

PENERAPAN *DIGITAL ESCAPE ROOM* DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN MEMBACA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

K.N. Halizah¹, P.K. Sari², H. Salsabiila³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Jakarta
Tangerang Selatan, Indonesia

e-mail: keishanur08@gmail.com¹, tiwikartika01@gmail.com²,
hanansalsabilaa@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media digital escape room melalui platform Genially dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca pada siswa kelas III SDN Ciputat 01. Metodologi yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa yang mengikuti pembelajaran selama dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, tes pemahaman membaca (pretest dan posttest), serta wawancara mendalam. Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk deskripsi hasil observasi dan wawancara, serta kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dari 68,06 menjadi 80,97 dan ketuntasan belajar dari 64,52% menjadi 83,87%. Siswa mengungkapkan pembelajaran menggunakan media ini lebih menarik dan interaktif. Studi merekomendasikan penggunaan media digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa serta penunjang fasilitas teknologi di sekolah.

Kata kunci: Digital Escape Room; Minat Membaca; Pemahaman Membaca

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using digital escape room media through the Genially platform in enhancing interest and reading comprehension among third-grade students at SDN Ciputat 01. The methodology applied is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which encompasses planning, implementation, observation, and reflection. The sample consists of 31 students who participated in learning activities spanning two cycles. Data collection techniques include observation, learning interest questionnaires, reading comprehension tests (pretest and posttest), and in-depth interviews with students. Data analysis was carried out qualitatively to describe observation and interview results, and quantitatively by calculating average scores and learning completeness percentages. The findings reveal significant improvements in average scores from 68.06 to 80.97 and in learning completeness from 64.52% to 83.87%. Students expressed that the media made learning more engaging and interactive. The study recommends that teachers utilize digital media to boost student interest and comprehension and encourages schools to provide supporting technological facilities.

Keywords: Digital Escape Room; Reading Interest; Reading Comprehension

PENDAHULUAN

Minat membaca memiliki peran penting dalam kehidupan karena minat dapat menjadi sumber motivasi dalam mendorong seseorang untuk belajar. Minat adalah kondisi dalam pikiran yang melibatkan berbagai perasaan seperti harapan, sikap, prasangka, dan rasa takut, yang memengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan atau bertindak (Maimanah dkk. 2021). Minat membaca merupakan kesadaran individu untuk membaca yang berasal dari dorongan diri masing-masing yang didukung dengan lingkungan (Mansyur.2019:3). Anak yang membaca dengan minat akan lebih memahami bacaan yang sedang dibaca, karena anak

akan membaca dengan sepenuh hati. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk menyukai suatu objek atau kegiatan tertentu, yang ditandai dengan perasaan senang, perhatian yang fokus, serta keinginan untuk aktif terlibat dalam melakukan kegiatan tersebut (Jamaluddin. 2020). Sedangkan menurut Dalimunthe (2020) minat adalah kondisi mental yang menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang kuat dari seseorang terhadap sesuatu, yang muncul tanpa adanya paksaan dari orang lain. Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah kondisi mental atau sikap batin seseorang yang ditandai dengan ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang kuat terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu. Minat muncul secara alami tanpa paksaan dari pihak lain dan berperan penting sebagai sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk aktif terlibat dan mengambil keputusan dalam belajar maupun bertindak.

Minat juga berkorelasi dengan pola perilaku yang menginspirasi individu untuk terlibat dengan individu, objek, aktivitas, dan pengalaman yang ditimbulkan oleh tindakan itu sendiri (Nurtika. 2021). Berpendapat juga bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang yang digambarkan dari kecenderungan dan keterlibatan aktif dalam suatu usaha, meskipun usaha tersebut dianggap kurang penting oleh orang lain (Palintan. 2020). Menurut Triantma, ketertarikan bisa dipengaruhi oleh aspek-aspek internal dan eksternal (Anjani, Dantes, Artawan, 2019:75). Aspek internal mencakup: emosi, motivasi, dan fokus. Di sisi lain, aspek eksternal termasuk peran pendidik, lingkungan, keluarga, dan sarana. Seorang pendidik harus mampu memberikan dorongan, perhatian yang konsisten kepada murid, serta sarana yang mendukung. Keluarga pun perlu berperan aktif dalam membina dan memotivasi anak-anak mereka di rumah guna memperlancar proses pembelajaran dengan efektif.

