

**PENGEMBANGAN MEDIA SOLAR ESCAPE BERBASIS ESCAPE ROOM EDUKATIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM TATA
SURYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Indah Putri Aprilia¹, Farida Istianah²

¹PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

²PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail : ¹indah.22177@mhs.unesa.ac.id

Alamat e-mail : ²faridaistianah@unesa.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students on the Solar System material due to the abstract characteristics of the material and the limited use of interactive learning media. This condition causes students to experience difficulties in understanding concepts such as planet characteristics, rotation, and revolution. This study aimed to develop Solar Escape learning media based on an educational escape room that is valid, practical, and effective in improving science learning outcomes of fifth-grade elementary school students. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 22 fifth-grade students at SDN Mulyorejo 2 as the experimental class and 20 fifth-grade students at SDN Dolokgede 1 as the control class. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, and pretest-posttest tests. Data were analyzed using validity percentage, practicality, N-Gain scores, and Independent Sample t-Test. The results showed that Solar Escape media obtained a validity score of 93.33% from material experts and 88.75% from media experts, categorized as very valid. The practicality of the media was categorized as very practical based on teacher and student responses. The effectiveness of the media was indicated by the N-Gain score of the experimental class at 0.71 (high category), while the control class obtained 0.37 (moderate category). The Independent Sample t-Test results showed a significance value of <0.05, indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. Based on these results, Solar Escape media based on an educational escape room is declared valid, practical, and effective for use in science learning on the Solar System material to improve fifth-grade elementary students' learning outcomes.

Keywords: *Solar Escape, Educational Escape Room, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi Sistem Tata Surya yang disebabkan oleh karakteristik materi yang bersifat abstrak serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep seperti karakteristik planet, rotasi, dan revolusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Solar Escape berbasis escape room edukatif yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Mulyorejo 2 sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan SDN Dolokgede 1 sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan persentase kevalidan, kepraktisan, nilai N-Gain, dan uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Solar Escape memperoleh tingkat validitas sebesar 93,33% dari ahli materi dan 88,75% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Efektivitas media ditunjukkan melalui nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,71 kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,37 kategori sedang. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, media Solar Escape berbasis escape room edukatif dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Solar Escape, Escape Room Edukatif, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menentukan kemajuan suatu bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa, seperti membaca, menulis, berhitung, serta keterampilan berpikir yang menjadi bekal untuk

pembelajaran selanjutnya. Proses pembelajaran perlu dirancang secara bermakna agar siswa mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan bertahan lama. Menurut Ibrahim et al. (2022), penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu

menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi Sistem Tata Surya. Materi Sistem Tata Surya memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti susunan planet, karakteristik benda langit, rotasi, dan revolusi yang sulit diamati secara langsung oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar, hasil belajar siswa pada materi Sistem Tata Surya masih tergolong rendah. Ketuntasan belajar di SDN Mulyorejo 2 hanya mencapai 35,7% dengan nilai rata-rata 65, SDN Dolokgede 1 sebesar 36% dengan nilai rata-rata 63, SDN Ngambon 1 sebesar 40% dengan nilai rata-rata 67, dan SDN Sendangrejo 1 sebesar 40,7% dengan nilai rata-rata 66. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar

siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret membutuhkan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Menurut Ibrahim et al. (2022), media pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan aktivitas belajar. Selain itu, Lestari dan Widodo (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media inovatif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan konsep escape room. Menurut Rahmawati et al. (2025), media escape room mampu

menghadirkan pengalaman belajar melalui aktivitas pemecahan masalah, tantangan, dan kolaborasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis escape room mampu memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Menurut Halizah et al. (2025), penggunaan digital escape room dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, Rahmawati et al. (2025) menyatakan bahwa media berbasis escape room dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa terlibat langsung dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran. Irawan et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penerapan escape room dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa melalui aktivitas kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

Meskipun beberapa penelitian telah mengembangkan media escape room dalam pembelajaran, masih terdapat keterbatasan dalam pengembangan media escape room

yang berbentuk permainan edukatif konkret untuk siswa sekolah dasar, khususnya pada materi Sistem Tata Surya. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan escape room berbasis digital atau diterapkan pada materi pembelajaran lain. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan konsep permainan escape room dengan materi Sistem Tata Surya secara lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media Solar Escape berbasis escape room edukatif pada materi Sistem Tata Surya. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media escape room berbentuk permainan edukatif konkret yang mengintegrasikan aktivitas tantangan, kartu misi, permainan, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA. Media Solar Escape dirancang agar siswa dapat memahami konsep Sistem Tata Surya melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media Solar Escape yang valid, praktis, dan efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Tata Surya kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Solar Escape berbasis escape room edukatif pada materi Sistem Tata Surya kelas V Sekolah Dasar. Menurut Sugiyono (2021), penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Suryani et al. (2021), model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki tahapan sistematis sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selain pengembangan produk, penelitian ini juga menggunakan desain quasi experiment dengan bentuk nonequivalent control group design untuk mengetahui efektivitas media Solar Escape terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2021), desain quasi experiment digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah ditentukan sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN Mulyorejo 2 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media Solar Escape dan SDN Dolokgede 1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran tanpa media Solar Escape. Pengujian efektivitas dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest pada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tahap pertama yaitu Analysis (analisis). Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar. Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang

terjadi dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi Sistem Tata Surya. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak seperti karakteristik planet, rotasi, dan revolusi bumi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif masih terbatas sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap kedua yaitu Design (perancangan). Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media Solar Escape berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan dilakukan dengan menentukan konsep permainan berbasis escape room edukatif, menyusun alur permainan, membuat desain komponen media, serta menyusun instrumen penelitian. Media Solar Escape dirancang dengan berbagai aktivitas permainan yang mengintegrasikan materi Sistem Tata Surya, seperti kartu planet, puzzle tata surya, papan permainan, kartu misi, serta lembar kerja peserta

didik (LKPD). Setiap aktivitas dirancang agar siswa dapat belajar melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan permainan edukatif.

Tahap ketiga yaitu Development (pengembangan). Pada tahap ini rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Produk yang dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek isi materi, penyajian, bahasa, tampilan, desain, serta kemudahan penggunaan. Hasil validasi berupa penilaian, kritik, dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sehingga media Solar Escape dapat digunakan dalam tahap uji coba pembelajaran.

Tahap keempat yaitu Implementation (implementasi). Implementasi dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Solar Escape dalam pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya. Penelitian menggunakan desain quasi experimental design dengan bentuk Nonequivalent Control

Group Design. Subjek penelitian terdiri dari kelas eksperimen yaitu siswa kelas V SDN Mulyorejo 2 sebanyak 22 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Solar Escape, serta kelas kontrol yaitu siswa kelas V SDN Dolokgede 1 sebanyak 20 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode pembelajaran biasa. Sebelum dan sesudah pembelajaran, kedua kelas diberikan tes berupa pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media Solar Escape. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media melalui validasi ahli materi dan ahli media serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media. Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur

perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Solar Escape.

Tahap terakhir yaitu Evaluation (evaluasi). Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, respon pengguna, serta hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kelayakan, kepraktisan, nilai N-Gain, serta uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk. Melalui tahapan tersebut, media Solar Escape diharapkan menjadi media pembelajaran IPA yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Solar Escape berbasis escape room edukatif pada materi Sistem Tata Surya untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan

yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Suryani et al. (2021), model ADDIE merupakan model pengembangan yang memiliki tahapan sistematis dan dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media Solar Escape dikembangkan dengan konsep permainan edukatif berupa tantangan, misi, dan pemecahan masalah yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi Sistem Tata Surya yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Hasil penelitian diperoleh melalui beberapa tahap pengujian, yaitu uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Menurut Sugiyono (2021), produk yang dikembangkan melalui penelitian Research and Development perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui kualitas produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Uji kevalidan dilakukan melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media Solar Escape. Sedangkan uji efektivitas dilakukan melalui hasil pretest dan

posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

1. Kevalidan Media Solar Escape

Uji kevalidan media Solar Escape dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2021), validasi produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk berdasarkan penilaian dari ahli yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media serta melakukan perbaikan sebelum tahap implementasi. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Validasi Materi Solar Escape

No	Aspek	Nilai	Keterangan
1	Kelayakan Isi	93,33%	Sangat Layak
2	Keterpaduan dan Sistematika Penyajian	93,33%	Sangat Layak
3	Kebahasaan	93,33%	Sangat Layak
4	Keterkaitan dengan Kehidupan dan Pengembangan Berpikir	93,33%	Sangat Layak
Rata-rata		93,33%	Sangat Layak

Tabel 1.2 Hasil Validasi Media Solar Escape

No	Aspek	Nilai	Keterangan
1	Tampilan	90%	Sangat Layak
2	Kebahasaan	95%	Sangat Layak
3	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	90%	Sangat Layak
4	Motivasi dan Daya Tarik Media	80%	Layak
Rata-rata		88,75%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1.1, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar **93,33%** dengan kategori **sangat layak**. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep Sistem Tata Surya, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media Solar Escape telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar dan mampu membantu siswa memahami konsep tata surya.

Selanjutnya, Berdasarkan hasil table 1.2 hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar **88,75%** dengan kategori **sangat layak**. Penilaian ahli media meliputi aspek tampilan, desain media, kemudahan penggunaan, keterbacaan, serta daya tarik media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Solar Escape memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komponen permainan seperti kartu misi, kartu planet, puzzle tata surya,

papan permainan, dan LKPD mampu mendukung siswa untuk belajar secara aktif.

