

**EFEKTIVITAS MEDIA *ESCAPE ROOM LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMPN 2 JATIROGO**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Selvia Rosamalia Inayah
22220032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

**EFEKTIVITAS MEDIA *ESCAPE ROOM LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DI SMPN 2 JATIROGO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Selvia Rosamalia Inayah
22220032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Efektivitas Media *Escape Room Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo disusun oleh:

Nama : Selvia Rosamalia Inayah

NIM : 2220032

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 13 Juli 2026

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Ernita Dwi Saputri, S. Pd., M. H.

NIDN. 0707019001



Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S. Pd., M. H.

NIDN. 0719048901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Efektivitas Media *Escape Room Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo disusun oleh:

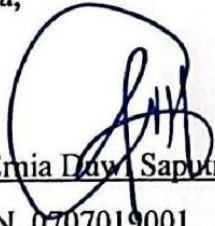
Nama : Selvia Rosamalia Inayah

NIM : 22220032

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa, tanggal 21 Juli 2026

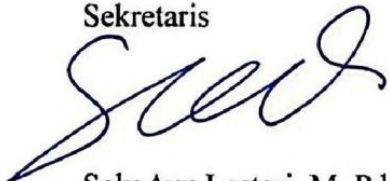
Bojonegoro, 29 Juli 2026

Ketua,


Dr. Ernia Dayu Saputri, S. Pd., M. H.

NIDN. 0707019001

Sekretaris


Sely Ayu Lestari, M. Pd.

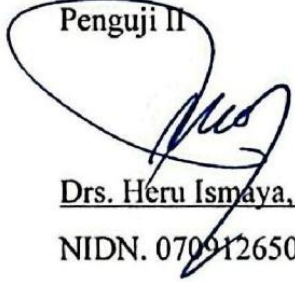
NIDN. 0731039701

Penguji I,


Fifi Zuhriah, M. Pd.

NIDN. 0703048504

Penguji II


Drs. Heru Ismaya, M. H.

NIDN. 0709126502

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M. Pd.

NIDN. 001401650

MOTTO

"Kesuksesan bukanlah akhir, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal. Yang terpenting adalah keberanian untuk terus melangkah dan tidak berhenti mencoba."

(Winston Churchill)

"Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada keindahan impian mereka.

Jangan pernah berhenti bermimpi, karena impian adalah awal dari setiap pencapaian."

(Eleanor Roosevelt)

"Hiduplah seolah-olah engkau akan mati besok. Belajarlah seolah-olah engkau akan hidup selamanya. Setiap hari adalah kesempatan untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari hari sebelumnya."

(Mahatma Gandhi)

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

(QS. Ar-Rad [13]: 11)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat, nikmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di IKIP PGRI Bojonegoro. Setiap proses yang dilalui dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, motivasi, serta kasih sayang dari berbagai pihak yang senantiasa mengiringi langkah penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, hormat, dan terima kasih, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Mama, Masyufah, sebagai sosok ibu yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala cinta, kesabaran, serta perjuangan yang telah mama berikan kepada penulis sejak kecil hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan mama.
2. Devy Alkhahfita Martha R. dan Muhammad Gibran Izza F.P., sebagai adik-adik yang selalu menghadirkan kebahagiaan dan melengkapi perjalanan hidup penulis. Terima kasih atas doa, perhatian, serta kebersamaan yang membuat setiap hari terasa lebih berwarna. Semoga pencapaian ini menjadi kebanggaan dan penyemangat bagi kita untuk terus meraih impian.
3. Galeh Bagus Adittama, sebagai suami yang senantiasa menemani setiap proses perjuangan penulis. Terima kasih atas cinta, perhatian, doa, dukungan, kesabaran, serta kesediaannya menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, dan semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan keberkahan dan kebahagiaan dalam setiap langkah yang kita jalani bersama.
4. Alya dan Nita, sebagai sahabat yang selalu hadir dalam setiap suka dan duka penulis. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, mendengarkan setiap keluh kesah, memberikan motivasi, serta selalu menguatkan penulis selama menyelesaikan studi ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu anugerah yang sangat berarti.

