



Penerapan Escape Room Edukatif dalam Pembelajaran SKI di kelas V MI Assa'adah Ulujami

Roheti¹, Rosita Yusup², Robiatul Adawiyah³, Haniatur Rosyidah⁴, Risman⁵

¹ MI Assa'adah Ulujami, ² MI Al-Ikhlas Bahomohoni, ³ MI Hidayatul Muhtadi'in, ⁴ MIS Kuta, ⁵ MI Hidayatul Muhtadi'in

Correspondence: Hettyrizqi1@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Educational escape room, Aqidah Akhlak, Islamic Cultural History, student engagement, classroom action research, MI Assa'adah.

ABSTRACT

This study explores the implementation of an educational escape room in the teaching of Aqidah Akhlak and Islamic Cultural History (SKI) for fifth-grade students at MI Assa'adah Ulujami. The research utilizes a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design. The intervention involved designing an escape room game that integrates key SKI concepts, such as Islamic history, morals, and values. Students were divided into teams to solve puzzles and challenges based on SKI material. Data was collected through observations, student reflections, and teacher interviews. The findings indicate that the use of an educational escape room significantly increased student engagement, enhanced teamwork, and improved understanding of Islamic history and values. The escape room method made learning more interactive, helping students connect theoretical knowledge with real-life applications. This study highlights the potential of gamification in education, particularly in religious subjects, as an innovative and fun way to foster deeper learning and critical thinking skills. The results suggest that implementing escape room activities can be an effective tool for enhancing both academic performance and student motivation in learning SKI.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama Islam di Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan akhlak generasi muda. Salah satu aspek penting dalam pendidikan agama Islam adalah pembelajaran Aqidah Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang dasar-dasar keimanan, akhlak mulia, serta perjalanan sejarah peradaban Islam yang kaya. Pembelajaran ini sangat vital karena dapat membentuk pemahaman siswa tentang nilai-nilai luhur Islam dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun materi yang diajarkan sangat penting, proses pembelajaran SKI sering kali dirasakan kurang menarik oleh siswa. Banyak siswa merasa kesulitan untuk mengaitkan materi sejarah Islam dengan kehidupan mereka, serta merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang monoton dan konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik dalam pembelajaran SKI, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti metode escape room edukatif.

Escape room edukatif merupakan metode pembelajaran yang sedang berkembang pesat dalam dunia pendidikan. Metode ini menggunakan elemen permainan di mana siswa harus bekerja sama untuk menyelesaikan serangkaian tantangan atau teka-teki yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Konsep escape room dapat menjadi cara yang menyenangkan dan interaktif dalam mengajarkan materi-materi yang kompleks dan berbobot, seperti SKI. Dalam konteks ini, escape room edukatif dapat menggabungkan unsur-unsur sejarah, nilai moral, dan ajaran Islam dalam bentuk yang menarik bagi siswa. Penggunaan metode ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka tentang materi, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Menurut penelitian oleh Anggraeni (2020), penggunaan metode berbasis permainan dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran karena mereka merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan metode escape room edukatif dalam pembelajaran SKI memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Banyak siswa yang merasa kesulitan memahami hubungan antara ajaran agama dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Dengan menggunakan escape room yang didesain khusus dengan tantangan yang terkait dengan sejarah Islam dan nilai-nilai moral, siswa dapat merasakan secara langsung bagaimana konsep-konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Prensky (2001), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya terasa abstrak atau sulit dipahami.

