

Pengembangan Media Digital Escape Room Berbasis Integrasi Canva-Genially Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mtsn 1 Tuban

Rohmatin Anzelina Fitri^{1)*}, Rr. Kusuma Dwi Nur Ma'rifati²⁾

^{1)*}Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia, anzelfitri001@gmail.com

²⁾ Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Tuban, Indonesia, rrkusumadewi@Stitmatuban.ac.id

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilangsungkan untuk pengembangan sebuah produk, yaitu integrasi antara Canva dan Genially guna mengoptimalkan kapabilitas pemecahan masalah siswa dalam ranah mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban. Studi ini mengadopsi metodologi Research and Development (R&D) dengan kerangka model Four D, yang meliputi empat fase esensial: Define (pendefinisian), Design (desain), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Partisipan dalam riset ini terdiri dari 34 siswa kelas VII dari MTsN 1 Tuban. Instrumen pengumpulan data mencakup kuesioner validasi ahli, kuesioner respon guru dan siswa, serta evaluasi pretest dan posttest. Temuan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 92% dari tinjauan ahli materi dan 91% dari tinjauan ahli media. Lebih lanjut, tingkat kepraktisan media ini juga berada dalam kategori yang sangat praktis, terindikasikan dari respon guru sebesar 93,33% dan respons siswa sebesar 81,08%. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan problem solving siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media Digital Escape Room mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta melatih kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah berbasis konteks Fiqih. Maka media yang dikembangkan dinyatakan layak sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang inovatif.

Kata Kunci: *Digital Escape Room, Problem Solving, Media Pembelajaran, Fiqih, Genially Canva*

Abstract

This research and development was conducted to develop a product, namely the integration of Canva and Genially to optimize students' problem-solving capabilities in the Fiqh subject at MTsN 1 Tuban. This study adopted the Research and Development (R&D) methodology with the Four D model framework, which includes four essential phases: Define, Design, Develop, and Disseminate. Participants in this research consisted of 34 seventh-grade students from MTsN 1 Tuban. Data collection instruments included expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest evaluations. The findings showed that the resulting media obtained a very high level of validity, namely 92% from the material expert review and 91% from the media expert review. Furthermore, the level of practicality of this media was also in the very practical category, indicated by the teacher response of 93.33% and the student response of 81.08%. Furthermore, the effectiveness test results showed an increase in students' problem-solving abilities, with an N-Gain value of 0.78, which is considered effective. These findings demonstrate that the Digital Escape Room media can increase student engagement and train thinking skills in solving problems based on the context of Islamic jurisprudence. Therefore, the developed media is deemed suitable as an innovative interactive learning alternative.

Keywords: *Digital Escape Room, Problem Solving, Learning Media, Islamic Jurisprudence, Genially Canva*

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi digital telah berkembang sedemikian rupa sehingga dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi dan memecahkan masalah. Keterampilan yang dibutuhkan untuk pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), khususnya kemampuan memecahkan masalah sebagai kompetensi kunci. Dalam konteks pendidikan Islam, terutama fikih, keterampilan ini sangat penting karena pembelajaran fikih tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis dan menghafal hukum, tetapi juga membutuhkan keterampilan analitis, penalaran, dan penerapan prinsip-prinsip syariah dalam kehidupan nyata (*tathbiq al-ahkam*) (Masykur, 2019).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Pendekatan *teacher-centered* masih sangat dominan digunakan, padahal hal tersebut berdampak pada kepasifan siswa (Dinata & Hidayat, 2025, p. 21; Firmansyah & Jiwandono, 2022, p. 22). Hal ini juga dikuatkan oleh hasil observasi di MTsN 1 Tuban yang menunjukkan bahwa kemampuan problem solving siswa masih rendah, ditandai dengan hanya sekitar 16 –17% siswa yang mampu menyelesaikan soal berbasis analisis. Kondisi ini dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan model pembelajaran interaktif serta minimnya media yang mendukung latihan pemecahan masalah.

