ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Escape Room* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 1 Tulungagung" ini ditulis oleh Silfia Komala Sari, NIM. 1860205221075, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan dosen pembimbing Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Escape Room,* Keterlibatan Siswa, Ekosistem, Pembelajaran IPAS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penguasaan keterampilan abad ke-21 pada siswa, khususnya keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah (1) menjelaskan prosedur pengembangan media *Escape Room* pada mata pelajaran IPAS di kelas V, (2) menjelaskan efektivitas media *Escape Room* terhadap keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas V B MIN 1 Tulungagung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons, serta kuesioner *pre-test* dan *post-test* keterlibatan siswa, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran *Escape Room* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis,* termasuk analisis kebutuhan, materi, dan karakteristik peserta didik; di tahap *design,* dilakukan pemilihan media, format, dan rancangan desain awal menggunakan bantuan AI dan aplikasi Canva; tahap *development*, dilakukan pembuatan produk, validasi ahli, dan revisi produk berdasarkan hasil validasi; tahap *implementation,* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan besar termasuk penyebaran kuesioner *pre-test* dan *post test* keterlibatan siswa; serta tahap *evaluation,* dilakukan pengukuran efektivitas media melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* keterlibatan siswa, serta dianalisis untuk mengetahui perubahan tingkat keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media; dan(2) berdasarkan hasil uji *paired t-test* diperoleh nilai signifikansi *(Sig.(2-tailed))* sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikansi antara keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Escape Room.* Dengan demikian, media pembelajaran *Escape Room* dinyatakan efektif meningkatkan keterlibatan siswa pada pelajaran IPAS materi Ekosistem di kelas V B MIN 1 Tulungagung.

ABSTRACT

This thesis, entitled "Development of Escape Room-Based Learning Media in Science and Social Studies (IPAS) Subject for Fifth Grade Students at MIN 1 Tulungagung," was written by Silfia Komala Sari, Student ID Number 1860205221075, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, supervised by Dr. Annas Ribab Sibilana, M.Pd.I.

Keywords: *Escape Room, Student Engagement, Ecosystem, IPAS Learning*

This research is motivated by the suboptimal mastery of 21st-century skills among students, particularly critical thinking, communication, and collaboration skills in the learning process. In addition, science learning (IPAS) still tends to use conventional methods, resulting in students being less actively involved in the learning process. Therefore, engaging and interactive learning media are needed to increase student involvement.

The objectives of this study are (1) to explain the procedure for developing Escape Room media for the IPAS subject in Grade V, and (2) to explain the effectiveness of Escape Room media on student engagement in the IPAS subject in Grade V.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 20 students of class V B MIN 1 Tulungagung. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, response questionnaires, as well as pre-test and post-test questionnaires on student engagement, which were then analysed qualitatively and quantitatively.

The research results indicate that: (1) the Escape Room learning media was successfully developed using the ADDIE model which includes the analysis stage, involving needs analysis, material, and learner characteristics; in the design stage, media selection, format, and initial design layout were carried out using AI assistance and the Canva application; in the development stage, product creation, expert validation, and product revisions based on the validation results were conducted; in the implementation stage, trials were carried out with small and large groups including the distribution of pre-test and post-test questionnaires on student engagement; and in the evaluation stage, the effectiveness of the media was measured through pre-test and post-test assessments of student engagement and analysed to determine changes in student engagement levels before and after using the media; and (2) Based on the results of the paired t-test, a significance value (Sig.(2-tailed)) of 0.000 < 0.05 was obtained, so H0 was rejected and H1 accepted, indicating a significant difference in student engagement before and after using the Escape Room learning media. Thus, the Escape Room learning media is declared effective in increasing student engagement in IPS lessons on Ecosystem material in class V B MIN 1 Tulungagung.

امللخص

أُعِدَّت هذه الرسالة العلمية بعنوان «تطوير وسيلة تعليمية قائمة على تقنية غرفة الهروب في مادة العلوم الاجتماعية والطبيعية للصف الخامس بمدرسة تولونغاغونغ» من قِبل سيلفيا كومالا ساري، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٥٢٢١٠٧٥، قسم تعليم معلمي المدرسة الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونغاغونغ، تحت إشراف الدكتور أنّاس رباب سيبيلانا، الماجستير.

الكلمات المفتاحية :غرفة الهروب، مشاركة الطلاب، النظام البيئي، تعلم العلوم الاجتماعية والطبيعية.

يتم تحفيز هذا البحث بسبب الإتقان الغير مثالي لمهارات القرن الحادي والعشرين بين الطلاب، وخاصة مهارات التفكير النقدي والتواصل والتعاون في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، لا يزال تعلم العلوم مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية يميل إلى استخدام الطرق التقليدية، مما يؤدي إلى مشاركة الطلاب بشكل أقل فعالية في عملية التعلم. لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية جذابة وتفاعلية لزيادة مشاركة الطلاب.

أهداف هذه الدراسة هي (١) شرح إجراءات تطوير وسائل غرفة الهروب لمادة مادة العلوم الطبيعية والاجتماعية في الصف الخامس، و(٢) شرح فعالية وسائل غرفة الهروب في مشاركة الطلاب في مادة مادة العلوم الطبيعية والاجتماعيةفي الصف الخامس.

. يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير مع نموذج تطوير التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقويم، والذي يشمل التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم. قد تألفت عينة البحث من ٢٠ طالباً من الصف الخامس باء في مدرسة المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى تولونج أجونج. شملت تقنيات جمع البيانات الملاحظة، والمقابلات، واستبانات التحقق من قبل الخبراء، واستبانات الاستجابة، بالإضافة إلى استبانات الاختبار القبلي والبعدي لمشاركة الطلاب، والتي تم تحليلها بعد ذلك نوعياً وكمياً.

تشير نتائج البحث إلى أنه: (١) تم تطوير وسيلة التعلم غرفة الهروببنجاح باستخدام نموذج التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقويم الذي يشمل مرحلة التحليل، والتي تتضمن تحليل الاحتياجات، والمحتوى، وخصائص المتعلمين؛ وفي مرحلة التصميم، تم اختيار الوسائط، والتنسيق، والتصميم الأولي باستخدام المساعدة بالذكاء الاصطناعي وتطبيق؛ وفي مرحلة التطوير، تم إنشاء المنتج، والتحقق من خبراء، وتعديل المنتج بناءً على نتائج التحقق؛ وفي مرحلة التنفيذ، تم إجراء التجارب مع مجموعات صغيرة وكبيرة بما في ذلك توزيع استبيانات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار حول تفاعل الطلاب؛ وفي مرحلة التقييم، تم قياس فعالية الوسيلة من خلال اختبارات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار لتفاعل الطلاب وتحليلها لتحديد التغيرات في مستويات تفاعل الطلاب قبل وبعد استخدام الوسيلة؛ و(٢) بناءً على نتائج اختبار t المقترن، تم الحصول على قيمة الدلالةقدرها ٠. ٠٠٠ < ٠. ٠٠،٥ لذا تم رفض ه٠ وقبول ه١، مما يشير إلى وجود فرق معنوي في مشاركة الطلاب قبل وبعد استخدام وسائط التعلم غرفة الهروب. وعليه، يتم إعلان وسائط التعلم غرفة الهروب فعالة في زيادة مشاركة الطلاب في دروس الدراسات الاجتماعية حول مادة النظام البيئي في الصف الخامس ب مدرسة المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية الأولى تولونج أجونج تولونغاغونغ.