi *Escape Room*, namun sejauh yang penulis ketahui, berdasarkan hasil riset di berbagai platform penelitian, pembelajaran berbasis gamifikasi *Escape Room* masih jarang digunakan dalam pembelajaran IPS MTs, padahal pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan suatu permasalahan dari

teka-teki di setiap *room*. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pada kemampuan untuk memecahkan masalah. Adapun menurut Chabibah dan kawan-kawan, kemampuan penyelesaian masalah memiliki 4 indikator meliputi identifikasi masalah, merumuskan strategi, melaksanakan strategi, dan memverifikasi solusi (Chabibah dkk., 2019, pp. 199-210).

Lebih lanjut, Gamifikasi sendiri merupakan suatu pendekatan yang memanfaatkan unsur-unsur dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan dengan tujuan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan proses pembelajaran, sedangkan *Escape Room* merupakan suatu permainan atau kegiatan dimana pesertanya berupaya untuk meninggalkan ruangan tertentu dengan cara memecahkan teka-teki dan menyelesaikan berbagai tantangan. Adapun Gamifikasi *Escape Room* ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi tim, kreativitas, serta kemampuan penyelesaian masalah.

Pada dasarnya, penelitian mengenai penerapan pembelajaran *Escape Room* ini sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Shin-Yuan Huang dan tim dengan judul "*Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability*". Penelitian ini mengkaji mengenai penerapan pembelajaran berbasis *Digital Escape Room* terhadap kinerja belajar, motivasi belajar dan kemampuan penyelesaian masalah. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, penerapan pembelajaran berbasis *Digital Escape Room* ini dilakukan di sekolah dasar pada pembelajaran sains.

Lebih lanjut, hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa setelah dilakukan uji tes, kelompok eksperimen memiliki skor kemampuan penyelesaian masalah yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok pembanding. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengajaran berbasis *Digital Escape Room* dapat membantu meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji penerapan gamifikasi *Escape Room* pada web *Genially* terhadap mata

pelajaran IPS tingkat MTs untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan penyelesaian masalah peserta didik, mengingat salah satu tujuan ilmu sosial adalah menciptakan suatu penyelesaian masalah.

Adapun penelitian ini nantinya akan dilaksanakan di MTs Negeri Batang, karena salah satu misi dari MTs ini berkaitan dengan topik penelitian, yakni "menumbuhkembangkan kemampuan berfikir aktif, kreatif, dan terampil menyelesaikan masalah". Pada MTs Negeri Batang, ditemukan beberapa permasalahan, yakni penggunaan metode yang belum bervariasi. Dalam kegiatan pembelajaran di MTs Negeri Batang, metode yang biasa digunakan adalah metode ceramah dan diskusi. Namun demikian, penggunaan metode diskusi terkadang masih terkendala pada partisipasi peserta didik dan kesiapan peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

Adapun berkaitan dengan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di MTs Negeri Batang, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti peta dan globe. Selain itu, ternyata kaitannya dengan upaya mencapai misi menyelenggarakan pembelajaran yang dapat mendukung kecakapan penyelesaian masalah peserta didik, guru masih sering kebingungan dalam menentukan media yang dapat mendukung tercapainya misi tersebut, karena penggunaan metode *Problem Based Learning* dengan cara diskusi biasa dinilai masih belum begitu mampu membangkitkan semangat dan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya misi tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berisi tentang bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran Gamifikasi *Escape Room* terhadap kemampuan penyelesaian masalah pada mata pelajaran IPS MTs. Pemilihan media pembelajaran ini didasarkan pada kesesuaian salah satu tujuan pembelajaran IPS, yakni kemampuan penyelesaian masalah. Selain itu, pembelajaran berbasis gamifikasi juga terasa lebih menyenangkan sehingga dapat menjadikan proses belajar lebih asik karena dilakukan dengan bermain.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen, yakni *pre-eksperimental* menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian *pre-eksperimental*, tidak ada penggunaan variabel kontrol yang memungkinkan hasil eksperimen variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Adapun penelitian eksperimen ini menggunakan desain *pre-eksperimental* jenis *One Group Petest Postest Design*. Menurut Sugiyono, hasil perlakuan menggunakan desain ini dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019, p. 114).