Sementara itu, membaca merupakan salah satu aspek dari keterampilan membaca secara keseluruhan. Keterampilan membaca diartikan sebagai proses memahami bahasa yang tertulis. Proses ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dari suatu bacaan atau teks tertentu (Khaliq dan Luthfiyati. 2020). Dalam kegiatan membaca, kemampuan untuk memahami isi bacaan sangatlah penting, termasuk mengetahui apa yang sedang dibaca dan apa yang ingin dicari dari teks tersebut. Hal ini dikenal sebagai pemahaman bacaan. Membaca merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi dari teks, baik informasi yang secara langsung tertulis maupun yang tersirat, melalui proses pemahaman (Syarifuddin. 2020). Pemahaman merupakan kemampuan yang melibatkan proses berpikir dan analisis oleh siswa. Saat memahami suatu materi, siswa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk menangkap makna dari informasi yang sedang mereka pelajari atau hadapi (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna, baik yang tersurat maupun yang tersirat, serta mengaplikasikan informasi dari bacaan dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya (Syarifuddin, 2020). Membaca pemahaman adalah keterampilan penting bagi siswa untuk memahami makna teks tanpa mengucapkannya secara lisan, melainkan dengan menggunakan mata dan pikiran. Kegiatan ini membantu siswa menangkap isi bacaan secara efektif, meningkatkan konsentrasi, dan melatih kemampuan berpikir logis (Pohan dkk. 2021). Membaca pemahaman diperlukan dalam semua mata pelajaran sebagai dasar dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses memahami bahasa tertulis untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dari teks. Pemahaman membaca melibatkan kemampuan kognitif siswa dalam menangkap makna tersurat maupun tersirat, serta mengaplikasikan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Membaca pemahaman merupakan keterampilan penting yang membantu siswa memahami isi bacaan secara efektif, meningkatkan konsentrasi, dan melatih kemampuan berpikir logis, sehingga menjadi dasar penting dalam semua mata pelajaran. Kecenderungan anak-anak terhadap membaca meningkat secara signifikan ketika mereka secara aktif terlibat dalam skenario permainan yang digerakkan oleh narasi (Putra & Rahayu (2021). Video game yang mengintegrasikan tugas dan tujuan yang berpusat pada membaca merangsang motivasi anak-anak untuk memahami materi tekstual sebagai prasyarat untuk penyelesaian permainan yang sukses (Rahman & Sari, 2020).

Minat dan pemahaman membaca merupakan dua aspek penting yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Rendahnya minat dan pemahaman membaca di kalangan siswa kelas III SDN Ciputat 01 tidak hanya menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berpotensi berdampak negatif pada prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Ketika siswa tidak memiliki minat yang tinggi terhadap membaca, mereka cenderung mengabaikan materi pelajaran yang disampaikan, yang pada akhirnya mengakibatkan pemahaman yang dangkal terhadap konsep-konsep dasar yang diajarkan. Berdasarkan hasil pengamatan penulis di lapangan serta diskusi dengan rekan sejawat, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami isi bacaan dan menunjukkan minat yang rendah terhadap aktivitas membaca. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, motivasi dan partisipasi siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca menjadi rendah.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan perubahan untuk beralih dari metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju pendekatan yang berfokus pada siswa (*student centered*), keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar sangat diutamakan. Dalam transformasi ini, media pembelajaran memegang peran penting sebagai penghubung interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, maupun siswa dengan sumber belajar. Literasi media adalah kumpulan keterampilan terintegrasi yang memungkinkan individu untuk secara aktif mengakses, menganalisis, menafsirkan, dan mempertanyakan pesan-pesan yang disampaikan melalui berbagai jenis media. Selain itu, literasi media mencakup kemampuan melakukan beragam aktivitas seperti membaca, menulis, menavigasi, serta mengelola media yang dipandang sebagai objek informasi, teknis, dan sosial. Dengan keterampilan ini, seseorang dapat memanfaatkan media secara efektif, termasuk memahami, menilai secara kritis, serta menciptakan dan membagikan konten media (Ciurel, 2016; Tilleul et al., 2015 dalam Asari et al., 2023). Dengan kemampuan ini, seseorang dapat memanfaatkan media secara efektif termasuk mengakses, memahami, serta menilai media dan isinya secara kritis serta menciptakan dan membagikan konten media. Untuk mengoptimalkan peran media pembelajaran dan meningkatkan literasi media siswa, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah digital *escape room* melalui *platform Genially*. Media ini dirancang dengan alur cerita dan teka-teki berbasis bacaan yang harus dipecahkan secara kolaboratif oleh para siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan pengembangan keterampilan literasi media.

Salah satu bentuk media yang dapat menjadi alternatif dalam mendukung pergeseran ini adalah penerapan *digital escape room* melalui platform *Genially*. Media tersebut dirancang dengan alur cerita dan teka-teki berbasis bacaan yang harus dipecahkan secara kolaboratif oleh para siswa. Pembelajaran *digital* melibatkan penggunaan sistem pembelajaran daring atau *digital*. Pembelajaran diawali dengan perencanaan yang matang, dan perencanaan ini harus menjadi acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Sumarni, Darhim, & Fatimah, 2019 dalam Sari. et al. 2024)

Media ini dirancang dengan skenario dan teka-teki berbasis bacaan yang harus diselesaikan secara kolaboratif oleh siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk membaca, memahami, serta mendiskusikan isi bacaan guna menemukan solusi dari setiap tantangan yang diberikan. Selain itu, penggunaan media digital ini sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan teknologi.

Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan membaca. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang cendurung monoton dan kurang melibatkan interaksi aktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta pemahaman materi yang pada akhirnya dapat memengaruhi prestasi akademik mereka. Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang mampu menimbulkan suatu perilaku tertentu, dimana perilaku tersebut diarahkan agar tujuan tertentu dapat tercapai. Tindakan atau sikap yang dilakukan seseorang dalam usaha meraih suatu tujuan sangat dipengaruhi oleh motif yang ada dalam dirinya (Rahman, 2022).

