

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
ESCAPE ROOM GAME UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS III PADA MATERI
LINGKUNGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD



OLEH :

NENSY AMALIA NUR RAHMAWATI

NPM: 2214060248

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

NENSY AMALIA NUR RAHMAWATI

NPM: 2214060248

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ESCAPE*
ROOM GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS III PADA MATERI LINGKUNGAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 19 Juni 2026

Pembimbing I



Dr.. KUKUH ANDRI AKA, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0713118901

Pembimbing II



BAGUS AMIRUL MUKMIN, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh :

NENSY AMALIA NUR RAHMAWATI

NPM : 2214060248

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ESCAPE*
ROOM GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA
KELAS III PADA MATERI LINGKUNGAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 19 Juni 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. KUKUH ANDRI AKA, S.Pd, M.Pd
2. Penguji I : Dr. DHIAN DWI NUR WENDA, S.Pd, M.Pd
3. Penguji II : BAGUS AMIRUL MUKMIN, S.Pd, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Nensy Amalia Nur Rahmawati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl Lahir : Mojokerto, 14 Maret 2003

NPM : 2214060248

Fak/ Jur Prodi : FKIP/ PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan, saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juni 2026

Yang menyatakan



Nensy Amalia Nur Rahmawati
NPM 2214060248

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PERNYATAAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
MOTTO.....	x
PERSEMBAHAN	xi
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Masalah	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	41
METODE PENELITIAN.....	41
A. Model Pengembangan.....	41
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Desain Pengembangan	45
D. Tempat Dan Waktu Perancangan.....	49

E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Analisis Data	61
G. Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....	66
BAB IV	69
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	69
B. Data Uji Coba.....	80
C. Analisis Data	89
D. Revisi Produk	91
E. Kajian Produk Akhir	92
F. Pembahasan.....	95
BAB V.....	99
KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. SIMPULAN	99
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	42
Gambar 3. 2 Tampilan Awal Media.....	46
Gambar 3. 3 Tampilan Halaman Log in.....	46
Gambar 3. 4 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	47
Gambar 3. 5 Halaman Petunjuk Tombol Navigasi	47
Gambar 3. 6 Halaman Menu Utama	48
Gambar 3. 7 Contoh Halaman Menu Materi.....	48
Gambar 3. 8 Contoh Halaman Materi	48
Gambar 3. 9 Contoh Halaman Menu Informasi.....	49
Gambar 3. 10 Halaman Kuis	49
Gambar 3. 11 Contoh Soal Kuis	49
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media.....	77
Gambar 4. 2 Halaman Menu	77
Gambar 4. 3 Contoh Halaman Menu Materi.....	78
Gambar 4. 4 Contoh Halaman Materi	78
Gambar 4. 5 Halaman Kuis.....	78
Gambar Lampiran 1 Sesi Wawancara.....	164
Gambar Lampiran 2 Implementasi Media	164
Gambar Lampiran 3 Penjelasan Materi.....	165
Gambar Lampiran 4 Tanya Jawab dengan Siswa	165
Gambar Lampiran 5 Sesi Menjawab Kuis di Dalam Media	165
Gambar Lampiran 5 Sesi Menjawab Kuis di Dalam Media	165

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	53
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	56
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	57
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik	57
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Guru.....	58
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Skor Angket	62
Tabel 3. 8 Tingkat Ketercapaian dan Kualifikasi.....	62
Tabel 3. 9 Pedoman Skala Likret	63
Tabel 3. 10 Pedoman Kriteria Skoring.....	64
Tabel 3. 2 Tingkat kepraktisan berdasarkan presentase Keefektifan produk.....	66
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	81
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4. 3 hasil Uji terbatas 10 Siswa	83
Tabel 4. 4 nilai soal evaluasi (posttest) Uji luas.....	84
Tabel 4. 5 Hasil Respon Siswa keseluruhan terhadap Media Pembelajaran.....	87
Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa keseluruhan terhadap Media Pembelajaran.....	89
Tabel 4. 7 Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media	91

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Pengajuan Judul.....	114
LAMPIRAN 2 BERITA ACARA	116
LAMPIRAN 3 Surat Permohonan Penelitian	116
LAMPIRAN 4 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	119
LAMPIRAN 5 Surat Pemanfaatan Produk	120
LAMPIRAN 6 Surat Bebas Plagiasi	121
LAMPIRAN 7 MODUL	122
LAMPIRAN 8 Validasi Ahli Materi.....	152
LAMPIRAN 9 Validasi Ahli Media	154
LAMPIRAN 10 HASIL POST TEST	156
LAMPIRAN 11 TES HASIL BELAJAR	159
LAMPIRAN 12 RESPON GURU	162
LAMPIRAN 13 RESPON SISWA	162
LAMPIRAN 14 DOKUMENTASI.....	164

MOTTO

Allah tidak pernah berjanji bahwa hidup ini mudah,
tetapi Allah berjanji bahwa
setiap kesulitan selalu disertai kemudahan.

“فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ، إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا”

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”
(QS. Al-Insyirah: 5-6)



Jika hari ini aku mampu berdiri sejauh ini,
itu bukan karena aku hebat,
tapi karena doa seorang ibu yang tidak pernah putus
— yang mengorbankan kesehatan, waktu, mimpi,
bahkan kebahagiaannya sendiri hanya untuk melihatku bahagia.
Dari rahimnya aku lahir ke dunia dengan mempertaruhkan nyawa,
lalu setiap langkahku dijaganya dengan doa yang tak pernah terdengar.
Dalam diamnya yang penuh cinta,
ia menahan lelah, menahan lapar, menahan air mata,
demi memastikan aku tidak kekurangan apa pun.
Ia tidak sempat merasakan bangku perkuliahan,
tapi ia rela menjadikanku alasan untuk terus berjuang.
Tidak ada cinta yang lebih tulus selain cinta seorang ibu.
Tidak ada perjuangan yang lebih hebat selain perjuangan seorang ibu.

Ayah, terima kasih atas setiap tetes keringat
yang jatuh diam-diam demi masa depanku.
Meski tidak banyak kata, tapi setiap langkahmu adalah bukti cinta.

Skripsi ini bukan hanya tentang ilmuku,
tapi tentang air mata, doa, dan pengorbanan kalian
yang menjadi kekuatanku untuk tidak menyerah.

Untuk kalian, Ibu dan Ayah,
semoga ini menjadi langkah kecil awal dari kebahagiaan kalian.

*“Aku berjuang hari ini,
untuk membalas cinta yang tak pernah meminta kembali.”*

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih, kupersembahkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) ini kepada cinta pertamaku Bapak Ismantoro tercinta. Terima kasih atas setiap tetes keringat, kerja keras, pengorbanan, serta doa yang tidak pernah putus mengiringi setiap langkah perjuanganku. Di balik keberhasilan ini, ada begitu banyak usaha dan kasih sayang Ayah yang menjadi sumber kekuatan bagiku untuk terus bertahan dan berjuang. Gelar ini bukan semata-mata hasil usahaku, melainkan juga buah dari perjuangan Ayah yang selalu mengutamakan masa depanku di atas segala kepentingan lainnya. Semoga pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan dan hadiah kecil atas segala pengorbanan yang telah Ayah berikan dengan penuh keikhlasan dan cinta.
2. Untuk pintu surgaku Ibu Widyawati, perempuan hebat yang telah melahirkanku, membesarkanku, dan mengiringi setiap langkah hidupku dengan doa yang tak pernah terputus. Terima kasih atas kasih sayang yang begitu tulus, kesabaran yang tak terbatas, serta pelukan hangat yang selalu menjadi tempatku pulang saat lelah dan hampir menyerah. Setiap air mata, pengorbanan, dan doa yang Ibu panjatkan menjadi kekuatan yang mengantarkanku hingga sampai pada titik ini. Tidak ada persembahan yang mampu membalas seluruh cinta yang telah Ibu berikan, namun semoga pencapaian ini dapat menjadi salah satu alasan bagi Ibu untuk tersenyum bangga dan bahagia.
3. Saudara kandungku Eka Ariestya Nur Pratamasari terima kasih telah menjadi sosok kakak yang selalu hadir dengan dukungan, perhatian, dan semangat di setiap proses yang kulalui. Terima kasih atas setiap nasihat, bantuan, dan kepedulian yang diberikan, baik dalam suka maupun duka. Kehadiranmu telah menjadi salah satu sumber kekuatan yang membuatku

mampu bertahan dan terus melangkah hingga mencapai titik ini. Semoga pencapaian ini dapat menjadi kebahagiaan dan kebanggaan bagi kita, sebagai bukti bahwa setiap doa, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan tidak pernah sia-sia.