5. Lafia, Yana, Fitri, Nanik, dan Nisa, sebagai teman-teman yang telah mewarnai perjalanan penulis selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta berbagai kenangan yang telah kita ciptakan bersama. Kepada Nisa dan Fitri, terima kasih telah menjadi teman seperjuangan dalam bimbingan skripsi yang selalu saling membantu, bertukar informasi, dan saling menyemangati hingga proses ini dapat dilalui bersama.
6. Ibu Ernia, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Rika, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, ilmu, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas kesabaran dan perhatian yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik.
7. Diri penulis sendiri, sebagai pribadi yang telah berusaha melewati setiap tantangan, keraguan, dan proses panjang selama menyelesaikan pendidikan. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan, terus belajar, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap rintangan. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik dan penuh keberkahan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Selvia Rosamalia Inayah

NIM : 22220032

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Efektivitas Media *Escape Room Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya **secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 13 Juli 2026



Selvia Rosamalia Inayah

22220032

ABSTRAK

Inayah, Selvia Rosamalia. 2026. *Efektivitas Media Escape Room Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., Pembimbing II Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S.Pd., M.H.

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

Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kendala berupa rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode yang monoton sehingga berdampak pada hasil belajar. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media *Escape Room Learning* yang mampu menciptakan pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana penggunaan media *Escape Room Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo; dan (2) bagaimana efektivitas media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII G yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, kuesioner, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,53 pada *pretest* menjadi 94,06 pada *posttest*. Nilai tertinggi meningkat dari 85 menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 20 menjadi 80. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *Escape Room Learning* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Escape Room Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Jatirogo serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

ABSTRACT

Inayah, Selvia Rosamalia. 2026. The Effectiveness of Escape Room Learning Media on the Learning Outcomes of Eighth Grade Students in Pancasila Education at SMPN 2 Jatirogo. Thesis. Pancasila and Citizenship Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., Supervisor II Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S.Pd., M.H.

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

Pancasila Education learning still faces obstacles in the form of low student interest due to the use of monotonous methods, which impacts learning outcomes. One alternative to address this problem is the use of Escape Room Learning media, which can create more active, interactive, and enjoyable learning. The research questions are formulated as follows: (1) how is the use of Escape Room Learning media in Pancasila Education learning at SMPN 2 Jatirogo? and (2) the effectiveness of Escape Room Learning media on the learning outcomes of eighth-grade students in Pancasila Education at SMPN 2 Jatirogo. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 32 eighth-grade G students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through tests, observations, questionnaires, and documentation, then analyzed using descriptive and inferential statistics using SPSS. The results showed that the average student score increased from 64.53 in the pretest to 94.06 in the posttest. The highest score increased from 85 to 100, while the lowest score increased from 20 to 80. The analysis showed that the use of Escape Room Learning media effectively improved student learning outcomes. The results of the study concluded that Escape Room Learning media is effective in Pancasila Education learning because it improves the learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 2 Jatirogo and creates a more active and enjoyable learning process.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Efektivitas Media *Escape Room Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo"**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai kendala. Namun, berkat doa, bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menempuh pendidikan di IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa (FPIPSB) IKIP PGRI Bojonegoro sekaligus Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sely Ayu Lestari, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan dukungan, arahan, dan pelayanan akademik selama penulis menjalani proses perkuliahan.
4. Neneng Rika Jazilatul Kholidah, S.Pd., M.H., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh perhatian dan ketelitian telah memberikan saran,

koreksi, serta bimbingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Kepala SMPN 2 Jatirogo beserta seluruh guru, tenaga kependidikan, dan siswa kelas VIII yang telah memberikan izin, kesempatan, serta kerja sama yang baik sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan IKIP PGRI Bojonegoro yang telah berbagi ilmu pengetahuan, wawasan, pengalaman, serta nilai-nilai akademik yang menjadi bekal berharga bagi penulis selama menempuh pendidikan.
7. Kedua orang tua tercinta beserta seluruh keluarga yang tidak pernah berhenti memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, motivasi, serta pengorbanan yang tulus dalam setiap langkah perjalanan penulis.
8. Teman-teman Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis melalui kebersamaan, semangat, kerja sama, dan saling mendukung hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, doa, dukungan, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan.