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis digital muncul sebagai solusi yang cukup menjanjikan. Salah satu inovasi yang tengah berkembang adalah penggunaan *digital escape room* sebagai media pembelajaran. Media ini mengintegrasikan elemen permainan (*game-based learning*) dengan tantangan pemecahan masalah yang mengharuskan siswa untuk secara aktif membaca, memahami, dan menginterpretasi informasi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan bersifat kolaboratif, *digital escape room* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Fasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan sangat penting dalam meningkatkan minat siswa dalam membaca. Implementasi yang efektif dari model cocok untuk mewujudkan tujuan ini adalah Pembelajaran Berbasis Game (*GBL*). Model pendidikan ini menggabungkan permainan sebagai alat instrumental dalam proses menagajar. *GBL* dirancang untuk membuat pengalaman pendidikan lebih menarik dan interaktif, sehingga menumbuhkan antusiasme dan motivasi yang lebih besar untuk siswa, terutama dalam kaitannya dengan membaca (Saputri et al., 2023).

Escape room edukasi adalah adaptasi permainan teka-teki yang diubah menjadi serangkaian tantangan terkait materi pelajaran, seperti Matematika, Sains, dan Bahasa. Penggunaan *escape room digital* dalam pembelajaran bertujuan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk aktif menyelesaikan tantangan sambil memperkuat pemahaman konsep, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis serta kerja sama. Salah satu keunggulan utama dari *digital escape room* adalah sifat interaktif dan kolaboratifnya. Dalam lingkungan pembelajaran tradisional yang kerap kali bersifat monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), siswa cenderung pasif dan kurang terlibat. Sebaliknya, *Digital Escape Room* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan teka-teki berbasis bacaan. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat mereka terhadap membaca, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama. Bermain video *game* juga dapat meningkatkan perkembangan otak.

Efektivitas *Game Escape Room* juga dapat bergantung pada bagaimana *game* tersebut dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Studi Suwastini & Citrawati (2024) menekankan jika penggunaan *Game Escape Room* tidak dapat menggantikan peran guru, tetapi sebagai alat bantu untuk mendukung strategi pembelajaran yang sudah ada. Dalam konteks ini, game edukasi yang digunakan bersama dengan metode membaca terpandu atau diskusi kelompok lebih efektif dibandingkan penggunaan *game* secara mandiri ini dapat merangsang minat siswa pada materi yang sedang dipelajari sampai mereka dapat lebih sangat mudah untuk mengingat pengetahuan ini. Pastikan untuk diajarkan oleh pendidik melalui kegiatan yang menyenangkan. Mereka akan bermain juga dapat membantu anak untuk termotivasi sehingga dapat mendorong kemampuan untuk berpikir kritis (Ansya & Salsabilla, 2024; Windawati & Koeswanti, 2021)

Selain itu, *digital escape room* dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan dan tema pembelajaran, sehingga guru dapat mengadaptasi konten sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang mungkin tidak dapat memenuhi kebutuhan individual siswa. Dengan demikian, *digital escape room* tidak hanya meningkatkan minat dan pemahaman membaca, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan bagi siswa. Terakhir, penggunaan teknologi dalam *digital escape room* sejalan dengan karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan perangkat digital. Siswa yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah beradaptasi dengan metode pembelajaran ini, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar. Dengan semua keunggulan ini, *digital escape room* menjadi solusi yang menjanjikan untuk mengatasi tantangan rendahnya minat dan pemahaman membaca di kalangan siswa kelas III SDN Ciputat 01.

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu proses belajar, mendorong kreativitas guru, dan minat siswa (Ayu et al., 2019). Menurut pandangan ini, *game Escape*

room yang dikembangkan secara khusus dengan mengintegrasikan konten pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Mengingat bahwa informasi pendidikan disajikan dalam format gamifikasi, jenis game pendidikan ini bertujuan untuk merangsang minat peserta didik, memotivasi partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran, dan membuat pengalaman pendidikan lebih menyenangkan (Ansya, 2023). Pembelajaran berbasis *game* dapat mendorong keterlibatan anak-anak yang lebih mendalam dengan mendorong untuk lebih aktif membaca (Rahman & Sari 2020). Kegiatan yang menggabungkan tantangan, insentif, dan elemen-elemen interaktif menumbuhkan suasana di mana anak-anak menganggap membaca sebagai upaya yang menyenangkan dan memuaskan, bukan kewajiban yang monoton. Fungsi *game* untuk menghibur, namun, *game* juga dirancang untuk memiliki fungsi edukatif atau mendukung pembelajaran. Salah satu bentuk penerapan *game* yang berperan sebagai media edukasi mencakup penggunaannya dalam proses belajar, seperti untuk meningkatkan kemampuan membaca, berhitung, dan mengembangkan keterampilan lainnya (Cahya et al., 2023). Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dirancang secara khusus untuk membantu peserta didik mempelajari topik tertentu. Permainan ini berperan dalam memperkuat pemahaman konsep, memberikan peluang untuk berlatih, serta mendorong motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain (Ruskandi et al., 2021). Penelitian Dietrich (2018) Menunjukkan bahwa escape room efektif meningkatkan motivasi, kerja sama, dan pemahaman materi melalui teka-teki yang menarik serta lingkungan pembelajaran yang imersif dan menyenangkan. Selain itu, teknologi pendukung seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) dapat memperkaya pengalaman belajar, meskipun perlu diperhatikan kenyamanan pengguna agar tidak menimbulkan efek samping (Elford et al., 2021).

