



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

EFEKTIVITAS MEDIA *ESCAPE ROOM LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PENDIDIKAN PANCASILA

Selvia Rosamalia Inayah^{1*}, Ernia Duwi Saputri², Neneng Rika Jazilatul Kholidah³,

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: rossainayah77@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education subjects due to conventional learning. The study aims to determine the effectiveness of Escape Room Learning media on the learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 2 Jatirogo. The study used a quantitative approach with a pre-experimental design of the One Group Pretest–Posttest Design model. The research sample consisted of 32 students of class VIII G selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through tests, observations, questionnaires, and documentation. Data analysis used normality, homogeneity, validity, reliability, N-Gain, and Paired Sample t-Test tests with the help of IBM SPSS Statistics. The results showed that the average student score increased from 64.53 in the pre-test to 94.06 in the post-test. The N-Gain value of 0.8471 is included in the high category with an effectiveness level of 84.70%. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 < 0.05, so there was a significant difference between the pre-test and post-test scores. Thus, Escape Room Learning media is effective in improving student learning outcomes

Keywords: *Escape Room Learning, learning outcomes, Pancasila Education*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian bertujuan mengetahui efektivitas media Escape Room Learning terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Jatirogo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental model One Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII G yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, validitas, reliabilitas, N-Gain, dan Paired Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,53 pada pre-test menjadi 94,06 pada post-test. Nilai N-Gain sebesar 0,8471 termasuk kategori tinggi dengan tingkat efektivitas 84,70%. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan demikian, media Escape Room Learning efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Escape Room Learning, hasil belajar, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai perantara untuk meningkatkan kemampuan siswa agar dapat berpikir analitis, inovatif, dan memiliki kepribadian yang baik. Dalam proses pelaksanaannya, pendidikan tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran sebagai sarana guna memperbaiki efisiensi serta mutu proses pembelajaran. Sarana pembelajaran

digunakan untuk mendukung pengajar menyampaikan bahan ajar melalui metode yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih mudah mengerti materi yang dipelajari (Rahman, 2021). Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan beragam media pembelajaran, khususnya media berbasis permainan, karena keterbatasan sarana pendukung dan kurangnya pemahaman dalam penerapannya (Permana dkk., 2024).

Permasalahan yang sering muncul di sekolah saat ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan konvensional sehingga proses pembelajaran hanya didominasi oleh pendidik. Media pembelajaran yang kurang bervariasi seperti metode ceramah dan hafalan menyebabkan siswa kurang aktif serta kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa kesulitan dalam menganalisis informasi, menyelesaikan masalah, dan menghubungkan materi dengan situasi nyata di kehidupan sehari-hari (Astuti dkk., 2024). Rendahnya keterlibatan siswa menunjukkan bahwa diperlukan strategi dan penerapan media pembelajaran yang beragam, kreatif, dan komunikatif agar proses pembelajaran menjadi efektif (Hanif & Agustina, 2025).

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Jatirogo, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis. Kegiatan pembelajaran yang hanya berpusat pada satu arah mengakibatkan siswa mudah merasa jenuh atau kurang berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam bidang kognitif atau afektif. Hasil dalam suatu pembelajaran menunjukkan capaian yang belum optimal karena mayoritas peserta didik belum memenuhi standar nilai yang sudah ditentukan (Rahmawati dkk., 2025). Kondisi tersebut memperlihatkan pentingnya pengembangan pembelajaran yang dapat mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menggembirakan.

Pengembangan di dalam karakter siswa memiliki dampak pada pertumbuhan pribadi. Siswa berada pada tahap pertama pengembangan karakter di sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan karakter pada siswa sekolah dasar sangat penting untuk membentuk individu yang mampu berperilaku sesuai dengan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari. (Setiyarini dkk., 2025).

Pada bidang studi pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 2 Jatirogo, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional sehingga siswa kurang mampu mengintegrasikan bahan ajar dengan kondisi kehidupan sehari-hari. Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, norma, serta tanggung jawab sebagai warga negara masih bersifat teoritis dan belum terwujud dalam perilaku maupun sikap mereka di lingkungan seperti sekolah. Meskipun demikian, Pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik melalui penguatan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Selain itu, Pendidikan Pancasila berfungsi untuk mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar mampu mengamalkan nilai-nilai tersebut secara nyata (Kholidah & Saputri, 2019).

