



Escape Room Interaktif Berbasis Manajemen Penugasan: Solusi Inovatif Untuk Mengatasi Academic Disengagement Siswa Sekolah Dasar

Rafid Fahrudin¹, Binar Ringga Pura Rakasiwi²

Sagita Dewi Anggraini³ & Dina Lusiana⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

*Email: fahrudinrafid48@gmail.com

Submitted: 2025-05-20

DOI: 10.53088/eej.v4i2.3591

Accepted: 2025-07-24

Published: 2025-08-07

Keywords:	Abstract
escape room interactive media task management academic disengagement	Background: This study aims to examine the effectiveness of using interactive escape room learning media based on task management in mitigating academic disengagement among elementary school students Method: This research employs a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest- posttest design. The research subjects were 25 sixth-grade students of SD Parang 2. The instrument used was an academic disengagement questionnaire with a likert scale covering three aspects: behavioral, emotional, and cognitive. The results showed that all items were valid and reliable, with a Cronbach's Alpha value of 0.0945. the normality test indicated that the data were not normally distributed; therefore, the analysis was continued using the nonparametric Mann-Whitney test. Result: The results of this study showed that (1) Most teachers did not observe yet their students inside and outside class activity every day. (2) Some teachers take notes every day, some others incidentally. The indicators got from a combination of official guideline and their own. (3) All teachers at least asses two dimensions (discipline and honesty), the others wholly ignored. All teachers at least use two techniques. (4) The teachers follow up on the assessment by informs students periodically (quarterly) and give them praise or advice. Implication: The hypothesis test results showed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the pretest and posttest. The mean score decreased from 36.90 in the pretest to 14.10 in the posttest. Thus, it can be concluded that the interactive escape room learning media based on task management is effective in mitigating students' academic disengagement Novelty: This media is able to enhance students' engagement behaviorally, emotionally, and cognitively through interactive, structured, and enjoyable learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah usaha yang dikerjakan secara sadar dan direncanakan untuk menghasilkan situasi belajar serta aktivitas belajar yang menyebabkan siswa membangun kecakapan dirinya secara aktif (Rahman et al., 2022).

Proses pembelajaran yang baik bukan hanya berpusat terhadap hasil akan tetapi juga dapat memberi pelajaran tentang kemandirian dan tanggung jawab siswa ketika belajar (Pratama & Roesminingsih, 2022). Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman materi, sekaligus membantu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan menyelesaikan berbagai permasalahan (Raudah et al., 2024). Salah satu pendekatan pembelajaran yang populer saat ini sebagai strategi untuk mendorong peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran berbasis gamifikasi (Mahmubi, 2025).

Gamifikasi merujuk pada pemanfaatan unsur-unsur dan mekanisme permainan dalam konteks nonpermainan, termasuk dalam kegiatan belajar. Melalui penerapan elemen permainan seperti tantangan, pemberian penghargaan, kompetisi, serta rasa pencapaian, gamifikasi dapat menumbuhkan stimulus sekaligus peran serta siswa dalam proses pembelajaran (Rahman et al., 2022). Penggunaan gamifikasi memberikan peluang yang sangat baik bagi pendidik karena menghadirkan cara pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Melalui pendekatan ini, materi pelajaran tidak hanya disampaikan secara langsung, tetapi dikemas dalam bentuk aktivitas permainan yang membuat peran serta siswa lebih aktif dalam aktivitas belajarnya (Jaffray et al., 2021).

Kegiatan belajar yang berkualitas bukan hanya ditentukan dengan kurikulum yang selalu diperbarui, ketersediaan sarana dan prasarana, kepribadian guru yang menyenangkan, pengalaman belajar yang bermakna, maupun luasnya wawasan guru dalam berbagai bidang. Guru juga dituntut memiliki kemampuan dalam manajemen kelas secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut teori yang dikemukakan oleh Jacob Kounin (1970), pengelolaan aktivitas belajar yang baik termasuk pemberian tugas yang jelas dan terstruktur, dapat meminimalkan perilaku menyimpang siswa serta menjaga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Manajemen kelas dapat diartikan sebagai serangkaian tindakan dalam mengatur, menjaga, dan mengembalikan suasana belajar yang maksimal sehingga aktivitas belajar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien (Masfufah et al., 2023). Manajemen kelas pada dasarnya merupakan usaha guru untuk mengatur dan membangun suasana belajar yang maksimal hingga akhirnya siswa merasa nyaman, tertib, dan termotivasi selama kegiatan belajar berlangsung (Kurniawan et al., 2022).