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs Negeri Batang, Jalan Raya Pucungkerep Nomor 48, Krikil, Sengon, Kecamatan Subah, Kabupaten Batang, Jawa Tengah. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2024 sampai bulan Agustus 2024.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VII di MTs Negeri Subah sejumlah 288 peserta didik. Peneliti mengambil sampel menggunakan *probability sampling simple random sampling* sehingga diperoleh jumlah sampel sebesar 32 peserta didik yang terdapat pada kelas VII I.

### Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes dan dokumentasi. Bentuk instrumen yang digunakan yaitu berupa soal *pre-test* dan *post-test* yang berisi lima pertanyaan essay sesuai indikator penyelesaian masalah. Adapun indikator penyelesaian masalah tersebut adalah mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, mengorganisasi informasi, menemukan solusi untuk memecahkan masalah, dan memilih alternatif solusi.

Lebih lanjut, terkait uji validitas, penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan hasil lima soal *pre-test* dinyatakan valid, dan lima soal *post-test* juga

dinyatakan valid. Berikut tabel hasil uji validitas.

| Instrumen Tes    | Soal Awal | Soal Gugur | Soal Digunakan |
|------------------|-----------|------------|----------------|
| <i>Pre-Test</i>  | 5         | 0          | 5              |
| <i>Post-Test</i> | 5         | 0          | 5              |
| <b>Total</b>     | 10        | 0          | 10             |

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* diperoleh nilai koefisien pada soal *pre-test* sebesar 0,800 dan pada soal *post-test* sebesar 0,805 yang mana nilai koefisien kedua variabel tersebut  $>0,6$  sehingga dinyatakan instrumen penelitian ini reliabel. Berikut tabel hasil uji reliabilitas.

| Instrumen Tes    | Koefisien Alpha Cronbach | Kategori | Tingkat     |
|------------------|--------------------------|----------|-------------|
| <i>Pre-Test</i>  | 0,800                    | Reliabel | Sangat Kuat |
| <i>Post-Test</i> | 0,805                    | Reliabel | Sangat Kuat |

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis berupa uji *Paired Sample T-Test* dengan uji prasyarat berupa uji normalitas. Adapun pada analisis deskriptif, akan disajikan data *mean*, standar deviasi, nilai *maximum* dan nilai *minimum*. Selanjutnya uji normalitas, dimana data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikasinya  $>0,05$ . Selanjutnya uji hipotesisi menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, dimana hasil perhitungan dinyatakan terdapat perbedaan nilai rata-rata jika signifikasinya  $<0,05$ .

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa hasil *pre-test* dan *post-test* yang kemudian olah menggunakan analisis deskriptif dengan menyajikan data berupa *mean* atau rata-rata (*M*), skor tertinggi atau *max*, skor terendah atau *min*, dan nilai *standard deviation* (*SD*). Berikut tabel hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif.

| Jenis Tes | Mean  | Standar Deviasi | Max | Min |
|-----------|-------|-----------------|-----|-----|
| Pre-Test  | 38,28 | 7,363           | 55  | 25  |
| Post-Test | 81,72 | 6,793           | 95  | 70  |

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Keseluruhan

| Tes       | Rata-Rata |
|-----------|-----------|
| Pre-Test  | 38,23     |
| Post-Test | 81,72     |
| Selisih   | 43,49     |

Tabel 4. Selisih Rerata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil *pre-test* peserta dari 32 peserta didik menggunakan *IBM SPSS Statistic 27*, hasil *pre-test* memperoleh data antara lain skor tertinggi (*max*) sebesar 55, skor terendah (*min*) sebesar 25, nilai *Mean* (M) sebesar 38,28, dan *Standard Deviation* (SD) sebesar 7,363. Hasil *post-test* memperoleh data antara lain skor tertinggi (*max*) sebesar 95, skor terendah (*min*) sebesar 70, nilai *Mean* (M) sebesar 81,72, dan *Standard Deviation* (SD) sebesar 6,793. Adapun selisih dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 43,49 dengan perolehan rata-rata *pre-test* sebesar 38,23, lebih rendah dari rata-rata *post-test* sebesar 81,72.