Fenomena tersebut sejalan dengan kondisi pendidikan nasional. Juliandini dan Munandar (2022) menyampaikan terkait hasil PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa di Indonesia dalam menyelesaikan permasalahan masih berada pada kategori rendah. Lebih lanjut, berbagai kajian secara berulang kali menunjukkan adanya kendala yang menghadang siswa ketika mencoba menganalisa, menguraikan, serta mengaplikasikan konsep-konsep yang ada dalam pembelajaran Fiqih (Arbiana & Ilhami, 2024, p. 458; Juliandini & Munandar, 2022, p. 1412; Sriwahyuni & Maryati, 2022, p. 337). Secara teoritis, para ahli seperti Ramayulis dan Zuhairini dalam Masykur (2019, p. 32) menekankan bahwa fikih merupakan disiplin ilmu yang menuntut kemampuan berpikir kritis, argumentatif, dan kontekstual, penerapan prinsip-prinsip syariah dalam situasi konkret (*tathbiq al-ahkam*). Sehingga erat kaitannya dengan pengembangan keterampilan problem solving. Jika strategi dan media pembelajaran tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis masalah, maka tujuan utama pembelajaran Fiqih tidak dapat tercapai secara optimal.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, mengadaptasi pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi menjadi alternatif yang relevan. Penggunaan media digital interaktif dan game edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir siswa (Fajriah & Prasetyo, 2024, p. 152; Mhb & Mukhlis, 2023, pp. 197–198). Salah satu pendekatan yang berkembang adalah Digital Escape Room, yaitu media berbasis permainan yang menyajikan tantangan, teka-teki, dan skenario pemecahan masalah secara interaktif. Selain itu, platform seperti Canva dan Genially memungkinkan pengembangan media yang menarik, interaktif, dan akses yang mudah.

Menurut Azzahra (2025), penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi mampu mendongkrak kapasitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Pengembangan seperti e-modul digital dan media berbasis Genially terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir analitis. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada mata pelajaran umum seperti IPA dan matematika (Dinata & Hidayat, 2025, p. 57; Rahmawati et al., 2025).

Metode pembelajaran berbasis teknologi interaktif telah banyak diteliti dan terbukti mampu meningkatkan kemampuan problem solving siswa. Diantaranya penelitian (Ainy et al., 2024, p. 102) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis flipbook efektif dalam

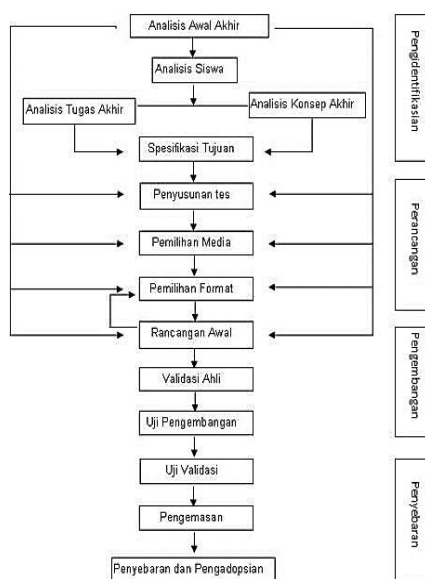
meningkatkan problem solving siswa, sementara (Shalimar & Rukmana, 2024, p. 273) menemukan bahwa media berbasis Genially mampu meningkatkan kemampuan berpikir analitis melalui pendekatan interaktif. Selanjutnya, studi yang dilakukan (Fajriah & Prasetyo, 2024, p. 151) juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran, termasuk digital escape room, berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan strategi pemecahan masalah siswa. Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi dalam berbagai konteks, para peneliti belum menemukan studi apa pun yang secara khusus menyelidiki dan menciptakan media escape room digital menggunakan integrasi Canva dan Genially.