Dalam perspektif yang lebih spesifik, salah satu aspek penting dalam manajemen kelas adalah manajemen penugasan. Manajemen penugasan dapat diartikan sebagai cara dalam aktivitas belajar dimana guru memberikan tugas terhadap siswa untuk dikerjakan secara mandiri atau berkelompok, baik pada lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Pemberian tugas pada saat terjadi aktivitas belajar memiliki tujuan yaitu agar aktivitas siswa meningkat. Oleh sebab itu, guru perlu merancang penugasan secara tepat dengan mempertimbangkan karakteristik lingkungan belajar dan kompetensi peserta didik (Prasetyo, 2022).

Bersumber pada hasil observasi selama proses pembelajaran siswa kelas VI di SD Negeri Parang 2, Banyakan, Kabupaten Kediri yang merupakan mitra program *Campus On Duty* (COD), diketahui bahwa kegiatan belajar yang dilaksanakan guru cenderung monoton dan kurang menghadirkan inovasi yang dapat menarik minat serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep tidak munculnya minat siswa terhadap pembelajaran disebut *Academic Disengagement* yang merupakan ketidaklibatan dalam pembelajaran menggambarkan kondisi ketika peserta didik menunjukkan sikap pasif

terhadap tugas maupun aktivitas yang diberikan (Xue, 2023). Kemudian teori (Atolla & Mawang, 2025) menjelaskan bahwa ketidaklibatan akademik merupakan suatu konsep yang bersifat multidimensional yang melibatkan tiga aspek utama yaitu perilaku, emosional, dan kognitif. Dalam situasi ini, peserta didik cenderung tidak berpartisipasi secara aktif, kurang memberikan perhatian, serta tidak menunjukkan upaya yang optimal dalam menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa yang tidak terlibat secara aktif biasanya hanya menjalankan instruksi yang diberikan tanpa berinisiatif untuk berpartisipasi lebih jauh. Jika kondisi ini terus terjadi, proses belajar dapat menjadi kurang efektif karena siswa tidak benar-benar terlibat dalam memahami materi.

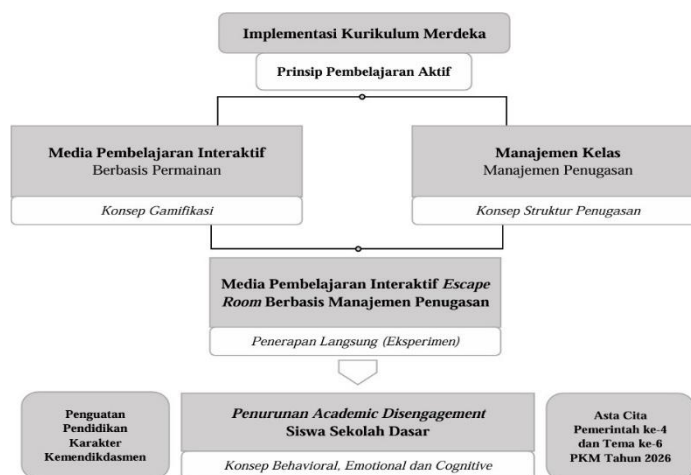
Temuan tersebut diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang diberikan kepada 25 siswa menunjukkan adanya indikasi *Academic Disengagement* pada 3 indikator utama, yaitu perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), dan kognitif (*cognitive*). Pada indikator perilaku, 84% siswa menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada indikator emosional, 87% siswa menyatakan bahwa mereka cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada indikator kognitif, 86% siswa menunjukkan rendahnya keinginan untuk berpikir lebih mendalam, kurang berinisiatif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan, serta kurang optimal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut juga dipengaruhi oleh sistem penugasan yang dinilai masih kurang terstruktur, jumlah tugas yang relatif banyak, serta belum sepenuhnya menyesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa pada proses belajar.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Raudah et al., 2024) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan dan minat siswa selama proses pembelajaran. Hasil tersebut diperkuat oleh (Saputri et al., 2025) melalui studi meta-analisis yang menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, (Rahmawati et al., 2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis escape room yang efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi lingkungan melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan menantang. Penelitian lain oleh (Nurhaswindah et al., 2025) juga melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, keaktifan, maupun pemahaman konsep. Belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan media escape room sebagai strategi untuk mengantisipasi *academic disengagement*, khususnya dengan mengintegrasikan pada manajemen penugasan sebagai bagian dari desain pembelajaran. Padahal, *academic disengagement* merupakan permasalahan multidimensional yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan mampu mengelola aktivitas dan penugasan siswa secara sistematis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan dan pengujian media pembelajaran interaktif escape room berbasis manajemen penugasan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pemberian tugas yang terstruktur, bertahap, kontekstual, dan terintegrasi dengan mekanisme gamifikasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar atau motivasi, penelitian ini secara khusus mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam memitigasi *academic disengagement* pada tiga dimensi yaitu *behavioral disengagement*, *emotional disengagement*, dan *cognitive disengagement* pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian mengenai media pembelajaran berbasis gamifikasi, tetapi juga memberikan alternatif solusi