Bojonegoro, 13 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kerangka Teoritis	10
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian	29
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	30
3. Sampling	32

D.	Teknik Pengumpulan Data	33
1.	Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	33
2.	Observasi.....	34
3.	Kuesioner	35
4.	Dokumentasi	35
E.	Teknik Analisis Data	36
F.	Teknik Validasi Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
A.	Hasil	47
1.	Uji Normalitas	49
2.	Uji Homogenitas	49
3.	Uji Reabilitas	50
4.	Uji Validitas.....	51
5.	Uji N-Gain	52
6.	Uji Paired Sample Test	53
7.	Hasil Penerapan Media <i>Escape Room Learning</i>	54
B.	Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN.....		67
A.	Simpulan	67
B.	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	9
Tabel 3. 1 Model Eksperimen <i>Pretest Posttest Control Group Desain</i>	27
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian	30
Tabel 3. 3Skala Likert Kuesioner	35
Tabel 3. 4 Presentase Hasil Penerapan Media <i>Escape Room Learning</i>	37
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat N-Gain	38
Tabel 3. 6 Kategori Efektivitas N-Gain.....	39
Tabel 3. 7 Kisi-kisi kuesioner penerapan media <i>Escape Room Learning</i>	43
Tabel 3. 8 Kisi-kisi instrument penelitian <i>pretest dan posttest</i>	44
Tabel 4. 1 Nilai Pre-test dan Post-test Siswa Kelas VIII SMPN 2 Jatirogo	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas.....	49
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reabilitas	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas	51
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain	52
Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Samples Test	53
Tabel 4. 8 Hasil Penerapan Media <i>Escape Room Learning</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 2. 2 Grafik Kategori Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Validasi Tes Dosen	73
Lampiran 2. Instrumen Validasi Kusiner Dosen	75
Lampiran 3. Instrumen Validasi Observasi Dosen	77
Lampiran 4. Power Point Materi Pembelajaran	79
Lampiran 5. Lembar Soal Dan Jawaban <i>Pre-Test/Post-Test</i>	82
Lampiran 6 Lembar Kusiner Penelitian	87
Lampiran 7. Soal dan Jawaban Media Tantangan Teka Teki	88
Lampiran 8 Soal dan Jawaban Media Tantangan Mencari Kata	90
Lampiran 9 Soal dan Jawaban Media Tantangan Labirin	90
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	91
Lampiran 11. Nilai r Product Moment	92
Lampiran 12 Tabel F	93
Lampiran 13. . L Tabel	95
Lampiran 14. Instrumen Validasi Tes Guru.....	96
Lampiran 15. Lembar Instrumen Validasi Observasi Guru	99
Lampiran 16. Lembar Instrumen Validasi Kusiner Guru	101
Lampiran 17. Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM)	103
Lampiran 18 Surat Izin Pengambilan Data	135
Lampiran 19. Surat Keterangan Selesai Pengambilan Data.....	136
Lampiran 20. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	137
Lampiran 21. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1	138
Lampiran 22. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai proses sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan berkarakter. Proses penerapan pendidikan ini berkaitan dengan adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar. Media ini memiliki berbagai macam jenis yang berfungsi untuk menyampaikan materi dengan berbagai cara yang menarik (Rahman dkk., 2022). Pada kenyataannya sebagian guru belum memanfaatkan variasi media atau media berbasis permainan karena keterbatasan sarana pendukung dari pihak sekolah (Permana dkk., 2024).

Permasalahan yang muncul di sekolah saat ini adalah proses pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan belajar rendah. Praktik pembelajaran yang monoton mengutamakan ceramah dan hafalan menyebabkan siswa kurang terlibat dalam aktivitas belajar yang menuntut kemampuan menganalisis informasi, menyelesaikan masalah, dan membuat kesimpulan secara logis (Astuti dkk., 2024). Kondisi ini mengakibatkan siswa menerima informasi secara pasif dan kesulitan menghubungkan materi dengan situasi nyata. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif (Hanif & Agustina, 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Jatirogo, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode

ceramah dan penugasan tertulis. Metode tersebut cenderung bersifat satu arah sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan menunjukkan tingkat kejenuhan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, baik secara kognitif maupun afektif. Sebelum diterapkannya media pembelajaran yang inovatif, hasil belajar siswa menunjukkan capaian yang belum optimal dan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan (Rahmawati dkk., 2025).

Secara khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP 2 Jatirogo pada siswa kelas VIII, pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional membuat siswa kurang mampu mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, norma, dan tanggung jawab sebagai warga negara masih bersifat teoritis dan belum tercermin dalam sikap maupun perilaku mereka di lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran memerlukan inovasi media yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif, pemikiran kritis, serta penerapan nilai-nilai kewarganegaraan dalam Pendidikan Pancasila (Sahin, 2023).