Lebih lanjut, terkait hasil analisis deskriptif skor per indikator untuk melihat perbedaan *mean* atau rata-rata (M), skor tertinggi atau *max*, skor terendah atau *min*, dan nilai *standard deviation* (SD). Berikut table hasil analisis deskriptif skor per indikator.

| Indikator   | Jenis Data |       |     |     |
|-------------|------------|-------|-----|-----|
|             | Mean       | SD    | Max | Min |
| Indikator 1 |            |       |     |     |
| Pre-test    | 1,94       | 0,564 | 3   | 1   |
| Post-test   | 3,53       | 0,567 | 4   | 2   |
| Indikator 2 |            |       |     |     |
| Pre-test    | 1,5        | 0,622 | 3   | 1   |
| Post-test   | 3,56       | 0,564 | 4   | 2   |
| Indikator 3 |            |       |     |     |

|             |      |       |   |   |
|-------------|------|-------|---|---|
| Pre-test    | 1,59 | 0,499 | 2 | 1 |
| Post-test   | 3,06 | 0,801 | 4 | 2 |
| Indikator 4 |      |       |   |   |
| Pre-test    | 1,56 | 0,564 | 3 | 1 |
| Post-test   | 3,41 | 0,56  | 4 | 2 |
| Indikator 5 |      |       |   |   |
| Pre-test    | 1,06 | 0,246 | 2 | 1 |
| Post-test   | 2,78 | 0,42  | 3 | 2 |

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Skor Per Indikator

| Indikator   | Rata-Rata Skor |           | Selisih |
|-------------|----------------|-----------|---------|
|             | Pre-Test       | Post-Test |         |
| Indikator 1 | 1,94           | 3,53      | 1,59    |
| Indikator 2 | 1,50           | 3,56      | 2,06    |
| Indikator 3 | 1,59           | 3,06      | 1,47    |
| Indikator 4 | 1,56           | 3,41      | 1,84    |
| Indikator 5 | 1,06           | 2,78      | 1,72    |

Tabel 6. Selisih Rerata Skor Indikator *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di atas, dapat dilihat bahwa rerata skor per indikator *post-test* lebih tinggi dari rerata skor per indikator *pre-test*. Indikator pertama, yakni mengidentifikasi masalah, memiliki rata-rata skor *pre-test* sebesar 1,94 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 3,53 dengan selisih 1,59. Indikator kedua, yakni merumuskan masalah, memiliki rata-rata skor *pre-test* sebesar 1,50 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 3,56 dengan selisih 2,06. Indikator ketiga, yakni mengorganisasi informasi, memiliki rata-rata skor *pre-test* sebesar 1,59 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 3,06 dengan selisih 1,47. Indikator keempat, yakni menemukan solusi untuk memecahkan masalah, memiliki rata-rata skor *pre-test* sebesar 1,56 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 3,41 dengan selisih 1,84. Indikator kelima, yakni memilih alternatif solusi, memiliki rata-rata skor *pre-test* sebesar 1,06 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 2,78 dengan selisih 1,72.

Adapun dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa indikator yang memiliki kenaikan rata-rata skor paling tinggi adalah indikator ke-dua dengan selisih rata-rata 2,06, yakni indikator merumuskan masalah. Indikator ini mengharuskan peserta didik untuk dapat merumuskan sebuah pertanyaan permasalahan dari kasus yang ada pada soal. Lebih lanjut, indikator yang memiliki kenaikan rata-rata skor paling rendah adalah indikator ke-tiga dengan selisih rata-rata 1,47, yakni indikator mengorganisasi informasi. Indikator ini mengharuskan peserta didik untuk dapat mengolah informasi dengan mengelompokkan informasi berdasarkan apa permasalahan yang tersaji, penyebab, dan dampaknya. Sedikitnya kenaikan rata-rata skor ini dapat disebabkan oleh kurangnya ketelitian peserta didik dalam membaca soal dan kurangnya kemampuan peserta didik untuk menganalisis informasi yang dibutuhkan sebagai jawaban dari soal.