inovatif dalam mengatasi rendahnya keterlibatan siswa melalui integrasi media interaktif dan manajemen penugasan.

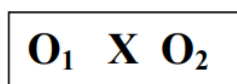


Gambar 1: Hubungan antar variabel dan konsep.

METODE

Jenis dan Desain

Menurut Sugiyono (2024) metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu dengan memakai instrumen penelitian, dianalisis secara statistik, dan memiliki tujuan untuk menguji hipotesis. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji efektivitas media *escape room* berbasis manajemen penugasan untuk memitigasi *academic disengagement* pada siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang dipakai adalah *Pre-Experimental* dengan *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni desain penelitian yang mengikut sertakan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Desain ini digunakan untuk mengidentifikasi perubahan tingkat *Academic Disengagement* siswa setelah diterapkan media pembelajaran.



Keterangan: O₁ : Pretest X : Perlakuan O₂ : Posttest

Gambar 2: Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, Sugiyono (2024).

Data dan Sumber Data

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SD Negeri Parang 2 sejumlah 25 siswa. Seluruh siswa pada kelas tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian (sampel jenuh). Penelitian ini melibatkan 2 variabel yaitu media *escape room* berbasis manajemen Penugasan sebagai variabel bebas dan *academic disengagement* sebagai variabel terikat. Media *escape room* berbasis manajemen penugasan merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang melalui serangkaian tantangan atau tugas yang harus diselesaikan siswa secara bertahap dalam aktivitas pemecahan masalah.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang dipakai ialah angket *academic disengagement* yang disusun memakai skala likert dengan rentang skor 1-5. Angket terdiri dari 15 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan 3 indikator utama, yaitu *behavioral disengagement*, *emotional disengagement*, dan *cognitive disengagement*. Angket dibagikan terhadap siswa pada tahap *pretest* dan *posttest* untuk mengidentifikasi perubahan tingkat *disengagement* sebelum dan sesudah perlakuan.

Keabsahan Data

Prosedur penelitian dilakukan melalui 3 tahap utama. Tahap pertama adalah *pretest*, yaitu pengukuran awal tingkat *academic disengagement* siswa menggunakan angket yang telah disusun. Tahap kedua adalah perlakuan, yaitu penerapan media *escape room* berbasis manajemen penugasan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini siswa terlibat dalam aktivitas permainan edukatif yang mengharuskan mereka menyelesaikan berbagai tantangan atau teka-teki pembelajaran secara bertahap. Tahap ketiga adalah *posttest*, yaitu pengukuran kembali tingkat *academic disengagement* siswa setelah penerapan media pembelajaran untuk mengetahui perubahan yang terjadi.

Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan yakni. Pertama, dilakukan uji validitas untuk mengidentifikasi tingkat kevalidan setiap butir pernyataan pada instrumen angket. Kedua, dilaksanakan uji reliabilitas untuk mengidentifikasi tingkat konsistensi instrumen penelitian. Selanjutnya dilaksanakan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat analisis data. Setelah memenuhi asumsi tersebut, analisis dilanjutkan dengan uji t untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat *academic disengagement* siswa sebelum dan sesudah diterapkan media *escape room* berbasis manajemen penugasan. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan efektivitas media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian.

HASIL

Uji Validitas Instrumen

Hasil uji validitas pada instrumen angket *disengagement* yang dilakukan dengan memberikan angket kuesioner kepada siswa kelas VI SD Negeri Parang 2 yang merupakan mitra Program *Campus On Duty* (COD) dapat dilihat melalui Tabel 1. Berikut.