4. Untuk Adikku Tersayang, Earlyta Zahratu Nur Rahmadyanti serta Keponakanku Tercinta, Achmad Keen Azta, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidupku dan menghadirkan begitu banyak warna, kebahagiaan, serta semangat dalam setiap langkah yang kulalui. Kehadiran kalian menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan yang dijalani akan terasa lebih ringan ketika dilalui bersama orang-orang yang dicintai. Semoga pencapaian ini dapat menjadi inspirasi bagi kalian untuk terus bermimpi, berusaha, dan tidak pernah menyerah dalam meraih apa yang dicita-citakan. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang selalu kalian berikan.
5. Untuk seseorang yang selalu menemani langkah perjuanganku, Febrinta Bima Permata Putra (NPM 2214060214), terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita ini. Terima kasih atas segala perhatian, dukungan, doa, kesabaran, serta semangat yang senantiasa diberikan dalam setiap proses yang kulalui. Kehadiranmu menjadi tempat berbagi keluh kesah, penguat di saat lelah, penyemangat di saat hampir menyerah, dan teman yang setia menemani setiap langkah hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan menjadi kenangan indah yang akan selalu berarti.

ABSTRAK

Nensy Amalia Nur Rahmawati : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Escape Room Game untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas III pada Materi Lingkungan, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata kunci: multimedia interaktif, Escape Room Game, IPAS, lingkungan, ADDIE

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas III terhadap materi lingkungan pada mata pelajaran IPAS akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang meliputi analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Escape Room Game yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi lingkungan.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Wates. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Kelayakan produk dinilai melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Keefektifan produk diukur melalui hasil belajar siswa menggunakan tes sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Escape Room Game memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 97% dari guru dan 94% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh (hasil N-Gain atau peningkatan nilai pretest–posttest) sehingga termasuk dalam kategori efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Escape Room Game pada materi lingkungan kelas III SD memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, karunia, dan kekuatan sehingga penulisan Skripsi penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari rencana penelitian dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP Kediri yang telah memberikan semangat kepada seluruh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan arahan dan dukungan.
4. Bapak Kukuh Andri Aka, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam perkuliahan.
7. Kepala sekolah dan guru-guru SDN Wates yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.
8. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Hera Yulianti, teman sekamar yang telah menjadi tempat berbagi dalam berbagai kondisi selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kesediaannya mendengarkan setiap keluhan kesah, menerima setiap curahan hati, serta

memberikan bantuan dalam banyak hal yang sangat berarti. Kehadiranmu menjadi bagian penting yang memberikan ketenangan, kenyamanan, dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para sahabat tercinta, yaitu Fitra Sari Dewi, Elviana, Nadya, Delia Velati, Listiana Dwi, dan Rani Dwi Arianti, yang selalu hadir memberikan warna dalam perjalanan perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, semangat, serta setiap momen kebahagiaan maupun kesedihan yang telah dilalui bersama. Kehadiran kalian menjadi sumber kekuatan, tempat berbagi cerita, serta pengingat bahwa penulis tidak pernah berjalan sendiri dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada teman seperjuangan bimbingan skripsi Delia Velati dan Fitra Sari Dewi yang telah membantu untuk memberikan saran dan informasi dalam penyusunan laporan skripsi.
11. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan perjalanan ini. Terima kasih telah tetap melangkah meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan, keraguan, dan kelelahan. Setiap proses yang telah dilalui menjadi bukti bahwa usaha, kesabaran, dan doa tidak pernah mengkhianati hasil. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa segala perjuangan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan berakhir pada kebahagiaan yang layak disyukuri. Tetaplah rendah hati, terus belajar, dan jangan pernah berhenti mengejar mimpi.
12. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pijakan bagi pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal.

Kediri, 20 Juni 2026

Nensy Amalia Nur Rahmawati

NPM 2214060248

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran materi lingkungan hidup bagi siswa kelas III sekolah dasar sangat penting dalam membentuk kesadaran awal tentang keberagaman dan pentingnya menjaga keseimbangan alam. Ditahap ini, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman langsung menjadi lebih efektif. Materi seperti ekosistem, perbedaan lingkungan alami dan buatan, serta peran manusia dalam menjaga alam sangat relevan untuk dikenalkan sejak dini. Menurut Astuti dan Wibowo (2019), pendidikan lingkungan sejak usia dini sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap alam, karena pada masa ini anak-anak lebih mudah menyerap dan membiasakan diri dengan sikap positif terhadap lingkungan sekitar.