Lebih lanjut terkait hasil uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari setiap variabel mengikuti distribusi normal. Proses ini dilakukan terhadap data *pretest* dan *post-test* terkait kemampuan penyelesaian masalah peserta didik. Metode yang digunakan untuk menghitung uji normalitas adalah uji *Shapiro-Wilk*, dengan menggunakan perangkat lunak SPSS *Statistic 27*. Adapun pendistribusian data diasumsikan normal apabila *Asymp Sig* > 0,05. Apabila nilai *Asymp Sig* < 0,05 maka data pendistribusian data diasumsikan tidak normal. Berikut hasil uji normalitas yang telah diolah:

| Data             | Taraf Sig. | Nilai Asymp Sig. | Keterangan |
|------------------|------------|------------------|------------|
| <i>Pre-Test</i>  | 0,05       | 0,187            | Normal     |
| <i>Post-Test</i> | 0,05       | 0,057            | Normal     |

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas, dibuktikan bahwa data terdistribusi secara normal, sehingga dapat dilakukan uji hipotesis berupa Uji *Paired Sampel T Test* menggunakan IBM SPSS *Statistic 27*. Dasar pengambilan keputusan diterima dan ditolak Ho adalah apabila nilai signifikansi kurang dari 5%, maka Ho dinyatakan

ditolak dan Ha dinyatakan diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih dari 5%, maka Ha dinyatakan ditolak dan Ho dinyatakan diterima.

| Data                                                                | Df | Sig.   | Keputusan                  | Ket.               |
|---------------------------------------------------------------------|----|--------|----------------------------|--------------------|
| <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Penyelesaian Masalah | 31 | <0,001 | Ho ditolak dan Ha diterima | Terdapat perbedaan |

Tabel 8. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Nilai Akumulasi

| Data        | Df | Sig.   | Keputusan                  | Ket.               |
|-------------|----|--------|----------------------------|--------------------|
| Indikator 1 | 31 | <0,001 | Ho ditolak dan Ha diterima | Terdapat perbedaan |
| Indikator 2 | 31 | <0,001 | Ho ditolak dan Ha diterima | Terdapat perbedaan |
| Indikator 3 | 31 | <0,001 | Ho ditolak dan Ha diterima | Terdapat perbedaan |
| Indikator 4 | 31 | <0,001 | Ho ditolak dan Ha diterima | Terdapat perbedaan |
| Indikator 5 | 31 | <0,001 | Ho ditolak dan Ha diterima | Terdapat perbedaan |

Tabel 9. Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Skor Indikator

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, dapat diketahui bahwa hasil data *pre-test* dan *post-test* kemampuan penyelesaian masalah menunjukkan signifikansi 0,001, begitu juga dengan nilai signifikansi masing-masing indikator, dimana angka tersebut lebih rendah dari 0,05 (5%). Dari data tersebut, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kelima indikator kemampuan penyelesaian masalah peserta didik kelas VII I MTs Negeri Batang di mata pelajaran IPS yang meliputi mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, mengorganisasi informasi, menemukan solusi untuk memecahkan masalah, dan memilih alternatif solusi.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* terbukti berpengaruh pada peningkatan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik kelas VII I pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Batang. Hal ini

ditunjukkan oleh hasil uji *Paired Sample T-Test*, dimana angka signifikansi nilai akumulasi dan nilai per indikator sebesar  $<0,001$  atau lebih kecil dari 0,005 yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*. Adapun perbedaan ini mengarah pada peningkatan, ditunjukkan oleh hasil analisis deskriptif, dimana rata-rata nilai akumulasi *post-test*, yakni 81,7 lebih tinggi dibanding rata-rata nilai akumulasi *pre-test*, yakni 38,2 dengan selisih 43,5.

Lebih lanjut, rata-rata skor tiap indikator kemampuan penyelesaian masalah yang diujikan juga menunjukkan kenaikan. Indikator pertama, yakni mengidentifikasi masalah, memiliki kenaikan rata-rata sebesar 1,59 dimana rata-rata *pre-test* 1,94 dan rata-rata *post-test* 3,53. Indikator kedua, yakni merumuskan masalah, memiliki kenaikan rata-rata sebesar 2,06 dimana rata-rata *pre-test* 1,50 dan rata-rata *post-test* 3,56. Indikator ketiga, yakni mengorganisasi informasi, memiliki kenaikan rata-rata sebesar 1,47 dimana rata-rata *pre-test* 1,59 dan rata-rata *post-test* 3,0. Indikator keempat, yakni menemukan solusi untuk memecahkan masalah, memiliki kenaikan rata-rata sebesar 1,84 dimana rata-rata *pre-test* 1,56 dan rata-rata *post-test* 3,41. Indikator kelima, yakni memilih alternatif solusi, memiliki kenaikan rata-rata sebesar 1,72 dimana rata-rata *pre-test* 1,06 dan rata-rata *post-test* 2,78.

