

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk manusia yang berkompetensi sekaligus berkarakter. Pendidikan menjadi sebuah aspek di mana setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkannya. Selain menjadi hak dasar setiap individu, pendidikan juga berfungsi sebagai fondasi yang kokoh bagi pengembangan kecerdasan, kepribadian, serta daya saing dalam menghadapi dinamika global yang senantiasa berubah.^{2 3} Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang agar unggul secara intelektual, sekaligus adaptif terhadap dinamika perkembangan zaman.

Di abad ke-21 seperti saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kualitasnya agar mampu menciptakan generasi muda yang memiliki daya saing tinggi. Pendidikan berperan penting dalam membekali siswa agar dapat beradaptasi dengan berbagai perubahan, karena dalam abad ke-21 ini diperlukan berbagai keterampilan sebagai bekal mereka.⁴ *Critical thinking, creativity, collaboration, dan communication*, merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi tantangan di masa depan. Keempat keterampilan tersebut, dalam konteks dunia kerja maupun

² Ema Dauyah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswa Non-Pendidikan Bahasa Inggris," *Jurnal Serambi Ilmu* 19, no. 2 (2018): hlm. 196-197.

³ Nurbaya et al., *Buku Pengantar Pendidikan* (Padang: CV. Pustaka Inspirasi Minang, 2024), hlm. 3.

⁴ Burhanudin Abdul Karim Mantau and Sitti Rahmawati Talango, "Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran (Literature Review)," *Irfani* 19, no. 1 (2023): hlm. 87.

sosial menjadi sangat penting.⁵ Oleh karena itu, pendidikan dasar memegang peranan strategis dalam membekali siswa sebelum mereka menuju ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Guru sekolah dasar dituntut untuk senantiasa mengikuti perkembangan zaman dengan merancang pembelajaran yang aktif dan bermakna.⁶ Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar harus dikembangkan sedemikian rupa agar mampu mengoptimalkan pertumbuhan keterampilan abad ke-21.

Namun, pencapaian keterampilan abad ke-21 pada siswa tidak tercapai secara maksimal apabila siswa belum terlibat aktif selama proses pembelajaran. Keterlibatan siswa (*student engagement*) menjadi salah satu aspek penting yang mendukung keberhasilan proses belajar, sebab melalui keterlibatan yang tinggi, siswa lebih aktif dalam berpikir, berkomunikasi, bekerjasama, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.⁷ Sebaliknya, apabila keterlibatan siswa tidak aktif, hal ini dapat menyebabkan proses pembelajaran berjalan secara pasif sehingga menghambat perkembangan keterampilan abad ke-21.⁸ Oleh sebab itulah, pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa untuk mendorong keterlibatan siswa secara optimal untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

⁵ Resti Septikasari and Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar," *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* 8, no. 2 (2018): hlm. 108-111.

⁶ Elinda Rizkasari, Ifa Hanifa Rahman, and Prima Trisna Aji, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): hlm. 695.

⁷ Sustia Ningsih, "Konstruk Keterlibatan Siswa Pada Proses Pembelajaran Di Kelas," *Educatio* 20, no. 1 (April 2025): hlm. 12.

⁸ Yeni Nuraeni et al., "Implementasi Problem Based Learning Di Sekolah Dasar: Tantangan Dan Strategi Mengatasi Siswa Pasif Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 4, no. 3 (2025): hlm. 6137.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang dengan berbagai bentuk pembelajaran yang menekankan pembelajaran intrakurikuler adaptif terhadap perkembangan zaman, khususnya dalam penguasaan keterampilan abad ke-21.⁹ Hal ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang interaktif, bermakna, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Meskipun Kurikulum Merdeka menekankan penguasaan keterampilan abad ke-21, implementasinya di tingkat sekolah dasar masih dikategorikan belum optimal. Guru faktor utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar, yang belum sepenuhnya dapat mengembangkan pendekatan yang benar-benar efektif dengan tuntutan kebutuhan siswa.¹⁰ Hingga kini, banyak guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang kurang variatif dan belum sepenuhnya selaras dengan karakteristik materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran berlangsung kurang maksimal. Akibatnya, siswa masih belum dapat berpartisipasi secara aktif karena metode pembelajaran yang monoton tidak mampu menumbuhkan motivasi maupun semangat belajar mereka.¹¹ Selain itu, pembelajaran yang masih bersifat individualis membuat siswa kurang terbiasa bekerjasama dan tidak terlatih untuk berkolaborasi, sehingga dikhawatirkan menyulitkan mereka

⁹ Angel Pratyca et al., "Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 3, no. 01 (2023): hlm. 63.