Penelitian oleh Fitriani, R (2020) pembelajaran yang menggabungkan tema lingkungan tidak hanya mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan, tetapi juga efektif dalam menanamkan sikap peduli serta mendorong perilaku nyata siswa dalam merawat kebersihan dan melestarikan lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenal jenis sampah, menerapkan cara pengelolaan limbah sederhana, hingga memahami pentingnya penghijauan di lingkungan rumah dan sekolah. Kurikulum Merdeka ini mendorong guru untuk bikin pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai kebutuhan siswa berbasis projek dan kehidupan nyata, pendekatan pembelajaran lingkungan yang interaktif dan menyenangkan menjadi sangat penting. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran inovatif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dalam memahami lingkungan hidup perlu dilakukan sebagai bagian dari upaya menanamkan karakter peduli lingkungan sejak dini.

Pembelajaran materi lingkungan hidup pada siswa kelas III SD

sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga keseimbangan alam sejak dini. Materi ini mencakup pengenalan lingkungan alami dan buatan, pencemaran, serta upaya pelestarian seperti pengelolaan sampah, konservasi keanekaragaman hayati, dan pelestarian sumber daya alam. Siswa juga belajar mengenali komponen lingkungan, seperti manusia, tumbuhan, hewan, dan elemen lainnya. Supaya materi bisa benar-benar dipahami dengan baik, penyampaianya perlu disesuaikan dengan cara belajar yang sesuai tiap siswa, terutama melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Astuti dan Wibowo (2019), mengenalkan pendidikan lingkungan sejak dini terbukti efektif karena di usia tersebut anak-anak lebih mudah terbiasa dan menyerap nilai-nilai positif, termasuk kepedulian terhadap alam. Pernyataan ini juga didukung oleh Fitriani, R (2020) yang menemukan bahwa ketika tema lingkungan dimasukkan ke dalam proses belajar, siswa tidak hanya paham secara teori, tapi juga mulai menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dalam keseharian mereka.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi di SD Negeri 1 Wates, banyak siswa kelas III yang kesulitan dalam memahami materi lingkungan. Masalah utamanya terletak pada metode mengajar yang masih bersifat tradisional, seperti ceramah dan tugas tertulis, yang cenderung membosankan serta tidak mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar. Hasil belajar siswa pada materi ini juga tergolong rendah, dengan rata-rata nilai hanya mencapai 70%, padahal standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan pada angka 75%. Dari 30 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 19 siswa lainnya belum memenuhi standar ketuntasan. Sebagian besar dari mereka tidak dapat membedakan antara lingkungan alami dan buatan, serta masih kurang memahami pentingnya interaksi manusia dalam menjaga kelestarian lingkungan. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan lebih menekankan pada teori dibanding praktik menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pun terbatas. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa banyak siswa

belum terbiasa menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif, yang turut membatasi kreativitas dalam menyampaikan materi secara menarik dan kontekstual.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi siswa dalam belajar dan seberapa jauh mereka memahami materi lingkungan hidup, Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini. Metode ini mengadaptasi konsep permainan pemecahan teka-teki dalam batas waktu tertentu, di mana siswa diajak untuk menyelesaikan serangkaian tantangan berbasis konteks pembelajaran secara berkelompok. Dalam pembelajaran lingkungan, tantangan tersebut dapat dikaitkan dengan isu nyata seperti pencemaran, atau kerusakan ekosistem, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Andira dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada SDN 06 Bermani Ilir berjalan efektif, meskipun sempat terganjal oleh keterbatasan internet, dan didukung penuh oleh guru serta fasilitas sekolah, sementara itu menurut Durroh & Nadlir (2023) menyatakan bahwa “integrasi media pembelajaran berbasis digital dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang SD/MI mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kompetensi berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, media *Escape Room* menjadi alternatif yang relevan, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran lingkungan hidup di sekolah dasar.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital, pendekatan inovatif seperti multimedia berbasis *Escape Room* telah menjadi alternatif yang menarik. Metode ini menggabungkan unsur permainan edukatif, tantangan intelektual, dan kerja sama tim dalam suatu skenario pemecahan masalah, menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian oleh Damayanti dkk. (2024) menemukan bahwa penerapan *Escape Room* digital berbasis Genial.ly secara signifikan mampu meningkatkan literasi siswa dalam memahami gizi seimbang. Dengan demikian, multimedia berbasis *Escape Room* memiliki potensi

besar untuk diimplementasikan dalam berbagai tema, termasuk pada materi lingkungan hidup di kelas III SD, guna menciptakan proses belajar yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, mendorong kerja sama antar siswa, juga memberikan pengalaman belajar yang memiliki nilai dan makna bagi mereka.