Oleh karena itu, pengetahuan yang diperoleh siswa melalui kurikulum tampaknya tertinggal ketika mereka masuk universitas. Akibatnya, siswa sering mengabaikan

pentingnya pendidikan Pancasila, yang sangat penting dalam memahami karakter siswa. Pendidikan Pancasila bermakna karena memberikan wawasan tentang karakter siswa, dan siswa harus memahami pentingnya hal ini sepanjang perjalanan akademik mereka, bahkan hingga ke universitas. (Saputri, et al., 2024).

Menurunnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Penelitian Rahmawati (2025) menunjukkan bahwa sekitar 75% guru masih menggunakan metode konvensional karena keterbatasan pelatihan penggunaan media interaktif dan belum tersedianya panduan implementasi yang jelas dalam kurikulum. Akibatnya, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi rendah, khususnya pada materi yang diperlukan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa, salah satunya melalui media *Escape Room Learning*.

Escape Room Learning merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan memecahkan teka-teki atau tantangan dalam batas waktu tertentu. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, metode ini dapat diterapkan melalui simulasi penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan di lingkungan sekolah. Siswa dituntut bekerja sama, berpikir kritis, dan menyelesaikan tantangan berbasis fakta untuk memperoleh penghargaan dari guru, seperti menyusun aturan yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan hak peserta didik (Janattaka & Satria, 2024). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, namun juga dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial.

Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media *Escape Room Learning* efisien dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Rahmawati dkk. (2025) menunjukkan tingkat ketuntasan belajar mencapai 93,33%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan sebuah media pembelajaran melalui permainan atau tantangan dapat memberikan peningkatan pada aspek motivasi, partisipasi, dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. Metode ini juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, serta memecahkan masalah peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan serta efektivitas media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi terhadap penyempurnaan sarana pembelajaran kreatif yang lebih komunikatif, menarik, dan berdaya guna dalam mengoptimalkan pencapaian akademik siswa serta kecakapan berpikir kritis siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental design berbentuk *One Group Pretest–Posttest Design* untuk mengetahui pengaruh *media Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa. Peserta didik diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian memperoleh perlakuan berupa

penggunaan media *Escape Room Learning* dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar (Kim, 2024). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Jatirogo pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Populasi penelitian berjumlah 230 siswa kelas VIII, sedangkan sampel dipilih menggunakan *purposive sampling* berdasarkan rekomendasi guru Pendidikan Pancasila, sehingga diperoleh kelas VIII G dengan jumlah 32 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Escape Room Learning*, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa, sedangkan kuesioner skala Likert digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran (Fedorcsak, 2024). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda dan kuesioner diuji validitas menggunakan *Product Moment Pearson* serta reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan kriteria signifikansi $< 0,05$ dan $\text{Alpha} > 0,70$ (Hussey *et al.*, 2025). Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi, maksimum, minimum, N-Gain, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas Levene, serta uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* atau *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics (Sofwatillah dkk., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

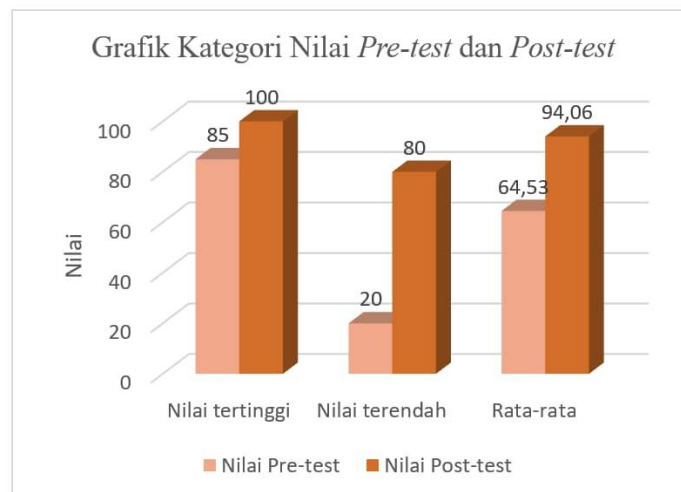
Hasil penelitian yang didapatkan peneliti berupa data *pre-test* dan *post-test* yang kemudian dianalisis untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo. Nilai *pre-test* menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media *Escape Room Learning*, sementara nilai *post-test* menunjukkan hasil belajar peserta didik sesudah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Adapun hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas VIII SMPN 2 Jatirogo

No Absen	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	75	80
2	80	100
3	30	80
4	70	95
5	80	95
6	80	90
7	30	95
8	50	85
9	20	90
10	30	100
11	60	100
12	75	95