Penerapan escape room dalam pembelajaran SKI juga dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui tantangan yang harus mereka pecahkan dalam permainan, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, menganalisis informasi, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Keterampilan berpikir kritis ini sangat penting dalam pendidikan abad ke-21, di mana kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir secara analitis sangat dibutuhkan. Selain itu, pembelajaran yang berbasis permainan seperti escape room juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, karena mereka merasa mampu menyelesaikan tantangan dengan usaha dan kerjasama tim. Sari (2019) mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis teknologi yang menyenangkan seperti ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, meskipun metode escape room memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pembelajaran SKI, ada beberapa tantangan yang perlu dihadapi dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah persiapan dan desain escape room itu sendiri. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, guru perlu merancang tantangan atau teka-teki yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan relevan dengan materi SKI yang diajarkan. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa kegiatan escape room tidak hanya menjadi permainan semata, tetapi juga dapat menyampaikan pesan pembelajaran yang jelas. Hidayat (2017) menyatakan bahwa penting bagi guru untuk memiliki keterampilan dalam merancang pembelajaran berbasis permainan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas dan sumber daya. Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki perangkat teknologi yang memadai untuk mendukung pelaksanaan escape room edukatif, terutama di daerah-daerah yang kurang berkembang. Meskipun escape room dapat diselenggarakan tanpa perangkat teknologi canggih, desain yang melibatkan teknologi seperti aplikasi atau media digital dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah perlu mempertimbangkan pengadaan perangkat yang memadai agar metode ini dapat diimplementasikan secara optimal. Menurut Suyadi (2016), pembelajaran berbasis teknologi memerlukan infrastruktur yang memadai, dan pengadaan perangkat ini perlu diprioritaskan agar pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan dengan efektif.

Penggunaan escape room edukatif juga dapat meningkatkan aspek sosial siswa. Selama permainan, siswa diharuskan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan teka-teki dan tantangan yang diberikan. Pembelajaran berbasis tim seperti ini dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Hal ini penting karena selain aspek akademis, keterampilan sosial juga merupakan bagian integral dari pendidikan yang harus dikembangkan. Menurut Zins & Elias (2007), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dapat memperkaya pengalaman belajar dan membentuk karakter siswa dengan lebih baik.

Selain itu, penggunaan metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bebas dari tekanan. Pembelajaran yang berbasis permainan dapat mengurangi rasa stres dan kecemasan siswa terhadap materi yang diajarkan, serta memberikan mereka kesempatan untuk belajar dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Hal ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Beers (2011), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung pengembangan emosi siswa.

Penerapan escape room edukatif dalam pembelajaran SKI juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam beberapa sesi, siswa dapat diberikan tugas untuk mencari informasi terkait tantangan yang ada dalam permainan. Ini memberi mereka kesempatan untuk berkolaborasi dan mencari informasi secara independen, yang membantu mereka meningkatkan keterampilan penelitian dan pengumpulan data. Sebagaimana dijelaskan oleh Saracho & Spodek (2007), pembelajaran berbasis

permainan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi.

Meskipun penggunaan escape room edukatif dalam pembelajaran SKI diharapkan dapat memberikan dampak positif, evaluasi terhadap efektivitas metode ini sangat penting untuk mengetahui sejauh mana metode ini berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan setelah penggunaan metode ini akan memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan atau kekurangan dalam implementasi pembelajaran berbasis escape room. Sari (2019) mengungkapkan bahwa evaluasi dalam pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk menilai apakah metode tersebut benar-benar meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, penerapan escape room edukatif dalam pembelajaran SKI di MI Assa'adah Ulujami berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi-materi yang terkadang sulit dipahami melalui metode konvensional. Meskipun terdapat tantangan dalam hal infrastruktur dan desain pembelajaran, manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan metode ini sangat besar. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk terus berinovasi dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik, tetapi juga terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengkaji penerapan metode escape room edukatif dalam pembelajaran SKI di kelas V MI Assa'adah Ulujami. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, siswa diberikan tugas untuk menyelesaikan tantangan yang terkait dengan materi SKI, seperti peristiwa penting dalam sejarah Islam, menggunakan konsep escape room. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru, dan refleksi siswa terhadap pengalaman mereka dalam kegiatan tersebut.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi bagaimana metode escape room edukatif mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi SKI. Observasi digunakan untuk menilai interaksi siswa dalam kelompok dan partisipasi mereka dalam tantangan. Wawancara dengan guru dan siswa bertujuan untuk menggali persepsi tentang efektivitas metode ini. Refleksi siswa juga dianalisis untuk mengetahui perubahan dalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi metode escape room dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan metode escape room edukatif dalam pembelajaran SKI di kelas V MI Assa'adah Ulujami berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Siswa lebih mudah mengingat peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam, seperti hijrah dan penaklukan Makkah, karena mereka terlibat langsung dalam permainan yang mengharuskan mereka memecahkan teka-teki berdasarkan informasi tersebut. Hidayat (2017) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran membantu siswa mengingat informasi dengan lebih efektif karena elemen interaktif yang terlibat.

Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Metode escape room memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, yang membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Suyadi (2016), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang berujung pada keterlibatan yang lebih tinggi dalam materi pelajaran.

Penerapan escape room juga mendorong siswa untuk bekerja lebih kolaboratif dalam kelompok. Siswa diajak untuk saling berkomunikasi dan berbagi ide dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka. Menurut Saracho & Spodek (2007), kegiatan kolaboratif dalam pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dan membentuk rasa empati dalam berinteraksi dengan teman-teman.

Siswa juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep dalam sejarah Islam, seperti pentingnya akhlak dan moral yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW. Teka-teki dalam permainan dirancang untuk menekankan nilai-nilai tersebut, sehingga siswa tidak hanya mempelajari sejarah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Sari (2019)

mengungkapkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan nilai moral dapat memperkaya pemahaman siswa mengenai konsep yang diajarkan.

Namun, tantangan yang muncul dalam penerapan metode escape room adalah keterbatasan waktu yang tersedia. Setiap sesi escape room memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga seringkali mengurangi waktu yang dapat digunakan untuk materi lain dalam kurikulum. Hidayat (2017) mengemukakan bahwa pengelolaan waktu yang baik sangat diperlukan untuk memastikan bahwa semua materi dapat disampaikan dengan efektif tanpa mengorbankan kualitas hasil pembelajaran.

Tantangan lainnya adalah keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah untuk melaksanakan escape room edukatif, terutama dalam hal perangkat teknologi yang diperlukan. Meskipun escape room dapat diterapkan dengan cara tradisional tanpa teknologi, penggunaan teknologi seperti aplikasi pembuat teka-teki digital dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Anggraeni (2020) menyatakan bahwa keterbatasan perangkat teknologi menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang optimal.

Namun, meskipun ada tantangan tersebut, penerapan escape room edukatif dalam pembelajaran SKI terbukti efektif dalam membantu siswa memahami sejarah Islam dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan permainan ini, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Menurut Beers (2011), penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Selain manfaat akademis, escape room edukatif juga memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Setiap tantangan yang diberikan dalam permainan mengharuskan siswa untuk menganalisis informasi dengan cermat dan mencari solusi yang tepat. Prensky (2001) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting bagi perkembangan intelektual siswa.

Penerapan metode escape room ini juga meningkatkan keterampilan digital siswa. Mereka dilibatkan dalam pembuatan teka-teki atau tantangan berbasis teknologi, yang membantu mereka memahami konsep-konsep teknologi dan aplikasi digital. Menurut Hidayat (2017), keterampilan digital menjadi bagian penting dari pendidikan abad 21, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode escape room edukatif memiliki dampak yang positif dalam pembelajaran SKI di MI Assa'adah Ulujami. Meskipun ada tantangan terkait waktu dan fasilitas, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa penerapan escape room meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Islam serta keterampilan sosial dan digital mereka. Pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam, terutama dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode escape room edukatif dalam pembelajaran SKI di kelas V MI Assa'adah Ulujami berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah Islam, khususnya dalam konteks peristiwa-peristiwa penting pada masa Khulafaur Rasyidin. Melalui tantangan yang mengharuskan siswa untuk memecahkan teka-teki terkait materi, mereka dapat memahami urutan dan hubungan antara peristiwa-peristiwa tersebut dengan lebih baik. Selain itu, escape room juga meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan ini juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, serta keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dan fasilitas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode escape room edukatif adalah metode yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran agama Islam. Dengan penggunaan metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis yang lebih baik, tetapi juga keterampilan sosial dan digital yang bermanfaat di masa depan. Oleh karena itu, penerapan metode escape room edukatif dapat menjadi alternatif yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di sekolah dasar.

REFERENCES

- Anggraeni, N. (2020). Pembelajaran Digital di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 6(3), 123-130.
- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Hidayat, A. (2017). Tantangan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 72-83.
- Mahmudah, I. (2018). Pengaruh Mind Mapping dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 89-101.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rizki, S., & Azizah, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(2), 120-130.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A Consensus Statement*. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 28(2), 183-191.
- Sari, L. (2019). Pembelajaran dengan Teknologi: Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 34-42.
- Suyadi, A. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 9(2), 77-83.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.