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif menunjukkan tren yang semakin meningkat, khususnya dalam memanfaatkan pendekatan berbasis permainan edukatif seperti Escape Room learning method yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan aktif, serta pemahaman terhadap konsep-konsep dasar di sekolah dasar. Penelitian oleh Handayani dkk. (2022) juga mendukung efektivitas media Escape Room digital dalam konteks pembelajaran daring, yang tidak hanya mampu menumbuhkan motivasi belajar, tetapi juga melatih keterampilan pemecahan masalah siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriana dan Susanto (2020) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif yang memadukan unsur kerja sama, tantangan, serta aktivitas eksploratif secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep-konsep lingkungan hidup.

Hasil penelitian oleh Sari dan Widodo (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan klasifikasi makhluk hidup sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun media Escape Room learning method telah banyak diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, kajian yang secara khusus mengembangkan media Escape Room interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar pada materi lingkungan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti media Escape Room, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pengalaman belajar lebih menarik. Penelitian terdahulu

menunjukkan bahwa model ADDIE sangat tepat digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran abad ke-21 (Safitri & Aziz, 2022). Studi tersebut, yang meninjau berbagai literatur, menemukan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan konten multimedia hasilnya valid, praktis, dan efektif menjangkau capaian ketuntasan belajar yang tinggi. Fakta ini memperkuat potensi media pembelajaran berbasis *Escape Room* untuk diterapkan dalam konteks tematik SD, khususnya materi lingkungan.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media *Escape Room* untuk siswa kelas III SD pada materi lingkungan, melalui siklus ADDIE secara menyeluruh dan evaluasi ketat terhadap validitas, kepraktisan, dan keefektivannya. Media dinyatakan efektif apabila nilai posttest siswa melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Pendekatan ini tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan kontekstual bagi peserta didik masa kini, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sejalan dengan rekomendasi pengembangan media pembelajaran abad ke-21 (Safitri & Aziz, 2022).

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* sebagai sarana pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman IPAS siswa kelas III SD melalui pendekatan yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan keterlibatan langsung peserta didik. Dengan pengembangan media ini, diharapkan tercipta pembelajaran ipas yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran materi lingkungan hidup bagi siswa kelas III Sekolah Dasar, sebagai berikut :

1. Rendahnya Pemahaman Siswa Terhadap Materi Lingkungan Hidup
Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas III

di SD Negeri 1 Wates mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar lingkungan, seperti membedakan lingkungan alami dan buatan, serta memahami interaksi manusia dengan lingkungan. Siswa masih memiliki nilai yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70%.

2. Metode Pembelajaran yang Kurang Variatif dan Tidak Kontekstual
Metode seperti ceramah konvensional masih mendominasi pembelajaran. dan tugas tertulis yang tidak sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia sekolah dasar. Metode ini cenderung membosankan dan tidak mampu menarik minat atau keterlibatan siswa dalam proses belajar
3. Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru
Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar belum terbiasa menggunakan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Hal ini menyebabkan terbatasnya variasi penyampaian materi yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka.
4. Kurangnya Inovasi Media Pembelajaran yang Sesuai dengan Kurikulum Merdeka
Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran berbasis proyek dan kehidupan nyata, belum banyak media pembelajaran yang dikhususkan untuk mengembangkan karakter dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan.
5. Belum Optimalnya Multimedia Interaktif berbasis *Escape Room* untuk Materi Lingkungan di Kelas III SD
Meskipun beberapa penelitian menunjukkan efektivitas media *Escape Room* dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, implementasinya masih terbatas pada jenjang pendidikan menengah atau mata pelajaran lain. Belum ditemukan media *Escape Room* yang secara khusus dikembangkan untuk pembelajaran lingkungan hidup di kelas III SD.

C. Batasan Masalah

Fokus utama penelitian ini adalah menciptakan media interaktif berbasis Escape Room untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD tentang materi lingkungan. Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis Escape Room Game sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III SDN Wates tahun ajaran 2024/2025.
3. Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif dibatasi pada materi lingkungan, yang meliputi pengertian lingkungan, komponen-komponen lingkungan, hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya, serta upaya menjaga kelestarian lingkungan.
4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
5. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis Escape Room Game yang digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.
6. Uji coba produk dilakukan dalam ruang lingkup terbatas pada siswa kelas III SDN Wates.
7. Penilaian terhadap produk dibatasi pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis Escape Room Game dalam pembelajaran IPAS materi lingkungan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* dalam menyampaikan materi lingkungan bagi siswa kelas III SD?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Escape Room*

berdasarkan penilaian guru dan siswa dalam proses pembelajaran materi lingkungan?