13	85	100
14	70	100
15	85	100
16	80	100
17	40	80
18	80	100
19	85	95
20	50	90
21	65	95
22	65	100
23	60	100
24	80	100
25	80	100
26	30	80
27	80	100
28	80	95
29	85	100
30	75	100
31	50	80
32	60	90

Berdasarkan Tabel 1, data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kemudian dijelaskan secara deskriptif sebelum dilakukan pengujian statistik lebih lanjut. Analisis tersebut meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, serta nilai rata-rata siswa yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Kategori Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Berdasarkan Gambar 1, data nilai *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai tertinggi pada *pre-test* sebesar 85 dan meningkat menjadi 100 pada *post-test*. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 20 pada *pre-test* menjadi 80 pada *post-test*. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,53 pada *pre-test* menjadi 94,06 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Sebelum analisis data dilakukan, penelitian ini melalui beberapa pengujian, yaitu uji normalitas, homogenitas, validitas, reliabilitas, N-gain, dan *paired sample t-test* untuk memastikan kualitas instrumen, mengetahui peningkatan hasil belajar, serta menganalisis perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Nilai	N	Sig.	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria
<i>Pre-Post Test</i>	32	0,081	6,138	0,146	0,156	Normal

Tabel 2, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki jumlah sampel sebanyak 32 siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,081 dan standar deviasi sebesar 6,138. Hasil perhitungan menunjukkan nilai L_{hitung} 0,146, sedangkan nilai L_{tabel} 0,156. Nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data dinyatakan berdistribusi normal sehingga data hasil *pre-test* dan *post-test* memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik selanjutnya.

Uji Homogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Nilai	Sig.	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-Post Test</i>	0,391	1,119	2,34	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,391 dan nilai F_{hitung} sebesar 1,119, sedangkan nilai F_{tabel} sebesar 2,34. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Nilai signifikansi 0,391 lebih besar dari 0,05 serta nilai F_{hitung} 1,119 lebih kecil dari 2,34, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pre-test* dan *post-test* bersifat homogen, maka data penelitian memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

Uji Validitas

Tabel 4 Hasil Uji Validitas

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	P(Sig)	Keterangan
S1	0,672	0,349	0,000	Valid
S2	0,628	0,349	0,000	Valid
S3	0,581	0,349	0,000	Valid
S4	0,804	0,349	0,000	Valid
S5	0,809	0,349	0,000	Valid
S6	0,686	0,349	0,000	Valid
S7	0,804	0,349	0,000	Valid
S8	0,807	0,349	0,000	Valid
S9	0,672	0,349	0,000	Valid
S10	0,686	0,349	0,000	Valid
S11	0,804	0,349	0,000	Valid
S12	0,628	0,349	0,000	Valid
S13	0,581	0,349	0,000	Valid
S14	0,804	0,349	0,000	Valid

S15	0,686	0,349	0,000	Valid
S16	0,56	0,349	0,001	Valid
S17	0,807	0,349	0,000	Valid
S18	0,753	0,349	0,000	Valid
S19	0,807	0,349	0,000	Valid
S20	0,809	0,349	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji validitas menjelaskan bahwa seluruh item pernyataan dari S1 sampai S20 dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dari nilai *r*-hitung setiap item yang lebih besar dibandingkan nilai *r*-tabel sebesar 0,349. Seluruh nilai signifikansi (Sig.) berada di bawah 0,05, sehingga menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor variabel yang diukur. Nilai *r*-hitung tertinggi terdapat pada item S5 dan S20 sebesar 0,809, yang menunjukkan bahwa kedua item tersebut memiliki tingkat korelasi yang sangat kuat terhadap konstruk penelitian. Nilai *r*-hitung terendah terdapat pada item S16 sebesar 0,560, namun nilai tersebut tetap lebih besar dari *r*-tabel (0,349), sehingga item tersebut tetap dinyatakan valid. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen atau butir pernyataan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai alat pengumpulan data karena telah memenuhi syarat validitas.