Literasi media merupakan kumpulan keterampilan yang saling terintegrasi dan memungkinkan individu untuk secara aktif mengakses, menganalisis, menafsirkan, serta mempertanyakan berbagai pesan yang disampaikan melalui media (Ciurel 2016). Di sisi lain, Tilleul dan rekan-rekannya (2015) menyatakan bahwa literasi media adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan beragam aktivitas, seperti membaca, menulis, menavigasi, dan mengelola berbagai jenis media yang dipandang sebagai objek informasi, teknis, maupun sosial. Literasi media dapat diartikan sebagai kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan media secara efektif. Memanfaatkan media di sini mencakup kemampuan dalam mengakses, memahami, serta menilai media dan isinya secara kritis. Selain itu, literasi media juga mencakup keterampilan dalam menciptakan dan membagikan media beserta kontennya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan *Digital Escape Room* dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas III SD. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi pengaruh penggunaan *Digital Escape Room* terhadap peningkatan pemahaman membaca siswa pada tingkat yang sama. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran digital inovatif sebagai alternatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart dalam buku karya Dameria Sinaga (2024), yang meliputi empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena memungkinkan guru atau peneliti untuk melaksanakan evaluasi dan perbaikan secara berkala dalam proses pembelajaran, sehingga guru atau peneliti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan inovatif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Ciputat 01 yang berjumlah 31 siswa. Penelitian dilaksanakan selama satu minggu dengan tiga kali pertemuan di SDN Ciputat 01, yang beralamat di Jl. Kihajar Dewantoro No.6, Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest*. Adapun data sekunder diperoleh dari dokumentasi kegiatan pembelajaran, seperti foto aktivitas, catatan lapangan, dan hasil pekerjaan siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik. Pertama, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas dan minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator yang relevan. Kedua, wawancara dilakukan secara tatap muka dengan beberapa siswa untuk menggali pendapat dan pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran berbasis *digital escape room*. Ketiga, tes tertulis yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda diberikan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perkembangan pemahaman membaca siswa. Soal-soal tersebut telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesulitan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keempat, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan siswa, dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung yang melengkapi hasil observasi dan wawancara.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas dan minat belajar, pedoman wawancara, soal angket, soal *pretest* dan *posttest*, serta format dokumentasi kegiatan. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menelaah dan mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna melihat perubahan minat dan aktivitas belajar siswa. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 70% siswa menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman membaca sesuai indikator yang ditetapkan.

Indikator minat baca dalam angket untuk siswa meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) tingkat kesenangan dalam membaca, 2) kesadaran akan manfaat dari bahan bacaan yang dibaca, 3) seberapa sering siswa membaca, dan 4) jumlah atau keberagaman sumber bacaan yang diakses (Sari. 2018:263).

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti juga memperhatikan aspek etika dengan memperoleh izin resmi dari pihak sekolah dan orang tua siswa, serta menjaga kerahasiaan data pribadi siswa. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada seluruh pihak terkait untuk memastikan proses penelitian berlangsung secara transparan dan bertanggung jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Ciputat 01. Pelaksanaan pada penelitian sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu dengan mengadakan observasi, melakukan preangket terhadap minat dan pemahaman membaca peserta didik serta pengumpulan data kondisi kelas yang akan diberikan tindakan yaitu kelas III SDN Ciputat 01. Peneliti perlu mengetahui bagaimana kondisi awal siswa yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut dari pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas III SDN Ciputat 01 masih kurang antusias dalam pembelajaran, belum menunjukkan minat terhadap materi, belum mampu mengungkapkan pendapat atau pengalaman terkait materi, belum mengerjakan tugas/lembar kerja dengan sungguh-sungguh, belum menggunakan bahasa yang sopan dan santun saat berdiskusi dan belum mampu menyimpulkan isi materi dengan bantuan guru. Pada prasiklus peneliti belum memanfaatkan media *Digital Escape Room* dengan *platform Genially*. Pada tahap ini, peneliti hanya melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi permasalahan yang paling menonjol dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa dari berbagai gejala yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran, minat dan pemahaman mereka dalam membaca masih perlu ditingkatkan.



Gambar. 1 Observasi di kelas

Setelah melakukan observasi, kami membagikan soal angket yang berisi pertanyaan terhadap minat dan pemahaman membaca peserta didik dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen yang digunakan adalah angket yang berisi pertanyaan terstruktur dengan jumlah pertanyaan tujuh butir pertanyaan. Langkah ini dilakukan agar data pada tahap prasiklus menjadi lebih lengkap dan kuat sebagai dasar analisis selanjutnya. Dengan cara ini, kami dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi awal peserta didik sebelum intervensi dilakukan.

Penyebaran angket dilakukan dua kali, pertama pada tanggal 13 Mei 2025 dan yang kedua pada tanggal 14 Mei 2025. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat dari tabel-tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 1

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	13	20
Setuju	18	11
Kurang setuju	0	0
Tidak setuju	0	0

Rekapitulasi jawaban pada item pertanyaan nomor 1 dalam Tabel 1 (saya senang belajar Bahasa Indonesia), menunjukkan peningkatan persentase responden yang sangat setuju dari 41,93% menjadi 64,51%, serta kenaikan skor rata-rata dari 2,32 menjadi 3,64 setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat dan kesenangan belajar Bahasa Indonesia siswa. Menurut teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang kemudian berdampak positif pada prestasi belajar mereka.