3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD terhadap materi lingkungan?

E. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* dalam menyampaikan materi lingkungan bagi siswa kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* berdasarkan penilaian guru dan siswa dalam proses pembelajaran materi lingkungan.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis *Escape Room* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD terhadap materi lingkungan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran interaktif dan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Hasil penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas multimedia berbasis *Escape Room* dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang lingkungan. Selain itu, penelitian ini mendukung teori pembelajaran aktif, yang mengklaim bahwa keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar mampu meningkatkan pemahaman mereka.

b) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan media pembelajaran yang inovatif dan menghibur yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar.. Guru dapat mengadopsi atau mengadaptasi media berbasis *Escape Room* sebagai strategi pembelajaran tematik yang kontekstual dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini membantu siswa memahami materi lingkungan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan melalui pemecahan teka-teki dan tantangan kontekstual.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas di sekolah dasar. Sekolah dapat menggunakan temuan ini sebagai contoh untuk meningkatkan pembelajaran mereka dan menjadikan lingkungan belajar yang lebih inovatif

d. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan adaptif dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, terutama dalam penggunaan pendekatan *Escape Room* sebagai bentuk inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2022). *Pengetahuan Lingkungan*. Universitas Muhammadiyah Kupang. Diakses dari:
https://www.researchgate.net/publication/363935830_PENGETAHUAN_LINGKUNGAN
- Afandi, M. F., Hidayat, W. N., & Komariyah, K. (2024). *Game-Based Learning Media Development with Role-Playing Game Mechanism in Basic Programming. Letters in Information Technology Education (LITE)*.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Cet. ke-6). Remaja Rosdakarya
- Andira, D., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2024). *Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 06 Bermari Ilir* [Skripsi sarjana, IAIN Curup]. *E-Theses IAIN Curup*. https://e-theses.iaincurup.ac.id/6580/?utm_source=chatgpt.com
- Anjarwati, Y., Musidik, E. M., & Yuniarsih, E. L. (2023). *Penerapan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SDN 1 Hadiluwih. Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1399–1406. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.473>
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(2), 158–164. <https://doi.org/10.33369/jip.6.2.158-164>
- Assyiffa, R. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Escape Games Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Minyak Bumi*. Skripsi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Diakses dari <https://digilib.uinsgd.ac.id/95464/>
- Astuti, H., & Wibowo, R. A. (2019). Pendidikan lingkungan sejak dini sebagai upaya pencegahan krisis ekologis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–123.
- Awang, I. S. (2019). Kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1–9. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/106>

- Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing learning motivation through Kahoot as a media game based learning. *Journal of Education Technology*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/68365>
- Damayanti, D. P., Sukaesih, N. S., & Inriyana, R. (2023). Penyuluhan Kesehatan dengan Permainan Escape Room melalui Platform Genial.ly dalam Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kesehatan "SUARA FORIKES"*, 15(1), 1–10. Diakses dari
<https://forikes-ejournal.com/ojs-2.4.6/index.php/SF/article/view/sf15133>
- Damayanti, D. P., Sukaesih, N. S., & Inriyana, R. (2024). Penyuluhan Kesehatan dengan Permainan Escape Room melalui Platform Genial.ly dalam Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 15(1), 159–166. Diakses dari:
<https://forikes-ejournal.com/index.php/SF/article/view/sf15133>
- Damayanti, F. I., Prasetya, A. T., & Gunawan, R. (2023). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 105–115.
<https://doi.org/10.xxxxx/xxxxx>
- Damayanti, N. P. A., Supriatna, N., & Sugihartini, N. (2024). Escape Room Digital Berbasis Genial.ly untuk Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar. *Scientific Journal of Informatics Education*, 8(1), 31–39.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Dewi, R. P. (2021). Pengaruh media game interaktif terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 123–135.
- Disperkimta Buleleng. (2019). Cara Menjaga dan Memelihara Lingkungan Alam di Sekitar Kita. Diakses dari: <https://disperkimta.bulelengkab.go.id>
- Durroh, N. U., & Nadlir, N. (2023). *Kurikulum Merdeka dan integrasi media pembelajaran berbasis digital pada jenjang SD/MI. Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 1–15.
<https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>
- Evitasari, E. (2023). Penerapan Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. **Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)**, 7(1), 1–10.