Tabel 1. Hasil Uji validitas instrumen

No	Item	r hitung	r tabel ($\alpha = 0,05$; $N = 25$)	Keterangan
1	P01	0,928	0,396	Valid
2	P02	0,743	0,396	Valid
3	P03	0,745	0,396	Valid
4	P04	0,671	0,396	Valid
5	P05	0,776	0,396	Valid
6	P06	0,667	0,396	Valid
7	P07	0,833	0,396	Valid
8	P08	0,700	0,396	Valid
9	P09	0,745	0,396	Valid
10	P10	0,737	0,396	Valid
11	P11	0,819	0,396	Valid
12	P12	0,591	0,396	Valid
13	P13	0,833	0,396	Valid
14	P14	0,759	0,396	Valid
15	P15	0,745	0,396	Valid

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel (r hitung $> 0,396$). Nilai r hitung pada setiap bagian terletak pada rentang 0,591 sampai dengan 0,928. Dengan demikian bisa diidentifikasi bahwa sebanyak 15 butir pernyataan pada instrument angket dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, uji reliabilitas dilaksanakan untuk mengidentifikasi tingkat konsistensi instrument penelitian. Pengujian reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas instrument penelitian dapat dilihat melalui Tabel 2. Berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Kriteria
Academic Disengagement	0,945	15	Sangat Reliabel

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,945 dengan jumlah item sebanyak 15 butir pernyataan. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga instrument penelitian termasuk dalam kategori sangat reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrument angket memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dalam mengukur variabel *academic disengagement*.

Hasil Uji Normalitas

Selanjutnya selain uji validitas dan reliabilitas instrument, dilaksanakan uji normalitas data. Uji normalitas dilaksanakan dengan menganalisis hasil angket *pretest* dan *posttest*. Berikut perolehan dari uji normalitas dapat dilihat dari Tabel 3. Berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas instrumen

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,214	25	0,004	0,883	25	0,008
Posttest	0,243	25	0,001	0,870	25	0,004

Hasil uji normalitas menyatakan bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,008 dan *posttest* 0,004. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat diidentifikasi bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Dengan demikian data penelitian tidak memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk mengidentifikasi kesamaan varians data penelitian. Uji homogenitas dilaksanakan dengan menganalisis data *pretest* dan *posttest* dari perolehan angket siswa. Perolehan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4. Berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas instrumen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,038	1	48	0,846

Dari tabel hasil uji homogenitas di atas dapat diketahui nilai signifikansi 0,846. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga bisa disimpulkan bahwa varians data homogen. Namun demikian, data tidak memenuhi uji prasyarat normal walaupun pada uji asumsi homogen data dinyatakan homogen. Oleh karena itu, pengujian selanjutnya akan menggunakan uji statistik nonparametrik.

Hasil Uji t

Selanjutnya, pada tahap terakhir dilaksanakan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh setelah adanya perlakuan. Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan data *pretest* dan data *posttest* dari hasil angket yang diberikan kepada siswa. Hasil perolehan dapat dilihat pada Tabel 5. Dan Tabel 6. Berikut:

Tabel 5. Hasil Uji t

	Hasil Angket
Mann-Whitney U	27,500
Wilcoxon W	352,500
Z	-5,565
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan tabel 5. Di atas, hasil uji t menyatakan nilai signifikansi 0,000, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dari hasil tersebut dapat diidentifikasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui efektivitas media *escape room* berbasis manajemen penugasan untuk mitigasi *academic disengagement* dapat dilihat dari Tabel 6. Berikut:

Tabel 6. Hasil Uji t

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Angket	Pretest	25	36,90	922,50
	Posttest	25	14,10	352,50
	Total	50		

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 36,90, sementara itu nilai rata-rata *posttest* sebesar 14,10. Hal ini menunjukkan adanya penurunan tingkat *academic disengagement* setelah penerapan media pembelajaran. Dengan demikian dapat diidentifikasi bahwa media pembelajaran *escape room* berbasis manajemen penugasan efektif dalam memitigasi *academic disengagement* siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *escape room* berbasis manajemen penugasan untuk memitigasi *academic disengagement* siswa kelas VI SD Negeri Parang 2 sebagai mitra program *Campus On Duty* (COD). Penerapan media ini dilakukan melalui serangkaian aktivitas belajar yang mengikutsertakan siswa secara aktif dalam menyelesaikan tantangan atau teka-teki yang disusun berdasarkan materi secara pasif, tetapi juga berperan secara langsung pada proses pemecahan masalah.