Berdasarkan sajian data di atas, indikator yang memiliki kenaikan paling tinggi adalah indikator kedua, yakni merumuskan masalah, dilanjut indikator keempat, yakni menemukan solusi untuk memecahkan masalah, kemudian indikator kelima, yakni memilih alternatif solusi, kemudian indikator pertama, yakni mengidentifikasi masalah, dan yang terakhir indikator ketiga, yakni mengorganisasi informasi.

Adapun dalam penelitian ini, pengambilan keputusan hipotesis didasari pada hasil uji hipotesis berupa *Paired Sample T-Test*. Sebelum dilakukan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 27*, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yakni uji normalitas. Jika uji normalitas sudah terpenuhi, maka dilanjut dengan melakukan uji hipotesis. Adapun berdasarkan uji prasyarat normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, didapatkan hasil bahwa semua data

berdistribusi normal karena memiliki nilai lebih besar dari taraf signifikansi (0,05). Setelah melakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis berupa uji *Paired Sample T-Test*.

Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan tes berupa *pre-test* dan *post test*. Pada awal penelitian, terlebih dahulu akan dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan penyelesaian masalah peserta didik, kemudian diberikan *treatment* berupa penerapan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* pada materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya. Setelah diberi *treatment*, dilakukan *post-test* untuk melihat perbedaan kemampuan penyelesaian masalah sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

Lebih lanjut mengenai hasil, penelitian yang dilakukan oleh Huang dan kawan-kawan mendukung hasil penelitian ini karena menyatakan bahwa *Digital Escape Room (DER)* dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki skor kemampuan penyelesaian masalah yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok pembandingan.

Adapun kemampuan penyelesaian masalah yang unggul dari kelompok eksperimen menunjukkan bahwa *Digital Escape Room (DER)* dapat mengajarkan peserta didik untuk mencari solusi terhadap masalah sulit yang mereka hadapi. Berdasarkan hal ini, dapat dikatakan bahwa *Digital Escape Room* memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengatasi masalah. Selain itu, penelitian ini juga mengkonfirmasi bahwa pembelajaran yang berfokus pada permainan, dapat merangsang motivasi dan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik. (Huang et al., 2020, pp. 14-15).

Berkaitan dengan pembelajaran, terutama media pembelajaran, Musfiqon dalam Exposto (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki peran sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, maka media gamifikasi *Escape Room* ini dapat dikatakan mampu memenuhi

peran tersebut karena setelah dilakukan penerapan media tersebut, nilai rata-rata tes kemampuan penyelesaian masalah peserta didik terbukti meningkat dan rata-rata nilai *post-test* juga mengalami perbedaan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai *pre-test*.

Lebih lanjut mengenai pembelajaran IPS, tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Trianto dalam Rahmawati (2020) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap upaya perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta memiliki keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang dihadapi sehari-hari, baik yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat.

Selain itu, salah satu tujuan pendidikan IPS menurut Permendiknas No 22 tahun 2006, sebagaimana yang disampaikan oleh (Supardi, 2011, pp. 186-187) adalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri agar peserta didik mampu memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

Berdasarkan tujuan pendidikan IPS menurut Trianto dan Permendiknas No 22 tahun 2006, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan dari pada pendidikan IPS. Hal ini didasari dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* ini memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik kelas VII I MTs Negeri Batang pada mata pelajaran IPS.

Lebih lanjut, penelitian ini menggunakan materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya, yang mana dalam hal ini, bisa jadi hasil tingkat kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh saat ini, berbeda apabila diterapkan pada materi lain. Namun demikian, ada kemungkinan hasil tingkat kemampuan pemecahan masalah ini tidak jauh berbeda jika diterapkan pada materi IPS yang memiliki karakteristik hampir sama, yakni berkaitan dengan permasalahan sosial budaya.