Tinjauan terhadap literatur yang ada menunjukkan belum adanya studi yang secara spesifik berfokus pada pengembangan *Digital Escape Room* yang mengintegrasikan Canva dan Genially untuk meningkatkan kapabilitas pemecahan masalah dalam instruksi Fiqih di jenjang madrasah. Fenomena ini menarik mengingat esensi materi Fiqih yang bertumpu pada analisis kasus memiliki potensi signifikan untuk dioptimalkan melalui metodologi pembelajaran berbasis permainan interaktif.

Sehubungan dengan itu, studi ini berorientasi pada pengembangan *Digital Escape Room* yang memanfaatkan sinergi Canva–Genially, serta evaluasi terhadap validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 1 Tuban. Dengan demikian, riset ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap inovasi dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mumpuni dalam memajukan keterampilan problem solving siswa.

METODE PENELITIAN

Metodologi riset yang diadopsi adalah pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Digital Escape Room* yang terintegrasi dengan platform Canva dan Genially. Investigasi ini mencakup evaluasi terhadap tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut dalam mengoptimalkan kapabilitas pemecahan masalah pada peserta didik. Kerangka kerja pengembangan yang diterapkan merujuk pada model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang digagas oleh Thiagarajan.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Model Thiagarajan dalam (Salsabella et al., 2023, p. 541)

Fase *define* mencakup penetapan tujuan pembelajaran melalui evaluasi komprehensif terhadap kebutuhan dan karakter peserta didik, tugas-tugas spesifik, serta analisis konseptual mendalam. Fase *design* berfokus pada pengembangan instrumen, perancangan materi ajar, penentuan format presentasi, dan pembuatan cetak biru (*storyboard*) untuk *Digital Escape Room*. Fase *develop* melibatkan konstruksi produk, penilaian oleh ahli materi dan ahli media, perbaikan produk berdasarkan umpan balik, serta uji coba terbatas untuk mengevaluasi aspek kepraktisan dan persepsi pengguna. Fase *disseminate* dilaksanakan secara terbatas melalui penerapan di lingkungan kelas dan distribusi materi ajar kepada pendidik guna menawarkan opsi pembelajaran alternatif.

Dalam studi ini, subjek penelitian adalah siswa kelas VII F yang terdiri dari 34 individu di MTsN 1 Tuban. Metodologi uji coba mengadopsi rancangan *one-group pretest-posttest* guna mengukur peningkatan kompetensi pemecahan masalah (*problem solving*) siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan media pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup formulir validasi dari pakar materi dan pakar media untuk menghitung kelayakan media, sedangkan untuk mengukur kepraktisan media menggunakan lembar respon guru dan respon siswa, Selanjutnya untuk mengukur kemampuan problem solving siswa menggunakan hasil pretest dan posttest, serta wawancara dan dokumentasi sebagai data pendukung penelitian. Kemudian seluruh Instrumen tersebut dievaluasi melalui penggunaan skala Likert yang memiliki gradasi skor dari 1 hingga 5.

Tabel 1. Skor Skala Likert

KRITERIA	SKOR
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Diadaptasi dari (Pradana & Mawardi, 2021, p. 17)

Selanjutnya, analisis uji kevalidan dihitung menggunakan teknik pengolahan data yang telah diperoleh dari para ahli. Yakni dengan menggunakan rumus persentase beserta kriteria tafsiran sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi/Ideal}} \times 100\%$$

Table 2. kriteria tafsiran validasi ahli

PRESENTASE	KRITERIA TAFSIRAN
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Menurut Riduwan dalam (Nuzla Rizkia Rahma et al., 2023, p. 222)

Sedangkan Analisis uji kepraktisan dalam penelitian ini, menggunakan angket respon siswa serta angket respon guru untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap produk. Perhitungan hasil angket tersebut dilakukan menggunakan rumus beserta kriteria penilaian sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Rata-rata Keseluruhan Aspek}}{\text{Skala Tertinggi Penilaian}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