Uji Reliabilitas

Tabel 5 Hasil Uji Reabilitas

Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Syarat	Keterangan
20	0,951	0,7	Reliabel

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji reliabilitas diketahui bahwa jumlah pernyataan dalam instrumen penelitian sebanyak 20 butir dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,957. Nilai tersebut lebih besar dari syarat minimum reliabilitas yaitu 0,7, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,951 menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dapat dipercaya dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Uji N-Gain

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

	Hasil Uji N-Gain				
	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
NGain_Score	32	,20	1,00	,8471	,18952
NGain_Persen	32	20,00	100,00	84,7061	18,95163

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji N-Gain, diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 32 orang. Nilai N-Gain Score memiliki nilai minimum sebesar 0,20 dan nilai maksimum sebesar 1,00 dengan rata-rata sebesar 0,8471. Sementara itu, nilai N-Gain Persen memiliki nilai minimum sebesar 20,00 dan maksimum sebesar 100,00 dengan rata-rata sebesar

84,7061%. Rata-rata N-Gain Score sebesar 0,8471 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat baik setelah penerapan perlakuan atau metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Nilai rata-rata persentase sebesar 84,7061% juga menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berada pada kategori efektif.

Uji Paired Sample Test

Tabel 7 Hasil Uji Paired Samples Test

Nilai	Mean	Standar Deviasi	Interval Kepercayaan 95%		t	df	Sig. (2-tailed)
			Minimum	Maksimum			
Pretest Posttest	-29,531	17,008	-35,663	-23,399	-9,822	31	0,000

Berdasarkan Tabel 7 hasil uji *Paired Samples Test*, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar -29,531 yang menunjukkan adanya selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai negatif tersebut menandakan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media *Escape Room Learning*. Nilai standar deviasi sebesar 17,008 menunjukkan tingkat variasi data selisih nilai siswa tergolong cukup beragam. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -35,663 sampai -23,399, yang berarti rata-rata peningkatan nilai berada dalam rentang tersebut. Hasil uji diperoleh nilai *t* hitung sebesar -9,822 dengan derajat kebebasan (*df*) 31 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa media *Escape Room Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo.

Hasil Penerapan Media *Escape Room Learning*

Penerapan media *Escape Room Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh dari pengelompokan nilai siswa berdasarkan kategori tingkat peningkatan hasil belajar. Perhitungan hasil penerapan media *Escape Room Learning* menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Penerapan Media *Escape Room Learning*

No	Keterangan	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	%
1	Belum meningkat	<75	0	0%
2	Mulai meningkat	76-85	6	18,75%
3	Meningkat sesuai harapan	86-95	11	34,38%
4	Meningkat sangat baik	96-100	15	46,87%
	Jumlah		32	100%

Berdasarkan Tabel 8, penerapan media *Escape Room Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo kelas VIII menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang sangat baik. Sebanyak 15 siswa (46,87%) berada pada kategori “meningkat sangat baik”, 11 siswa (34,38%) pada kategori “meningkat sesuai harapan”, dan 6 siswa (18,75%)

pada kategori “mulai meningkat”. Berdasarkan data di atas, tidak terdapat siswa pada kategori “belum meningkat” (0%), maka disimpulkan bahwa penerapan media *Escape Room Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Tabel 1 hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa media *Escape Room Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Jatirogo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai *pre-test* yang awalnya rendah, seperti 20, 30, dan 40, meningkat menjadi 80–100 pada *post-test*. Pembelajaran berbasis permainan membantu siswa lebih aktif melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah sehingga materi lebih mudah dipahami. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Kim (2024) yang menyatakan bahwa *educational escape room* mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Gambar 1 memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media *Escape Room Learning*. Nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 100, nilai terendah dari 20 menjadi 80, dan rata-rata nilai naik dari 64,53 menjadi 94,06. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Chang *et al* (2024) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis *escape room* dapat *meningkatkan learning achievement*, motivasi belajar, kemampuan kolaborasi, dan *problem solving* siswa.

Tabel 2 uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal karena nilai L_{hitung} 0,146 lebih kecil daripada $< L_{tabel}$ 0,156. Dengan demikian, data layak digunakan dalam analisis statistik parametrik. Hasil ini sesuai dengan penelitian Rahmawati dkk (2025) yang menjelaskan bahwa data dinyatakan normal apabila nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Tabel 3 uji homogenitas memperlihatkan bahwa data penelitian bersifat homogen karena nilai signifikansi $0,391 > 0,05$ dan F_{hitung} 1,119 $< F_{tabel}$ 2,34. Hal ini menunjukkan bahwa varians data *pre-test* dan *post-test* relatif sama sehingga hasil analisis menjadi lebih akurat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Fedorcsak (2024) yang menyatakan bahwa data homogen memiliki kesamaan varians sehingga layak digunakan dalam analisis statistik lanjutan.