Adapun materi IPS lain yang memiliki karakteristik tersebut di atas adalah materi kelas VII yang menjadi bahan penelitian, yakni tema empat (Pemberdayaan Masyarakat), pada sub tema Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya, dengan tujuan dan capaian pembelajaran berupa menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya. Selanjutnya adalah materi kelas VIII pada tema tiga (Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa), pada sub tema Konflik dan Integritas, dengan tujuan dan capaian pembelajaran berupa merancang aktivitas penyelesaian konflik dan upaya meningkatkan integrasi sosial. Lebih lanjut, materi di kelas IX ada pada tema satu (Manusia dan Perubahan), pada sub tema Perubahan Sosial, dengan tujuan dan capaian pembelajaran berupa menjelaskan dinamika perubahan sosial dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.

## **Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* pada pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan penyelesaian masalah pada pelajaran IPS kelas VII I MTs Negeri Batang. Hasil analisis ini terbukti dari pengolahan data nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi akumulasi dan skor masing-masing indikator  $<0,05$  yaitu  $<0,001$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan penyelesaian masalah pada peserta didik, begitupun dengan rata-rata skor per indikator kemampuan penyelesaian masalah. Adapun dari perbedaan rata-rata yang tersaji dalam analisis deskriptif, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh berupa peningkatan kemampuan penyelesaian masalah pada mata pelajaran IPS materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya, setelah diterapkannya media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially*.

### **Saran**

Berdasarkan uraian kesimpulan dan implikasi yang telah terpapar di atas, penerapan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room*

*Genially* memiliki pengaruh yang baik dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah pada pelajaran IPS. Oleh karena itu, penulis akan memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran yang bervariasi untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, serta visi misi sekolah, juga memberikan bantuan kepada para guru, dan memberikan fasilitas yang memadai, terutama yang dapat mendukung pembelajaran menggunakan media internet.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran gamifikasi *Escape Room Genially* dalam pembelajaran IPS, khususnya materi Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik.

**Daftar Pustaka**

- Chabibah, L. N., Siswanah, E., & Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *Pythagoras J. Pendidik. Mat.*, 14(2), 199–210. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.29024>.
- Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 510-517.
- Febriani, M. (2021). IPS dalam pendekatan konstruktivisme (Studi kasus budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7 (1), 61-66.
- Huang, S.-Y., Kuo, Y.-H., & Chen, H.-C. (2020). *Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and g-solving ability. Thinking Skills and Creativity*, 37, 100681. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681>.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan IPS dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51-64. <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>.
- Putriani, J. D., & Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Research & Learning in Education*, 3(3), 831-838. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>.
- Rahmawati, E. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar dan Humaniora)*, 1(1), 21-30.
- Rita, N. (2022). Keefektifan Problem Posing Ditinjau Dari Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis Dan Kreativitas Siswa SD Negeri 26 Kayu Pasak Kecamatan Palembayan Kabupaten Agam. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2431-2442.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta : Ombak.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ARTIKEL JURNAL**

Dengan Judul:

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI *ESCAPE ROOM*  
GENIALLY TERHADAP KEMAMPUAN PENYELESAIAN MASALAH  
PESERTA DIDIK KELAS VII MTS NEGERI BATANG**

Oleh:

**ANISATUL AFITA**

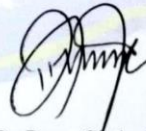
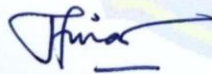
**NIM. 20416244028**

Telah dilakukan pemeriksaan dan telah dilakukan review oleh reviewer dan dosen pembimbing yang bersangkutan.

Yogyakarta, 23 Oktober 2024

Dosen Pembimbing

Reviewer



Dr. Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP 1986081720140420001

Dr. Raras Gistha Rosardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198804062024062001

**SURAT PERNYATAAN**  
**SUSUNAN PENULIS PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anisatul Afita  
NIM : 20416244028  
Departemen : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Sosial, Hukum, dan Politik  
Judul artikel : Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi *Escape Room*  
*Genially* Terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah  
Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri Batang

Serta Dosen Pembimbing Tugas Akhir,

Nama : Dr. Agustina Tri Wijayanti, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 196608031993031001

Berdasarkan kesepakatan bersama, menyatakan bahwa:

1. Saya bersedia mencantumkan nama dosen pendamping di atas sebagai (~~Penulis Pertama~~/Penulis Pendamping)\* pada artikel tersebut.
2. Semua penulis telah mengetahui isi dari naskah tersebut dan menyetujui untuk dipublikasikan.

Dengan pernyataan ini kami buat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 21 Oktober 2024  
Mahasiswa

  
Anisatul Afita  
NIM 20416244028