NILAI KUALITAS	SKOR
0%-20%	Sangat Tidak Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Diadaptasi dari (Putra, 2021, p. 91)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini mewujudkan sebuah produk inovatif berupa media pembelajaran interaktif, yaitu Digital Escape Room. Media ini dikonstruksi melalui penerapan model pengembangan 4D, yang meliputi tahap Define (identifikasi kebutuhan dan spesifikasi), Design (perancangan arsitektur dan konten), Develop (pengembangan prototipe dan validasi), serta Disseminate (diseminasi dan penyebaran). Produk ini telah diuji coba pada sampel sebanyak 34 siswa yang terdaftar di kelas VII MTsN 1 Tuban.

1. Hasil Tahap Define

Fase *Define* (pendefinisian), berbagai analisis dilakukan untuk dapat menentukan media apa yang akan dikembangkan. Tahap ini dilakukan pada tanggal 14 Januari 2026 di MTsN 1 Tuban melalui wawancara dengan guru Fiqih dan observasi di kelas VII f. Analisis ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, termasuk TP, ATP, dan modul ajar berbasis Kurikulum Berbasis Cinta (KBC), khususnya pada materi sholat jama', qashar, dan sholat dalam keadaan darurat. Analisis tersebut mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan materi pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media Digital Escape Room berbasis Canva dan Genially yang memadukan elemen permainan dan kuis interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, dan aktif.

2. Tahap Design

Pada fase Desain, peneliti mendesain produk dari materi buku panduan guru menjadi submateri yang dapat disajikan dalam bentuk Digital Escape Room berbasis Canva dan Genially. Proses desain dimulai dengan menentukan tema dan menyusun alur media yang terdiri dari halaman utama, tujuan pembelajaran, materi, studi kasus, dan beberapa ruangan dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Selanjutnya, peneliti memilih desain grafis, karakter animasi, dan tombol interaktif menggunakan Canva, kemudian mengintegrasikannya ke dalam Genially untuk membuat media interaktif. Peneliti juga menyusun video animasi pendukung materi yang diunggah ke YouTube dan dihubungkan ke media dengan fitur putar otomatis. Setelah itu, semua komponen diatur secara sistematis sesuai dengan level permainan. Tahap ini diakhiri dengan proses peninjauan untuk memastikan media siap digunakan sebagai pembelajaran yang menarik dan interaktif.

3. Tahap Develop

Tahap ini merupakan proses pembuatan produk, validasi, serta uji coba produk yang telah berhasil dikembangkan.

a. Hasil Uji Kelayakan (Validitas Produk)

Tabel 6. Hasil penilaian validasi ahli materi

NO.	ASPEK	INDIKATOR KOMPONEN	NILAI				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	Materi/soal yang disajikan sesuai dengan kurikulum lembaga					√
		Materi/soal yang disajikan sesuai indikator yang dikembangkan (<i>Problem Solving</i>)				√	
		Keluasan dan kedalaman materi dalam batas wajar untuk siswa				√	
		Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan modul ajar				√	
		Bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai dengan Kaidah tata Bahasa Indonesia				√	
		Konsep dan hukum Fiqih disajikan secara benar dan sesuai literatur				√	
		Istilah-istilah Fiqih digunakan secara tepat				√	
		Materi mendukung <i>problem solving</i> siswa				√	
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
		Alur penyajian materi jelas dan runtut				√	
		Skor Total				46	
Presentase Rata-rata				92%			

Berdasarkan data kuantitatif dari lembar validasi ahli materi, media pembelajaran Digital Escape Room memperoleh skor total sebesar 46 dari skor ideal 50 dengan rata-rata 92% kategori sangat layak, dengan rincian 6 indikator memperoleh penilaian sangat baik dan 4 indikator penilaian baik. Hal ini membuktikan bahwa materi yang digunakan telah sesuai dengan kurikulum, indikator problem solving, serta tujuan pembelajaran, dengan bahasa yang baik, konsep yang tepat, dan alur penyajian yang runtut. Sementara itu, berdasarkan data kualitatif, ahli materi menyatakan bahwa seluruh indikator dalam instrumen telah mencapai standar kelayakan baik dari aspek isi, kejelasan, maupun kesesuaian dengan indikator penelitian, sehingga media dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di madrasah.