Tabel 4 uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas sangat tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,951 ($>0,7$). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rhayha dan Ismaili (2024) yang menyatakan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang tinggi menunjukkan konsistensi internal instrumen yang baik.

Tabel 5 uji validitas memaparkan bahwa seluruh item pernyataan S1–S20 dinyatakan valid karena nilai R_{hitung} lebih besar daripada R_{tabel} 0,349 dan seluruh signifikansi $<0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Temuan tersebut sesuai dengan penelitian Guo *et al* (2024) yang

menjelaskan bahwa instrumen valid apabila item mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara tepat dan signifikan.

Tabel 6 uji N-Gain menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,8471 dan N-Gain Persen 84,7061% yang termasuk kategori tinggi dan efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Escape Room Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Fedorcsak yang menemukan bahwa *escape room game* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan performa akademik. Penelitian Chang *et al* (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran *escape room* meningkatkan kemampuan kolaborasi dan *problem solving* siswa.

Tabel 7 uji *paired sample t-test* memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan selisih rata-rata 29,531 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Escape Room Learning* efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gordillo dan López-fernández (2024) yang menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan *educational escape room* memperoleh peningkatan pengetahuan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 8 kategori peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dengan 46,87% berada pada kategori “meningkat sangat baik”, 34,38% “meningkat sesuai harapan”, dan 18,75% “mulai meningkat”. Pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Roig *et al* (2024) yang menunjukkan bahwa *educational escape room* mampu meningkatkan *academic performance, success rate*, keterlibatan, dan kerja sama siswa karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar berbasis tantangan dan kolaborasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Escape Room Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 2 Jatirogo mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini mendorong siswa lebih berpartisipasi melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Escape Room Learning* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Chang, C., Setiani, I., & Yang, J. C. (2024). *An Escape Room-Based Collaborative Learning Approach to Enhancing Students' Learning Achievement, Collaboration Awareness, Learning Motivation and Problem-Solving Skills*. 0(300), 1–29. <https://doi.org/10.1177/07356331241302513>
- Fedorcsak, P. (2024). Moderate Benefit of Escape Room Game on Learning Outcome in

- Medicine. *BMC Medical Education*, 2(1), 2–8.
- Gordillo, A., & López-fernández, D. (2024). Are Educational Escape Rooms More Effective Than Traditional Lectures for Teaching Software Engineering ? A Randomized Controlled Trial. *IEEE Transactions On Education*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.1109/TE.2024.3403913>
- Guo, S., Shi, L., & Zhai, X. (2024). Validating an Instrument for Teachers ' Acceptance of Artificial Intelligence in Education. *Journal International*, 2(1), 1–8.
- Hanif, M., & Agustina, D. (2025). Enhancing Vocabulary Mastery Through Escape Room Game. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 39(1), 51–58.
- Hussey, I., Alsalti, T., Bosco, F., Elson, M., & Arslan, R. (2025). An Aberrant Abundance of Cronbach ' s Alpha Values at . 70. *Association For Psychological Science*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.1177/25152459241287123>
- Janattaka, N., & Satria, A. P. (2024). Pembuatan Game Digital Escape Room di SDN 1 Kaliwungu Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 2(1), 273–277.
- Kholidah, N. R. J., & Saputri, E. D. (2019). Pandangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila. *Ed-Humanistics*, 4(1), 476–480.
- Kim, C. (2024). Escape Rooms for Education : A Meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 17(4), 219–234.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 289–302.
- Rahmawati, N. A. N., Aka, K. A., & Mukmin, B. A. (2025). Development of Escape Room Game-Based Interactive Learning Media to Improve Grade 3 Students ' Understanding of Environmental Materials. *Advances in Social Humanities Research*, 3(6), 449–461.
- Rhayha, R., & Ismaili, A. A. (2024). Development and Validation of an Instrument to Evaluate the Perspective of Using the Electronic Health Record in a Hospital Setting. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 24(291), 2–13.
- Roig, P. J., Alcaraz, S., Gilly, K., & Bernad, C. (2024). Education Sciences A Generic Multilevel Structure for Educational Escape Rooms. *Education Sciences*, 1(2), 1–14.
- Saputri, E. D., & Lestari, S. A. (2024). The Actualization of Pancasila from the Legal Perspective within the Academic Environment of University. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 11(1), 95-101.
- Setiyarini, P. D., Hasanudin, C., & Saputri, E. D. (2025, November). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membangun Karakter Siswa SD. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 3, No. 2, pp. 305-314).
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif : Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.