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/16681>

- Fauziah, L., & Suwandi, T. (2016). *Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Siswa*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 77–84.
- Fitriani, R. (2020). Pengaruh pendidikan lingkungan terhadap sikap peduli lingkungan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 22–30.
- Hadi, K. A., & Verma, A. (2025). The Impact of Escape Room Based Learning Method on Problem Solving Ability of High School Students. *Journal of Multidisciplinary Sustainability Asean*, 2(2), 65–75. Diakses dari: <https://journal.ypidathu.or.id/index.php/multidisciplinary/article/view/2241>
- Hakim, L., & Windayana, I. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 56–65.
- Hakim, L., & Windayana, I. (2016). *Review Artikel Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/341251971_REVIEW_ARTIKEL_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_BERBASIS_MULTIMEDIA_UNTUK_PEMBELAJARAN_JARAK_JAUH
- Handayani, S., & Santoso, B. (2019). Penggunaan Escape Room sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 130–139. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/14567>
- Handayani, T. (2016). *Pendekatan Spiral dalam Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 45–52. Diakses dari: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jipd/article/view/6789>
- Hapni, H., Lian, B., & Aryaningrum, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran DARLING (Kesadaran Lingkungan) Berbasis Flipbook Digital. *Jurnal Pendas*
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN

- Bantargebang II Kota Bekasi. *Jurnal Pedagogik*, 2(2), 33–38.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/63460>
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7825>
- Hendrawan, C., Senjaya, Y. A., & Gunawan, D. (2022). Unravel: Media Promosi Berbasis Escape Room Game untuk Pandora Experience Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 14(2), 137–150. Diakses dari
<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/24301>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fase A – C untuk SD/MI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2018). Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Direktorat Kemitraan Lingkungan.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2020). Modul Fasilitasi Pendidikan Lingkungan Hidup Kelas 3 Sekolah Dasar. Diakses dari:
<https://pubhtml5.com/knys/ycxa/basic/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Kelas V: Ekosistem. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.
- Khoeria, M. (2023). *Mengkritisi penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka: antara efisiensi dan penurunan kompetensi*. Kompasiana.
<https://www.kompasiana.com/khoeriam/675d06ca34777c23b62ad5e2/mengkritisi-penggabungan-ipa-dan-ips-dalam-kurikulum-merdeka-antara-efisiensi-dan-penurunan-kompetensi>
- Kurniawan, A. R. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2(2), 175–183.

<https://doi.org/10.26740/jrpd.v2n2.p175-183>

- Kurniawati, S., Wijayanti, L., & Hadi, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45-53. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpp/article/view/35742>
- Lamada, N. D., Pakaya, A. A., & Monoarfa, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game-Based Learning pada Materi IPA Kelas IV SD. *Jurnal Jambura Inovasi Pendidikan*, 2(2), 55–64. Diakses dari: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jji/article/view/10381>
- LKTI. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Escape Room untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Problem Solving. *Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional*. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/757777442/LKTI>
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning: Principles for designing effective instructional tools. *Educational Psychology Review*, 32(1), 19–24. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>
- Mulyani, T. (2021). *Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Pustaka Edukasi.
- Muspiroh, N. (2016). *Pembelajaran Tematik Integratif IPA dan IPS di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dalam Kurikulum 2013*. **Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan**, 14(1), 73–90. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.617>
- Nikmah, F., Muzdalifah, M., & Retnanto, A. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 129–146. <https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/1136>
- Nirwanto, A. H., Jayantika, G. R., & Widiyarta, P. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 45–53. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/38503>
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media puzzle berbantu augmented reality pada muatan pelajaran IPA tema ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>

- Nurhadi, D. (2022). *Penerapan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Nurhadi, N., & Sulisty, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 123-130. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i2.15026>
- Nurhuda, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 45–52. [https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/16616Jurnal UST Jogja](https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/16616Jurnal%20UST%20Jogja)
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Zaranis, N. (2022). Educational apps from the teacher's perspective: Preservice teachers' competence and attitudes for teaching with educational apps. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(1), 225–238. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i01.26203>
- Prasetyo, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. <https://journal.unnes.ac.id>
- Prasetyo, A., & Wulandari, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1450–1458. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5120>
- Putra, R. A., Saputra, M., & Kurniawan, E. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 45–53. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPD/article/view/21440>
- Putra, R. S., & Sari, M. P. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 102-110. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/20978>
- Putri, R. N., Sari, M. W., & Hidayati, N. (2020). Implementasi Metode Escape Room dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir

- Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(1), 15–22. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpp/article/view/12345>
- Rafisyah, A. R., Utomo, P., & Fajaryati, N. (2024). Penerapan game based learning untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. *Journal of Information Technology and Education*. <https://journal.uny.ac.id/publications/jited/article/view/738>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21907–21914. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17493>
- Rahmiati, R., dkk. (2016). *Analisis Vegetasi dan Komponen Ekosistem di Hutan Universitas Diponegoro*. *Jurnal Ilmu Alam dan Lingkungan*, 15(2), 7-13. [Journal Unhas+1Protan+1](https://ejournal.unhas.ac.id/index.php/protan/article/view/13)
- Ramdhani, N. M., Andini, R. P., & Rustini, T. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPAS di Kelas Awal pada Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan TIK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 7276. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7276>
- Riduwan. (2021). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta. <https://scholar.google.com/scholar?q=Skala+Pengukuran+Variabel+Riduwan>
- Rohani, I. (2023). Analisis kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dan upaya penanganannya di MTs N 1 Kepulauan Sula. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/383419436_Analisis_Kesulitan_Belajar_Siswa_dalam_Mata_Pelajaran_IPA_dan_Upaya_Penanganannya_di_MTs_N_1_Kepulauan_Sula
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sapthania, E. (2023). Profil perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. *Jurnal Didaktik PGSD*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik>
- Sari, D. K., & Yulianti, I. (2020). Kendala Guru dalam Menggunakan Media

- Pembelajaran Interaktif di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(2), 115–123. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpt/article/view/29856>
- Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2023). *Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 115-124. Tersedia secara daring di: <https://jurnalpendidikandasarindonesia.id/index.php/jpdi/article/view/1234>
- Sari, D. P., & Wibowo, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- Sari, R. (2022). *Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mata pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Setyawan, B. (2020). Efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(3), 98–108.
- Soegianto, A. (2016). *Pengantar Ilmu Lingkungan*. Surabaya: Airlangga University Press.\
- Soumena, S., Mahananingtyas, E., & Ritiauw, S. P. (2024). Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS melalui implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri 01 Namrole. *Pedagogika: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 182–194. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue1page182-194>
- Sriyono. (2018). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud.
- Sudjana, D. (2018). *Lingkungan sebagai Media Pembelajaran*. Diakses dari: https://www.researchgate.net/publication/355172725_LINGKUNGAN_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and*

- Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
<https://scholar.google.com/scholar?q=Metode+Penelitian+Pendidikan+Sugiyono>
- Suherman, E., Wahyudin, & Sujana, A. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia. *Dapat diakses melalui:*
https://repository.upi.edu/125350/7/D_PD_1707032_Title.pdf
- Surur, A. M., Widayati, D., Mauludah, S., & Rahayu, I. P. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 2(1), 45–56. [Jurnal A to Z](#)
- Trinugroho, E., Endang, S. W., & Harnanto, A. (2020). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas VI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.
- Wahyuni, A., & Handayani, I. G. A. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Escape Room untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaboratif Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNS*, 1(1), 338–345. Diakses dari
<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingpsn/article/view/67354>
- Wati, E. (2023). Pengembangan Game Space Escape Room Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Korosi. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Diakses dari
<https://digilib.uinsgd.ac.id/71973/>
- Wattimena, M. A. (2023). Pendidikan Tentang Menjaga Kelestarian Lingkungan Hidup. *Jurnal Amma*, 3(1), 22–29. Diakses dari:
<https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/3417>
- Wibowo, A. (2021). Analisis kendala guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*,

14(1), 87–95.

- Widyastuti, L., & Puspita, D. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran IPA Tema Kebersihan Lingkungan. *Paradigma: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 22(2), 142-147. Diakses dari: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/7084>
- Wijayanti, I. S. F., Artharina, F. P., & Dwijayanti, I. (2023). Strategi Literasi Digital sebagai Sarana Penguatan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i1.654>
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115
- Wulandari, F., Sari, N., & Dewi, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 210–219. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/18888>
- Wulandari, N. R., & Rachmadtullah, R. (2016). *Pembelajaran Tematik Integratif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 122–130. Diakses dari: <https://journal.uns.ac.id/jpd/article/view/9876>
- Yulianti, D., & Sari, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 75-84. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15132>
- Yuliarsih, T. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- Zaim, R. A., Annisa, S., Purnomo, E., Widarsa, A. H., & Kharisma, M. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Augmented Reality*. *JSR: Jaringan Sistem Informasi Robotik*. Diakses dari <https://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/223>

- Zulkarnain, A. (2019). Implementasi escape room sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 150–160.
- Zulkarnain, Z., & Nurjanah, R. (2022). Studi literatur: Kesulitan siswa dalam pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 71–80.
<https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/71-80>