Penelitian oleh Suryani (2020) dalam Ali et al., (2025) menjadi pendukung utama yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, yang selanjutnya menghasilkan antusiasme dan peningkatan prestasi belajar bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian oleh NBL Aprilia (2025) tentang pengembangan *escape game digital* berbasis budaya lokal membuktikan media pembelajaran seperti *Digital Escape Room* dapat meningkatkan motivasi belajar dengan skor N-gain sebesar 72%, karena

media ini menggabungkan unsur belajar dan bermain yang menantang dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian lain dari Wulandari (2020) juga mendukung bahwa game edukatif *Escape Room* meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada butir pertama ini, siswa menunjukkan tingkat kesenangan yang jauh lebih tinggi dalam belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan *digital escape room* sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 2

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	13	18
Setuju	13	10
Kurang setuju	3	3
Tidak setuju	2	0

Rekapitulasi jawaban pada item pertanyaan nomor 2 dalam Tabel 2 (saya tertarik dengan materi yang diajarkan hari ini), menunjukkan adanya peningkatan responden signifikan setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Sebelum penggunaan, 13 responden atau 41,93% menyatakan setuju, sedangkan setelah menggunakan *Digital Escape Room*, yang sangat setuju meningkat menjadi 18 responden atau 58%. Secara keseluruhan, persentase rata-rata butir angket kedua naik dari 79% dengan skor rata-rata 3,19 menjadi 87% dengan skor rata-rata 3,48. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan *Digital Escape Room* sebagai media pembelajaran.

Penelitian oleh Darmalinda & Fadriati (2024) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat mengurangi kejemuhan siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Studi ini menekankan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Studi lain juga mendukung bahwa media pembelajaran yang interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Oleh karena itu, peningkatan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran setelah penggunaan *Digital Escape Room* dapat dijelaskan karena media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan mampu memotivasi siswa secara signifikan. Media interaktif seperti *Digital Escape Room* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 3

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	15	17
Setuju	10	8
Kurang setuju	5	6
Tidak setuju	1	0

Rekapitulasi jawaban pada item nomor 3 dalam Tabel 3 (saya mudah memahami materi yang disampaikan guru), menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Sebelum penggunaan, 15 dari 31 responden (48,38%) sangat setuju bahwa mereka mudah memahami materi, sedangkan setelah penggunaan meningkat menjadi 17 responden (54,83%). Secara keseluruhan, persentase rata-rata pada butir ketiga naik dari 81% dengan skor rata-rata 3,25 menjadi 91% dengan skor rata-rata 3,61. Data ini mengindikasikan bahwa meskipun pemahaman siswa terhadap materi sudah cukup tinggi sebelumnya, penggunaan *Digital Escape Room* berhasil memberikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian oleh Muhammadiyah (2024) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan *Game Based Learning* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia melalui keterlibatan dan antusiasme siswa sehingga memperbaiki pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan temuan Damayanti & Nuzuli (2023), Febriansyah & Fitriady (2025), yang menegaskan peran penting media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara efektif. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 4

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	10	20
Setuju	16	11
Kurang setuju	4	0
Tidak setuju	1	0

Rekapitulasi jawaban pada item nomor 4 pada Tabel 4 (saya suka membaca cerita atau teks dalam Bahasa Indonesia), menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Sebelum penggunaan, 15 dari 31 responden (48,38%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut, meningkat menjadi 17 responden (54,83%) setelah penggunaan. Secara keseluruhan, persentase rata-rata pada butir keempat naik dari 78% dengan skor rata-rata 3,12 menjadi 91% dengan skor rata-rata 3,61. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa, meskipun kecenderungan siswa untuk suka membaca buku cerita sudah tergolong sedang sebelumnya, penggunaan *Digital Escape Room* berhasil meningkatkan minat dan pemahaman mereka secara signifikan.

Penelitian oleh Erawahyuni dan Hidayat (2023) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan media games book berbasis cerita efektif untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian lain yang menggunakan media pembelajaran berbasis game dan puzzle juga mendukung hasil ini dengan menunjukkan peningkatan motivasi dan minat baca siswa secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan *Digital Escape Room* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia secara signifikan

Tabel 5. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 5

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	15	17
Setuju	10	8
Kurang setuju	5	6
Tidak setuju	1	0

Rekapitulasi jawaban pada item nomor 5 di Tabel 5 mengenai rasa tertantang siswa untuk menyelesaikan soal-soal Bahasa Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Sebelum penggunaan, 10 dari 31 responden (32,25%) sangat setuju merasa tertantang, meningkat menjadi 20 responden (64,51%) setelah penggunaan. Secara keseluruhan, persentase rata-rata pada butir kelima naik dari 81% dengan skor rata-rata 3,25 menjadi 90% dengan skor rata-rata 3,61.

Meskipun tingkat rasa tertantang siswa sudah tergolong tinggi sebelumnya, penggunaan *Digital Escape Room* sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman mereka secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Hendrawan (2020) dengan memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa media interaktif seperti *escape room* mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dengan demikian, Media interaktif yang menantang tersebut memacu daya kritis dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Tabel 6. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 6

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	18	22
Setuju	7	6
Kurang setuju	4	3
Tidak setuju	2	0

Rekapitulasi jawaban pada item nomor 6 dalam Tabel 6 mengenai preferensi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan berbeda menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Sebelum penggunaan, 18 dari 31 responden (58%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut, meningkat menjadi 22 responden (70,96%) setelah penggunaan media ini. Secara keseluruhan, persentase rata-rata pada butir keenam naik dari 94% dengan skor rata-rata 3,77 menjadi 95% dengan skor rata-rata 3,80. Hal ini menandakan bahwa meskipun tingkat kesukaan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan sudah sangat tinggi, *Digital Escape Room* sebagai media pembelajaran tetap mampu memberikan peningkatan minat dan pemahaman siswa, walaupun secara kuantitatif peningkatannya relatif kecil.