Table 7. Hasil validasi ahli media kedua

NO.	ASPEK	INDIKATOR KOMPONEN	NILAI				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	Tata letak (<i>layout</i>) rapi, proporsional, dan tidak membingungkan.				√	
		Pemilihan warna harmonis, tidak terlalu kontras, dan nyaman dipandang.					√

		Penggunaan jenis dan ukuran font mudah dibaca.			√	
		Ilustrasi, ikon, dan gambar relevan dengan tema <i>Digital Escape Room</i> .			√	
		Konsistensi desain (warna, font, ikon) terjaga di seluruh level.				√
		Tampilan media menarik dan sesuai karakter siswa MTs.				√
2.	Kualitas	Media mudah diakses melalui berbagai perangkat (HP/laptop).			√	
		Link Canva/Genially berfungsi dengan baik tanpa error.				√
		Navigasi jelas dan tidak menimbulkan kebingungan.				√
		Tugas, tombol, dan fitur dapat digunakan dengan baik.			√	
3.	Animasi	Animasi meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa.			√	
		Efek animasi mendukung pemahaman, tidak berlebihan.				√
		Tugas dan tantangan selaras dengan indikator <i>problem solving</i> .				√
		Media memfasilitasi eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah.			√	
		Instruksi dalam setiap level jelas dan tidak membingungkan.				√
		Skor Total			68	
		Presentase Rata-rata			91%	

Hasil uji kelayakan pada aspek media diperoleh melalui validasi oleh ahli media, yang dilakukan dalam dua tahap. Pada validasi tahap pertama, media memperoleh skor 48 dengan persentase 64% kategori cukup layak, namun masih memerlukan revisi. Beberapa masukan yang diberikan antara lain perlunya penggunaan video buatan sendiri berbasis AI, penambahan feedback langsung pada bagian analisis dan studi kasus, serta pencantuman identitas kepemilikan media. Dengan adanya masukan tersebut, peneliti merevisi aspek interaktivitas, konten, dan desain media. Setelah dilakukan revisi, validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor sebesar 68 dan persentase 91% kategori sangat layak, dengan rincian 8 indikator memperoleh penilaian sangat baik dan 7 indikator memperoleh penilaian baik. Selain itu, pada tahap kedua tidak terdapat kritik dan saran dari validator, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media Digital Escape Room berbasis Canva dan Genially telah memenuhi kelayakan dari aspek desain, tampilan, interaktivitas, serta fungsionalitas dan siap digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi lanjutan.

b. Hasil uji Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui lembar angket respon guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan persentase sebesar 93,33% dengan kategori *sangat praktis*. Sementara itu, hasil angket respon siswa yang berjumlah 32 siswa memperoleh total skor 1427 dengan rata-rata 44,59 dan persentase sebesar 81,08% kategori *sangat praktis*.

Dilihat dari aspek penilaian kepraktisan media meliputi:

1. Kepraktisan penggunaan (kemudahan akses, navigasi, dan petunjuk)
2. Kemenarikan tampilan (visual, animasi, dan interaktivitas)
3. Aspek pembelajaran (pemahaman materi dan keterlibatan siswa)

Hasil ini menunjukkan bahwa media telah mencapai tingkat sangat praktis secara umum.

c. Hasil uji Keefektifan Media

Hasil uji keefektifan media dapat dilihat dari perolehan N-Gain sebesar 78% dalam kategori *tinggi* dan berada pada kriteria *efektif*. sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Digital Escape Room mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan problem solving siswa.