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan, mengembangkan, dan menguatkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan pedoman berperilaku. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diarahkan untuk mampu menerapkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial dalam kehidupan sehari-hari

sebagai warga negara. Pendidikan Pancasila juga diartikan sebagai aspek yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan ini mampu memfasilitasi peningkatan mutu diri melalui penguatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Kholidah & Saputri, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila saat ini terus mengalami penurunan hasil belajar karena metode pembelajaran yang diterapkan membosankan. Menurut penelitian Rahmawati (2025) yang melaporkan bahwa sekitar 75% guru sekolah dasar masih menerapkan metode konvensional akibat keterbatasan pelatihan dalam penggunaan media interaktif dan belum tersedianya panduan implementasi yang jelas dalam kurikulum nasional. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama pada materi lingkungan yang memerlukan praktik. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan penerapan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti media *Escape Room Learning*.

Metode *Escape Room Learning* adalah pembelajaran berbasis permainan di mana siswa bekerja sama dalam tim untuk memecahkan teka-teki dalam batas waktu tertentu. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila, metode ini diterapkan melalui skenario simulasi penyelesaian konflik di sekolah, seperti menentukan langkah tepat menghadapi sebuah masalah yang dihadapi di lingkungan sekolah. Siswa dituntut menyelesaikan teka-teki berbasis fakta secara tepat dan cepat untuk memperoleh reward dari guru, misalnya menyusun peraturan yang sesuai nilai Pancasila dan hak siswa (Janattaka & Satria, 2024). Penelitian sebelumnya oleh Rahmawati

dkk (2025) menunjukkan bahwa media *Escape Room Learning* sangat efektif dengan tingkat ketuntasan 93,33%.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Efektivitas Media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo?
2. Bagaimana efektivitas media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo.
2. Mengetahui efektivitas media *Escape Room Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 2 Jatirogo

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Escape Room Learning*. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengkaji efektivitas strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman praktis dalam penerapan metode *Escape Room Learning*, sehingga peneliti dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan kontekstual di masa mendatang.

- b. Bagi Guru

Guru memperoleh informasi dan panduan praktis terkait implementasi media *Escape Room Learning*, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Penerapan media *Escape Room*

Learning diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, kerja sama dalam kelompok, serta pemahaman konsep Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam.

E. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan tingkat keberhasilan suatu kegiatan atau tindakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan hasil yang diharapkan. Efektivitas pada penelitian ini diartikan sebagai tingkat keberhasilan penggunaan media *Escape Room Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn). Efektivitas penggunaan media tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, hasil analisis N-Gain, serta hasil uji *Paired Sample t-test*. Selain itu, efektivitas penggunaan media juga didukung oleh hasil observasi terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan respons siswa yang diperoleh melalui kuesioner.

2. *Escape Room Learning*

Escape Room Learning merupakan media pembelajaran berbasis tantangan yang mengintegrasikan aktivitas pemecahan masalah, kolaborasi, dan tantangan dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang agar peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk

menyelesaikan serangkaian tantangan dalam waktu tertentu sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama antarpeserta didik. Pada penelitian ini, *Escape Room Learning* diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) di kelas VIII SMP Negeri 2 Jatirogo. Media pembelajaran yang digunakan terdiri atas beberapa bentuk tantangan, yaitu soal, teka-teki, labirin, dan permainan mencari kosa kata (*word search*) yang disusun sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila. Setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan seluruh tantangan dalam waktu yang telah ditentukan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan lebih aktif, mampu berpikir kritis, bekerja sama, serta memahami materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan kemampuan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Escape Room Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn). Hasil belajar dilihat dari kemampuan siswa dalam (1) memahami materi Pendidikan Pancasila, (2) menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, dan (3) menerapkan konsep atau nilai Pancasila dalam penyelesaian masalah. Hasil belajar tersebut diukur melalui skor *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji *Paired Sample t-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar

setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Escape Room Learning*.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang bertujuan membentuk peserta didik agar memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup bangsa, serta pedoman dalam berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila juga berperan dalam membentuk karakter peserta didik agar memiliki sikap demokratis, bertanggung jawab, cinta tanah air, serta mampu hidup sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila pada penelitian ini merupakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) yang diajarkan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatirogo sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Materi yang digunakan meliputi pokok bahasan yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan disampaikan melalui media *Escape Room Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.