Teori motivasi belajar menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Media *escape room digital* menciptakan suasana pembelajaran yang unik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta merangsang kemampuan berpikir kritis mereka.

Tabel 7. Rekapitulasi Frekuensi Jawaban Angket No. 7

Jawaban	Sebelum	Sesudah
Sangat setuju	17	25
Setuju	11	6
Kurang setuju	2	0
Tidak setuju	1	0

Rekapitulasi jawaban pada item nomor 7 di Tabel 7, terkait rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan Bahasa Indonesia yang dimiliki, menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan *Digital Escape Room*. Sebelum penggunaan, 17 dari 31 responden (54,83%) sangat setuju bahwa mereka merasa percaya diri, kemudian meningkat menjadi 25 responden (80,64%) setelah penggunaan media pembelajaran ini. Secara keseluruhan, persentase rata-rata pada butir ketujuh naik dari 86% dengan skor rata-rata 3,45 menjadi 91% dengan skor rata-rata 3,64. Data ini mengindikasikan bahwa, meskipun tingkat kepercayaan diri siswa sudah tergolong tinggi sebelumnya, penggunaan *Digital Escape Room* tetap berhasil meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, penggunaan *Digital Escape Room* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan Bahasa Indonesia secara signifikan melalui pendekatan pembelajaran yang menarik, menantang, dan interaktif.

Hasil dari angket menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Digital Escape Room* berkontribusi positif terhadap peningkatan minat, ketertarikan, pemahaman, dan kepercayaan diri peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada tindakan siklus I, hari Rabu, 14 Mei 2025. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah materi “Tersesat” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada Siklus I mencakup beberapa tahapan, yaitu: perencanaan: peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, termasuk penyusunan RPP/Modul ajar, materi ajar, alat dan media pembelajaran serta penentuan metode yang digunakan, pelaksanaan: peneliti mengajarkan materi “tersesat” kepada peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif, menggunakan

metode yang direncanakan, observasi: peneliti melakukan observasi untuk mengamati interaksi siswa, Tingkat keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dan refleksi: peneliti menganalisis hasil observasi dan hasil *pretest* untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Analisis hasil dari Siklus I digunakan oleh peneliti untuk dijadikan sebagai refleksi pada siklus berikutnya. Sebelum melakukan tindakan, peserta didik diberikan soal *pretest* karena untuk mengamati keahlian peserta didik awal melaksanakan proses pelajaran dengan diberikan 10 soal pilihan ganda. Penggeraan soal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami isi bacaan, makna kata, menentukan pernyataan yang sesuai dengan isi bacaan, serta mampu menarik kesimpulan dari bacaan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil nilai *pretest* siklus I sebagai berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pretest Ketuntasan Belajar

N	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas	Hasil	
<i>pretest</i>	31	68,06	20	11	64,52%

Melalui Tabel 8. didapatkan hasil *pretest* melalui 31 peserta didik dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil peserta didik yang tuntas sejumlah 20 atau 64,52% peserta didik yang tidak tuntas sejumlah 11 atau 35,48%. Dengan rata-rata nilai 68,06. Dapat dilihat peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menarik kesimpulan, dan menginterpretasikan makna kata-kata dalam konteks yang tepat. Hal ini menggambarkan perlunya intervensi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca siswa.

Pada pertemuan 1 siklus I dilakukan pada hari Rabu, 14 Mei 2025 pada jam ke 3-4 pembelajaran pada pelaksanaannya peneliti menggunakan model *PBL* memuat kegiatan berdiskusi bersama-sama untuk mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik diajak untuk aktif mencari solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan materi “tersesat” sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, peneliti juga memberikan bimbingan dan fasilitas agar diskusi berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pada siklus I ini, peneliti juga sudah menggunakan *digital escape room* dengan *platform Genially*. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dalam observasi, sebagian peserta didik telah menunjukkan minat yang tinggi dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka aktif berpartisipasi dalam diskusi dan tampak lebih bersemangat saat menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam *digital escape room*. Hal ini mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan. Akan tetapi, dalam penggunaan media ini dalam siklus I perlu direfleksikan atau perbaikan ke siklus II. Faktor ini dikarenakan pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti sebagian peserta didik yang belum sepenuhnya terbiasa menggunakan *platform digital escape room*, adanya kesulitan teknis yang terkadang mengganggu kelancaran pembelajaran, kurangnya fasilitas prasarana berupa laptop, serta variasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi belum merata. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan evaluasi dan penyesuaian strategi pembelajaran agar pada siklus II penggunaan media *digital escape room* dapat berjalan lebih efektif dan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa. Selain itu, hasil dari *pre-test* juga akan ditelaah dan dikaji lebih lanjut untuk Siklus II. Peneliti bertugas menilai tipe dan tingkat kesulitan soal yang disajikan, serta memperhatikan masukan dari peserta didik mengenai soal tersebut. Dengan cara ini, peneliti dapat merancang soal tes awal yang lebih sesuai dengan kapasitas pemahaman siswa dan dapat lebih efisien dalam menilai kemampuan dasar mereka sebelum proses pembelajaran dimulai. Harapannya, ini dapat memberikan gambaran yang lebih tepat tentang kemajuan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada pertemuan kedua Siklus II yang berlangsung pada hari Jumat, 16 Mei 2025, pada jam kedua dan ketiga, peneliti tetap menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis

Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) dalam kegiatan belajar. Materi yang diajarkan pun masih sama, yaitu mengenai topik “Tersesat”. Dalam tahap perencanaan, metode, dan strategi pembelajaran tetep dipertahankan sehingga konsisten proses belajar terjaga. Dalam siklus ini, peneliti melakukan perbaikan yang didasarkan pada hasil refleksi Siklus I, seperti perbaikan dalam penggunaan media *digital escape room* dan penyesuaian metode pembelajaran agar lebih efisien dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Sebagai bagian dari penilaian di Siklus II, peneliti melaksanakan *post-test* untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa setelah mendapatkan intervensi pembelajaran. Hasil dari *post-test* tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai *pre-test* pada Siklus I guna mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Posttest Ketuntasan Belajar

	N	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas	Hasil
<i>posttest</i>	31	80,97	26	5	83,87%

Dari tabel 9, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *posttest* siklus II meningkat menjadi 83,87% dengan jumlah siswa yang tuntas belajar bertambah menjadi 26 orang (83,87%), sedangkan yang tidak tuntas berkurang menjadi 5 orang. Peningkatan ini memperlihatkan keberhasilan intervensi pembelajaran yang dilakukan selama siklus II. Analisis perbandingan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* dapat disajikan dalam bentuk peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa, sehingga memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest*

	N	Rata-rata	Tuntas	Tidak tuntas	Hasil
<i>pretest</i>	31	68,06	20	11	64,57%
<i>posttest</i>	31	80,97	26	5	83,87%

Berdasarkan tabel 10, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik antara Siklus I dan Siklus II. Rata-rata nilai pada Siklus I adalah 68,06, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 80,97. Selain itu, jumlah siswa yang tuntas belajar juga mengalami peningkatan dari 20 siswa (64,52%) pada Siklus I menjadi 26 siswa (83,87%) pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (*PBL*) dan perbaikan media pembelajaran, seperti penggunaan *digital escape room*, berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam refleksi atau perbaikan pada penggunaan media *digital escape room* pada siklus II telah diperbaiki dengan mencakup penambahan prasarana berupa laptop, sehingga setiap kelompok yang beranggotakan 4 siswa dapat menggunakan satu laptop. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, elemen interaktif dan tantangan yang lebih menarik, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Refleksi dari penggunaan media ini mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Selain itu, media ini juga membantu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Peneliti mencatat bahwa siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan ketika menggunakan media yang menarik dan interaktif.

Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara dengan setiap kelompok mengenai penggunaan media *digital escape room* pada *platform Genially*. Berdasarkan hasil wawancara, para siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran ini. Mereka merasa materi yang disampaikan melalui media tersebut sangat menyenangkan dan seru, bahkan tidak membuat mereka bosan karena seperti bermain *game*. Misalnya, Kelompok 1 menyatakan bahwa “pembelajaran sangat menyenangkan dan seru, tidak membosankan seperti bermain *game*”, sementara Kelompok 2 dan 3 juga menegaskan keseruan dan kekompakkan saat mengerjakan bersama teman-teman. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa “penggunaan media ini membuat mereka lebih semangat dalam

belajar". Kelompok 1 dan 4 menyatakan bahwa mereka "menjadi lebih bersemangat jika belajar menggunakan *game* seperti *escape room*, bahkan berharap semua mata pelajaran bisa menggunakan metode serupa". Kelompok 2 dan 3 juga menyebutkan bahwa "belajar dengan media tersebut tidak membosankan sehingga semangat belajar tetap terjaga". Dalam hal pemahaman materi, siswa merasa bahwa media *game* ini membantu mereka lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan guru. Kelompok 1 sampai 4 sepakat bahwa belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Selain itu, adanya tantangan dan batasan waktu dalam game membuat mereka lebih termotivasi untuk berpacu dengan waktu sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, penggunaan media *digital escape room platform Genially* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, serta memudahkan pemahaman materi bagi siswa.

Setelah melewati siklus kedua dari penelitian tindakan kelas ini, terlihat adanya peningkatan signifikan. Tingkat keberhasilan belajar mencapai 83,87%, melampaui standar ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 70%. Dengan hasil yang menyenangkan ini, kelanjutan penelitian ke siklus berikutnya dianggap tidak perlu, sebab perbaikan dalam proses belajar mengajar telah berhasil diwujudkan. Walaupun siklus kedua sudah memenuhi target, bukan berarti berhenti di sini. Peneliti tetap bisa mengadakan evaluasi lebih lanjut atau mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif. Tujuannya adalah menjaga dan terus meningkatkan kualitas belajar siswa, serta mengantisipasi berbagai kendala yang mungkin timbul di kemudian hari. Hal ini krusial agar hasil belajar tetap optimal dan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar di masa yang akan datang.

PENUTUP

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital escape room* lewat *platform Genially* efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas III di SDN Ciputat 01. Terdapat peningkatan nilai rata-rata serta persentase kelulusan belajar siswa antara siklus I dan siklus II, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kolaboratif. Dengan kata lain, proses pembelajaran tidak lagi terasa membosankan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk memahami materi.