¹⁰ Riza Kurniawan, "Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk Meningkatkan Mutu Dan Profesionalisme Guru," *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia*, 2016, hlm. 1416.

¹¹ Hasriadi Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): hlm.136.

ketika menghadapi tuntutan kerja sama di masa depan.¹² Dengan demikian, diperlukan pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekaligus mendukung penguasaan keterampilan abad ke-21.

Permasalahan tersebut juga tampak dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPAS yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa masih berada pada tingkat pemikiran yang sederhana, konkret, komprehensif, serta global.¹³ Dengan demikian, integrasi kedua mata pelajaran bertujuan membantu siswa memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu dan saling berkaitan.¹⁴ Oleh karena itu, pembelajaran IPAS harus dirancang secara kontekstual dan interaktif sehingga siswa dapat menginternalisasi hubungan antara aspek sosial dan lingkungan secara terpadu.

Pada praktiknya, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih cenderung berorientasi pada pendekatan teoritis dengan dominasi peran guru berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Joko Supranto et al.,

¹² Slamet Widodo and Rizky Kusuma Wardani, "Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) Di Sekolah Dasar," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 7, no. 2 (2020): hlm.186.

¹³ Denada Viqri et al., "Problematisasi Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 2 (2024): hlm. 321.

¹⁴ Delina Andreani and Ganes Gunansyah, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 9 (2023): hlm.1842.

menunjukkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS cenderung hanya terfokus pada satu bidang saja, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sementara minat siswa kurang pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPS). Minimnya variasi pendekatan dan media pembelajaran menyebabkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar tidak berkembang secara optimal.¹⁵ Oleh karena itu, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPAS dapat disimpulkan sebagai akibat dari dominasi metode yang berpusat pada guru serta terbatasnya penggunaan media yang inovatif dan menarik, sehingga siswa belum mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 1 Tulungagung, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Aktivitas belajar lebih banyak berupa penyampaian materi, pencatatan, dan pemberian tugas, yang berdampak pada rendahnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Di samping itu, penggunaan sumber dan media pembelajaran masih terbatas pada buku LKS, sehingga kurang mendukung pemahaman konsep secara mendalam dan kontekstual. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPAS agar siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Dari kondisi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya keberagaman strategi dan media pembelajaran berimplikasi pada terhambatnya penguasaan keterampilan abad ke-21 sekaligus menurunkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan variasi metode dan media yang

¹⁵ Joko Suprapmanto and Suci Wahyu Zakiyah, "Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 6, no. 2 (2024): hlm. 201.

menarik serta didominasi pendekatan yang berpusat pada guru menjadi faktor utama rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa metode dan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar. Untuk itu, inovasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dibutuhkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang berfungsi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan ialah permainan berbasis *escape room*, yaitu permainan edukatif yang mengharuskan siswa menyelesaikan misi secara kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan penerapan media pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Escape Room* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 1 Tulungagung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Penguasaan keterampilan abad ke-21 belum optimal

Keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi masih belum sepenuhnya ditekankan oleh guru dalam praktik pembelajaran di kelas mengakibatkan keterlibatan siswa kurang.

2. Pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional

Dalam kegiatan pembelajaran IPAS di MIN 1 Tulungagung, guru umumnya masih menggunakan metode ceramah atau penjelasan langsung tanpa diimbangi dengan kegiatan praktik maupun penggunaan media yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa pasif karena hanya berperan menerima informasi, sehingga pembelajaran terasa monoton. Akibatnya, konsep-konsep abstrak tidak dapat dipahami secara mendalam oleh siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan tidak melebar dari permasalahan yang telah diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Escape Room* yang dirancang untuk mata pelajaran IPAS di kelas V MIN 1 Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Escape Room* pada mata pelajaran IPAS di kelas V?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Escape Room* terhadap keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Escape Room* pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Escape Room* terhadap keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Escape Room* yang ditujukan untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Media

Produk yang dikembangkan ini berupa media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) *escape room* yang dikemas dalam bentuk video digital. Media ini juga dikombinasikan dengan lembar tugas cetak yang digunakan untuk menyelesaikan setiap misi dalam permainan. Dengan demikian, produk ini merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur *digital* dan *non-digital*.