Media pembelajaran *escape room* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyajikan tantangan dan teka-teki terkait materi pembelajaran (Amalia et al., 2025). Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *escape room* mampu menghasilkan kondisi belajar yang semakin aktif dan menggembirakan serta menjadi terarah karena penerapan manajemen penugasan. Pada saat aktivitas belajar berlangsung siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kondisi sebelum

perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya partisipasi siswa pada kegiatan belajar, baik dalam diskusi, kerja sama kelompok, maupun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penerapan media interaktif mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas, baik dalam kegiatan bertanya, berdiskusi, maupun berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Raudah et al., 2024). Hal ini selaras dengan penelitian (Saputri et al., 2025) bahwa penerapan media interaktif mampu meningkatkan peran serta siswa pada aktivitas belajar, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar. Media interaktif juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dengan aktif melalui penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan responsif terhadap tindakan pengguna. Sebelumnya, pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa aktif, sehingga menyebabkan gejala *academic disengagement*.

Secara kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan tingkat *academic disengagement* setelah penerapan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), hingga akhirnya bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai rata-rata *pretest* sebesar 36,90 mengalami penurunan menjadi 14,10 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa tingkat *academic disengagement* siswa berkurang setelah penggunaan media pembelajaran.

Penurunan tingkat *academic disengagement* terjadi karena media *escape room* menghadirkan kegiatan belajar berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan peran serta siswa. Dalam kegiatan ini, siswa dihadapkan pada tantangan yang harus diselesaikan secara bertahap, sehingga mendorong mereka untuk aktif berpikir, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang membuat mereka lebih memahami keterkaitan materi dengan kehidupan nyata. Hal ini juga membantu siswa untuk mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, serta penerapan pengetahuan (Kasi, 2022).

Selain itu, integrasi manajemen penugasan dalam media *escape room* memberikan struktur pembelajaran yang lebih terarah. Tugas yang diberikan tidak hanya bersifat rutin, tetapi dirancang secara sistematis dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak merasa terbebani tugas, melainkan tantangan untuk menyelesaikannya. Selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Ayu et al., 2024) menunjukkan bahwa penugasan berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini berbeda dengan kondisi sebelumnya dimana sistem penugasan kurang terstruktur dan kurang menyesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan belajar.

Jika ditinjau dari indikator *academic disengagement* menurut (Atolla & Mawang, 2025), yaitu perilaku, emosional dan kognitif, penerapan media pembelajaran *escape room* ini mampu memberikan perubahan yang positif. Pada aspek perilaku, siswa menjadi lebih aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Nurhaswinda et al., 2025) menunjukkan bahwa pemakaian media interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Pada aspek emosional, siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang lebih tinggi. Media interaktif seperti aplikasi digital, video interaktif, dan simulasi dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Amalia et al., 2024). Sementara itu, pada aspek kognitif, siswa menunjukkan keinginan untuk berpikir lebih mendalam serta berinisiatif dalam menyelesaikan masalah. Selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Tinawa et al., 2025) menyatakan bahwa penerapan media berbasis teka-teki atau tantangan dapat melatih kemampuan berpikir siswa.

Tabel 7. Indikator dan Solusi academic disengagement.

Indikator	Solusi
Behavior Disengagement (Perilaku)	Penerapan media pembelajaran interaktif <i>escape room</i> berbasis manajemen penugasan mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui mekanisme tantangan, aturan permainan, dan keterlibatan langsung, siswa terdorong lebih fokus serta terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran.
Emotional Disengagement (Emosional)	Penggunaan media ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan. Hal ini berkontribusi dalam mengurangi kebosanan, meningkatkan minat belajar, serta membangun keterikatan emosional siswa terhadap proses pembelajaran.
Kognitive Disengagement (Kognitif)	Integrasi manajemen penugasan dalam media <i>escape room</i> memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah secara aktif. Tugas yang dirancang dalam bentuk teka-teki dan tantangan kontekstual mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi.