Sebagai langkah selanjutnya, peneliti merekomendasikan kepada para pendidik untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran *digital*, terutama yang berbasis permainan edukasi seperti *escape room*, dalam kegiatan belajar sehari-hari. Tujuannya adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan minat baca, dan memperkuat pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, diharapkan pihak sekolah dapat memberikan dukungan lewat pelatihan dan penyediaan sarana teknologi bagi guru dan siswa agar inovasi dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Rekomendasi ini juga ditujukan kepada pengambil keputusan dalam bidang pendidikan untuk mengintegrasikan penggunaan media *digital* yang interaktif dalam kurikulum sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa dapat terus meningkat secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Pembelajaran*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.2988/jimedp.v3i1.115>
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 74-

83. https://eprints.unimudasarong.ac.id/id/eprint/224/1/TA-Wiran_Triana_Pasoro-14862020086.pdf

Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>

Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>

Aprilia, N. B. L. (2025). Pengembangan Escape Game Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Kesadaran Budaya Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA*, 11(1). Universitas Labuhanbatu. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7570>

Asari, A., Juwita, R., Hasyim, M., Maturidi, A. J., Halawa, K., Sari, P. K., & Pramudyo, G. N. (2023). Literasi Media. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. <https://repository.um.ac.id/5444/1/fullteks.pdf>

Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99-108. <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMA/issue/view/143>

Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Dasar evaluation of the effectiveness of the use of communication technology in teaching traditional educational methods in elementary schools. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1):208-219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>

Darmalinda, & Fadriati, F. (2024). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 92–107. <https://doi.org/10.51729/91375>

Dietrich, N. (2018). Escape Rooms as a Learning Tool. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 89-97. https://www.researchgate.net/publication/336374954_Escape_Rooms_for_Learning_A_Systematic_Review

Elford, M., Carter, M., & Aronin, S. (2021). Augmented Reality and Virtual Reality in Education: Current Applications and Future Directions. *Educational Technology Research and Development*, 69(4) <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590291123001377>

Erawahyuni, E. R., & Hidayat, M. T. (2023). Pengembangan Media Games Book Berbasis Cerita “Minuman Nusantara” untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 120-130. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i1.12921>

Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press. <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JEDCHEM/article/download/3943/3000/>

Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., & Rusmana, A. D. B. I. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Caxra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 22, 134–141

https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/download/64484/26073_142829

- Febriansyah, R., & Fitriady, G. (2025). Penggunaan Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas 1 SD Laboratorium. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 2025. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p533-539>.
- Hendrawan, E., Banindro, B. S., & Yulianto, Y. H. (2020). Perancangan Media Interaktif Escape Room Sebagai Media Promosi Pandora Experience di Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(2), 86-94. [https://doi.org/10.9744/nirmania.20.2.86-94](https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.86-94).
- Jamaluddin, J. (2020). MINAT BELAJAR. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 8(2), 27-39. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>
- Kholiq, A., & Luthfiyati, D. (2020). Tingkat Membaca Pemahaman Siswa Sma Kabupaten Lamongan. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 17-32. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i1.3535>
- Maimanah, A. C., Munib, A., Latipah, E., & Subaidi, S. (2022). Menumbuh-Kembangkan Minat, Efikasi Diri, Dan Regulasi Diri Pada Anak. *Jurnal Buah Hati*, 9(1), 27-43. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i1.1671>
- Mansyur, A. (2019). Minat Membaca dan Pengaruhnya terhadap Pemahaman Bacaan. Jakarta: Pustaka Ilmu. https://www.researchgate.net/publication/337671871_Gempusta_Upaya_Meningkat_kan_Minat_Baca
- Muharam, T. D. (2024). Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran BIPA Siswa di Eakkapapsasanawich Islamic School Thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 8(2), 150-160. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/23714>
- Noviyanti, N. (2017). Pengembangan Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 77-85. https://www.researchgate.net/publication/381737289_PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2021). Model Pembelajaran Radec Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 250-258. <https://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1354>
- Rahman, I., & Sari, T. (2020). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Dan Minat Membaca Anak SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(4), 76-90. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/download/4526/3504>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Saputri, A. S., Lestari, R., Angelika, M. (2023). Studi Literatur Analisis Efektivitas Penggunaan Media Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Di SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4), 257–265. <https://doi.org/10.51494/mpf.v1i4.1329>

- Sari, A. (2018). Pengaruh Minat Baca dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Mojosari. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 362-366. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1824991>
- Sari, P. K., & Qonita, D. N. (2024). QR Code-Based Digital Media for Scientific Literacy Skills Enhancement of Elementary School Students. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 63-83. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.43285>
- Sinaga, Dameria. (2024). Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: UKI Press. <http://repository.uki.ac.id/14315/1/BukuAjarPenelitianTindakanKelas.pdf>
- Wulandari, I. A. K. (2020). Pengaruh Game "Adventure Escape From Ancient Bali" Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Mata Pelajaran Bahasa Bali di SD Negeri 5 Sukasada Menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning. *International Journal of Natural Sciences and Engineering*, 4(1), 21-29. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29037>
- Wulandari, R. (2021). Efektivitas Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak. *Jurnal Media Pembelajaran*, 13(2), 110-125. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/download/4526/3504>
- Wulandari, S., Agustina, H., & Nurlia, T. (2021). Efektivitas Media Digital Dalam Meningkatkan Promosi Dan Informasi di Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon. *Jurnal Ilmiah Publikasi*, 9(2), 246–250. <https://doi.org/10.33603/publika.v9i2.6724>