Media Solar Escape yang telah dinyatakan valid dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi aspek kelayakan isi dan tampilan. Penggunaan media berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2. Kepraktisan Media Solar Escape

Uji kepraktisan dilakukan setelah media **Solar Escape** diterapkan dalam pembelajaran. Kepraktisan media diperoleh melalui **angket respon guru dan siswa** untuk mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik, serta keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2021), uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan suatu produk yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Suryani et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang praktis dapat

dilihat dari kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta kemampuan media dalam mendukung kegiatan belajar siswa.

Tabel 2.1 Respon Guru Kelas Eksperimen terhadap Media SOLAR ESCAPE

No	Aspek	Skor	Persentase	Keterangan
1	Kemenarikan Media	10/10	100%	Sangat Baik
2	Kemudahan Penggunaan	9/10	90%	Sangat Baik
3	Motivasi dan Semangat Belajar	10/10	100%	Sangat Baik
4	Tampilan dan Kesesuaian Materi	10/10	100%	Sangat Baik
5	Kepraktisan Penggunaan	9/10	90%	Sangat Baik
6	Fokus dan Keterlibatan Siswa	15/15	100%	Sangat Baik
7	Penyajian Materi	5/5	100%	Sangat Baik
Rata-rata		68/70	97,14%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2.1, hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Solar Escape mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi Sistem Tata Surya.

Tabel 2.2 Hasil Angket Respon Siswa Kelas Eksperimen

No	Aspek	Skor	Persentase	Keterangan
1	Kemudahan Penggunaan	521/575	90,61%	Sangat Praktis
2	Pemahaman Materi	300/345	86,96%	Sangat Praktis
3	Daya Tarik dan Motivasi Belajar	612/690	88,70%	Sangat Praktis
Rata-Rata		1433/1610	89,01%	Sangat Praktis

Sementara itu, berdasarkan table 2.2 respon siswa memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan lebih aktif mengikuti pembelajaran menggunakan media Solar Escape. Aktivitas permainan dalam media membuat siswa lebih antusias dalam berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa, diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 97%, sehingga media Solar Escape dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

3. Efektivitas Media Solar Escape

Uji efektivitas media Solar Escape dilakukan dengan menggunakan desain quasi experiment melalui pemberian pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media Solar Escape, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa media Solar Escape. Menurut Sugiyono (2021), desain quasi experiment digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan membandingkan

hasil belajar antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok pembandingan. Pengukuran efektivitas dapat dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 3.1 Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain Hasil Belajar Siswa

Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
22	58,41	12,45	87,95	7,83	0,71	0,18
Rata-rata	58,41	12,45	87,95	7,83	0,71	0,18

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
20	58,10	12,38	73,40	10,21	0,37	0,17
Rata-rata	58,10	12,38	73,40	10,21	0,37	0,17

Berdasarkan Tabel 3.1, kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata 58,41 pada pretest menjadi 87,95 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 kategori tinggi. Sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 53,84 menjadi 72,50 dengan nilai N-Gain sebesar 0,37 kategori sedang.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media Solar Escape memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Hal tersebut terjadi karena siswa tidak

hanya menerima materi secara langsung dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan, diskusi kelompok, dan penyelesaian masalah melalui konsep escape room edukatif.

Efektivitas media juga diperkuat melalui hasil uji Independent Samples t-test yang memperoleh nilai signifikansi $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Solar Escape berbasis escape room edukatif pada materi Sistem Tata Surya kelas V Sekolah Dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media Solar Escape yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media memperoleh persentase 88,75% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media Solar Escape memperoleh respon positif dari pengguna. Respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dan respon siswa memperoleh persentase sebesar 100%, sehingga diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Solar Escape mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, hasil uji efektivitas melalui desain quasi experiment menunjukkan bahwa media Solar Escape efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan media Solar Escape memperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,37 kategori sedang. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian, media Solar Escape berbasis escape room edukatif dinyatakan valid, praktis, dan

efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, kolaborasi, dan pemecahan masalah sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2021). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.

Jurnal :

Halizah, N., Pratiwi, D. A., & Ramadhan, M. (2025). Pengembangan digital escape room sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 45–56.
Ibrahim, M. A., Fauzan, M. J., Rian, P., Nurhadi, S., Setiawan, U., & Destiani, Z. N. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–12.

Irawan, R., Setiawan, A., & Putri, F. A. (2026). Implementasi escape room dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan literasi numerasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 78–89.

Lestari, D., & Widodo, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 120–132.

Rahmawati, A., Sari, P., & Hidayat, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis escape room untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 88–99.

1.