Hasil penelitian ini selaras dengan konsep pembelajaran gamifikasi yang menekankan pentingnya unsur permainan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Unsur seperti tantangan, penghargaan dan pencapaian yang terdapat dalam media *escape room* mampu membantu siswa agar lebih aktif pada aktivitas belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, tetapi menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *escape room* berbasis manajemen penugasan efektif dalam memitigasi *academic disengagement* siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, terstruktur, interaktif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *escape room* berbasis manajemen penugasan mampu menurunkan tingkat *academic disengagement* siswa sekolah dasar secara signifikan. Integrasi aktivitas pembelajaran berbasis tantangan dengan penugasan yang dirancang secara sistematis menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan terarah sehingga mendorong peningkatan keterlibatan siswa pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis *gamification* yang dipadukan dengan pengelolaan penugasan secara terstruktur dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam membangun partisipasi belajar siswa secara lebih optimal.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil serta menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam. Selain itu, guru dan sekolah disarankan memanfaatkan media *escape room* berbasis manajemen penugasan sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan akademik siswa, sedangkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan media ini pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun platform digital yang berbeda agar efektivitasnya dapat diuji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B.P., Munandar, S.A., Fitriani, A., Karlina, Y. and Yumriani, Y., 2022. Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), pp.1–8.
- Amalia, M., Pratama, M.V., Pratiwi, N.A. and Fujiarti, A., 2024. Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), pp.39–47.
- Atolla, M.A., 2025. *Parenting Practice and Problem Behavior as Predictors of Academic Disengagement among Form Two Students in Mombasa County, Kenya* (Doctoral dissertation, Kenyatta University).
- Imawati, I.A.P.F., Noviana, N.L.P.R., Dika, I.W., Nugraha, I.N.B.S. and Ambaradewi, N.L.G., 2024. Pelatihan Quizizz untuk media pembelajaran berbasis permainan bagi guru di SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (PARISMA BLAHBATUH). *Sewagati*, 3(1), pp.55–58.
- Jaffray, A., Finn, C. and Nurse, J.R., 2021, July. Sherlocked: A detective-themed serious game for cyber security education. In *International Symposium on Human Aspects of Information Security and Assurance* (pp. 35–45). Cham: Springer International Publishing.
- Kasi, R., 2023. *Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa* [online].
- Kounin, J., 1977. *Discipline and Group Management*. Nova Iorque: RE Krieger Publishing.
- Kurniawan, A., Sari, M.N., Sianipar, D., Hutapea, B., Supriyadi, A., Rahman, A., Akbar, M.A. and Purba, S., 2022. *Manajemen Kelas*.
- Mahbubi, M., 2025. Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), pp.1–9.
- Masfufah, E., Sari, E., Munafi'ah, A. and Kusmawati, H., 2023. Strategi pengelolaan kelas dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. *Journal of Student Research*, 1(1), pp.215–230.
- Nurhaswinda, N., Wardana, N.Y., Ramadhani, N., Pradela, D. and Jesyka, J., 2025. Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi peluang di sekolah dasar. *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), pp.49–55.
- Prasetyo, S.P.S., 2022. Penugasan Terstruktur Siswa SMK Akuntansi dalam Rangka Meningkatkan Keaktifan Belajar di Masa Pandemi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1).
- Pratama, K.W., Roesminingsih, M.V. and Suhanadji, S., 2022. Strategi peningkatan motivasi belajar di masa pandemi Covid-19 berdasarkan pemetaan menurut teori motivasi McClelland pada siswa kelas V SD Labschool UNESA 2. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), pp.322–338.

- Rahmawati, N.A.N., Aka, K.A. and Mukmin, B.A., 2025. Development of Escape Room Game-Based Interactive Learning Media to Improve Grade 3 Students' Understanding of Environmental Materials. *Advances in Social Humanities Research*, 3(6), pp.446–461.
- Raudah, S., Suriansyah, A. and Cinantya, C., 2024. Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), pp.2092–2097.
- Saputri, R.P., Yulastri, A., Giatman, M., Irfan, D. and Effendi, H., 2025. Impact of Interactive Media Utilization on Enhancing Learning Outcomes: Meta-Analysis. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), pp.40–49.
- Sugiyono, 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tinawa, J.W., Sulistyono, B.A. and Samijo, S., 2025. Implementasi Teori Vygotsky melalui teka-teki silang pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, pp.109–121.
- Xue, C., 2023. Mitigating EFL students' academic disengagement: The role of teachers' compassion and mindfulness in China. *Heliyon*, 9(2).