2. Komponen Media

a. Komponen media *digital*

Media video berisi pengantar cerita, aturan permainan, zona *escape room*, ilustrasi gambar, dan narasi lisan.

b. Komponen media *non-digital*

Media non-digital berbentuk lembar tugas atau laporan kelompok yang digunakan untuk menyelesaikan misi pada setiap zona.

G. Kegunaan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Escape Room* ini diharapkan dapat memberi kegunaan:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik di bidang pendidikan, terutama dalam konteks pemanfaatan *game-based learning* pada pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi pengembangan strategi dan media pembelajaran interaktif, sekaligus memberikan kontribusi terhadap kajian mengenai keterlibatan siswa dalam strategi pembelajaran berbasis game.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran di sekolah, khususnya dalam upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif sekaligus inspirasi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan media berbasis permainan seperti *escape room*.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat berpartisipasi lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi sekaligus informasi tambahan dalam penyusunan karya ilmiah dengan tema pembahasan yang sama.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Escape Room* sekaligus menjadi pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukatif yang inovatif.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual merupakan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian berdasarkan kajian teori maupun pendapat para ahli yang relevan. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam penyampaian pesan dari guru sebagai pengirim kepada siswa sebagai penerima, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, serta mencapai hasil yang diharapkan.¹⁶

¹⁶ Netriwati and Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), hlm. 5.

b. Media Pembelajaran Berbasis *Escape Room*

Media pembelajaran *escape room* merupakan media yang mengadaptasi konsep permainan *escape room* atau ruang melarikan diri. Media ini berisi tantangan atau teka-teki yang harus dipecahkan oleh siswa dengan tujuan untuk melatih berpikir kritis, analitis, dan berkolaborasi dengan teman-temannya.¹⁷

c. Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah mata pelajaran integrasi antara IPA dan IPS. Tujuan integrasi ini ialah membekali siswa kemampuan memahami dan mengelola lingkungan alam maupun sosial secara terpadu dan saling berkaitan.¹⁸

d. Ekosistem yang Harmonis

Ekosistem yang harmonis merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Ekosistem dipahami sebagai suatu kondisi di mana seluruh komponennya, baik biotik (makhluk hidup) maupun abiotik (tak hidup), saling berinteraksi secara seimbang sehingga tercipta stabilitas lingkungan.¹⁹ Dalam konteks pembelajaran IPAS, materi ini mengajarkan siswa untuk

¹⁷ Rosita Yusup Roheti, "Penerapan Escape Room Edukatif Dalam Pembelajaran SKI Di Kelas V MI Assa'adah Ulujami," *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)* 1, no. 2 (2025): hlm.131.

¹⁸ Umami Nihayatul Fadlilah, Khamdun Khamdun, and Imaniar Purbasari, "Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V," *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): hlm. 16317.

¹⁹ Sunarno Sastro Atmodjo et al., *Ekologi Dasar* (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2024), hlm. 146.

memahami keterkaitan antara komponen ekosistem serta mengetahui pentingnya menjaga keseimbangan alam dan lingkungan.

e. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa (*student engagement*) merupakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang mencakup aspek perilaku, kognitif, dan emosional. Keterlibatan ini berkaitan dengan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, usaha memahami materi, serta respons emosional yang ditunjukkan selama pembelajaran berlangsung.²⁰

2. Penegasan Operasional

Penegasan istilah merupakan penjelasan mengenai batasan istilah yang digunakan dalam penelitian berdasarkan konteks pelaksanaan penelitian sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Adapun penegasan operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V MIN 1 Tulungagung.

b. Media Pembelajaran Berbasis *Escape Room*

Media pembelajaran berbasis *Escape Room* dalam penelitian ini adalah media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE,

²⁰ Trinh Thi Thu Giang, John Andre, and Ho Hoang Lan, "Student Engagement: Validating a Model to Unify In-Class and Out-of-Class Contexts," *Sage Open* 12, no. 4 (2022): 21582440221140334.

dengan tahapan sistematis yang dimulai dari tahap analisis hingga evaluasi.

c. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pembelajaran IPAS kelas V MIN 1 Tulungagung yang berfokus pada Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem.

d. Ekosistem yang Harmonis

Materi ekosistem yang harmonis dalam penelitian ini mencakup komponen biotik dan abiotik, hubungan antar makhluk hidup, jaring-jaring makanan, serta permasalahan ekosistem.

e. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan kuesioner yang mengacu pada empat dimensi keterlibatan menurut Reeve dan Tseng, yaitu *agentic engagement*, *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*, yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *Escape Room*.