Tabel 7. Hasil perolehan N-gain sebelum dan sesudah penggunaan media

No	Post-Test	Pre-Test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain (%)
1	95	65	30	35	0,86	86
2	88	25	63	75	0,84	84
3	85	50	35	50	0,70	70
4	95	70	25	30	0,83	83
5	85	25	60	75	0,80	80
6	90	50	40	50	0,80	80
7	100	60	40	40	1,00	100
8	95	60	35	40	0,88	88
9	88	60	28	40	0,70	70
10	83	25	58	75	0,77	77
11	80	68	12	32	0,38	38
12	100	70	30	30	1,00	100
13	95	70	25	30	0,83	83
14	90	65	25	35	0,71	71
15	90	50	40	50	0,80	80
16	95	68	27	32	0,84	84
17	100	60	40	40	1,00	100

18	90	65	25	35	0,71	71
19	95	70	25	30	0,83	83
20	80	65	15	35	0,43	43
21	92	65	27	35	0,77	77
22	88	50	38	50	0,76	76
23	80	50	30	50	0,60	60
24	80	65	15	35	0,43	43
25	96	65	31	35	0,89	89
26	95	50	45	50	0,90	90
27	85	65	20	35	0,57	57
28	90	50	40	50	0,80	80
29	92	65	27	35	0,77	77
30	88	50	38	50	0,76	76
31	100	70	30	30	1,00	100
32	98	65	33	35	0,94	94
33	100	70	30	30	1,00	100
34	90	60	30	40	0,75	75
Mean	91,0	58,3	32,7	41,7	0,78	78%

$$N-Gain = \frac{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}$$

$$N-Gain = \frac{91,0 - 58,3}{100 - 58,3}$$

$$= \frac{32,7}{71,7}$$

$$= 0,4562$$

$$0,4562 \times 100 = 45,62\%$$

Tabel 8. Hasil perolehan N-Gain menggunakan SPSS

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	34	,38	1,00	,7842	,15922
Ngain_Persen	34	37,50	100,00	78,420	15,92150
Valid N (listwise)	34				

Tabel 9. kategori Skor N-Gain

RENTANG	KATEGORI
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

Diadaptasi (Harianja et al., 2024)

Tabel 10. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

PERSENTASE (%)	TAFSIRAN
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Diadaptasi dari (Ratu Celina Adinda et al., 2025)





Gambar 2. Hasil sebagian pengembangan media

4. Tahap Desiminate

Pada tahap penyebaran, media Digital Escape Room yang telah dikembangkan diujicobakan kepada siswa kelas VII D MTsN 1 Tuban melalui seorang guru Fiqih. Tahap ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menilai penerimaan pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah proses uji coba, media tersebut kemudian disebarluaskan dalam lingkup terbatas di MTsN 1 Tuban sebagai bentuk implementasi awal sebelum digunakan secara lebih luas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran Digital Escape Room yang dirangkai dari Canva dan Genially, dapat memicu siswa lebih piawai mencari solusi (problem solving). Hal ini terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest selama fase uji coba, yang menunjukkan peningkatan pada sebagian besar siswa. Peningkatan ini terlihat pada cara mereka menyelesaikan masalah berdasarkan kasus secara lebih sistematis, mengidentifikasi metode pemecahan masalah, dan memahami masalah tersebut. Lebih lanjut, selama uji coba, siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi, peningkatan aktivitas, dan antusiasme dalam mengikuti alur pembelajaran berbasis permainan.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah ini dipengaruhi oleh karakteristik media Digital Escape Room, yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi. Media ini menyajikan tantangan berbasis kasus yang harus diselesaikan langkah demi langkah, mendorong siswa untuk menggunakan pemikiran kritis dan logis. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pemahaman, analisis, dan pemecahan masalah selama penggunaannya, daripada hanya menyerap informasi (Hadi & Verma, 2025). Karena secara langsung melibatkan proses kognitif dan menciptakan suasana pembelajaran yang

menarik dan tidak monoton, aktivitas ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Rahmawati et al., 2025; Safitri et al., 2024).

Penemuan ini mendukung teori konstruktivis bahwa pembelajaran lebih berhasil ketika siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Dalam media Digital Escape Room, siswa berinteraksi langsung dengan materi dengan memecahkan masalah yang disajikan dalam bentuk permainan. Lebih lanjut, jika dikaitkan dengan teori pemecahan masalah Polya, media ini memfasilitasi tahapan pemahaman masalah, perencanaan solusi, implementasi strategi, dan evaluasi (Fajriah & Prasetyo, 2024). Setiap level dalam permainan dirancang untuk secara bertahap melatih keempat tahapan ini.

Dari perspektif desain media, penerapan konsep gamifikasi seperti level, tantangan, skor, dan umpan balik menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Integrasi Canva dan Genially memungkinkan presentasi media yang menarik secara visual dan mudah digunakan, sehingga mendukung keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih fokus pada peserta didik dan partisipatif.

Secara komprehensif, temuan dari studi pengembangan ini mengindikasikan bahwa media Digital Escape Room yang terintegrasi dengan Canva dan Genially memenuhi parameter kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam mengoptimalkan kapabilitas pemecahan masalah peserta didik. Media ini memiliki potensi untuk diadopsi sebagai suplemen edukatif yang inovatif, terutama dalam ranah kajian fikih, karena mengintegrasikan unsur permainan dengan aktivitas berpikir tingkat tinggi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

PENUTUP

Berdasarkan telaah mendalam atas temuan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Digital Escape Room* yang dikembangkan dengan mengintegrasikan Canva dan Genially terbukti memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang memadai untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Fiqih. Penggunaan media ini berpotensi signifikan dalam mengoptimalkan kapabilitas pemecahan masalah pada diri peserta didik. Tingkat validitas media ini dikategorikan sangat tinggi, sebagaimana tercermin dari evaluasi ahli materi yang memberikan skor 92% dan ahli media yang memberikan skor 91%. Lebih lanjut, kepraktisan media ini juga mendapatkan apresiasi tinggi, dengan respons guru mencapai 93,33% dan respons siswa sebesar 81,08%. Hal ini mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya mudah diimplementasikan, tetapi juga sangat menarik dan mampu memacu partisipasi aktif peserta didik. Dalam konteks efektivitas, perolehan skor N-Gain sebesar 0,78 mengonfirmasi adanya peningkatan yang substansial dalam kemampuan pemecahan masalah peserta didik, yang berada dalam kategori efektif pasca-pemanfaatan media pembelajaran inovatif ini.

Studi ini menghadapi beberapa keterbatasan, termasuk penerapan desain eksperimental dalam satu kelas tanpa adanya kelompok pembanding, jumlah partisipan yang terbatas, serta skala implementasi yang masih terbatas sehingga belum memungkinkan untuk diaplikasikan secara lebih ekstensif. Selain itu, keterbatasan teknis seperti ketergantungan pada perangkat dan akses internet juga menjadi faktor yang memengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya menguji efektivitas media pada konteks dan materi yang berbeda. Selain itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan mengintegrasikan media dengan model

pembelajaran lain atau mengoptimalkan fitur teknologi agar lebih adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak MTsN 1 Tuban yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Apresiasi juga penulis sampaikan kepada guru mata pelajaran Fiqih yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian di kelas serta kepada siswa kelas VII yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan penelitian berlangsung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan penelitian ini. Selanjutnya yang paling terpenting, penulis menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua yang tak pernah putus asa mengusahakan dan mendoakan kebaikan kepada peneliti, serta kepada Ibu dan Bapak pengasuh PP. Putri Manbail Futuh yang juga telah mendoakan kelancaran atas setiap langkah peneliti. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ainy, H. Q., Supeno, & Ahmad, N. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN FLIPBOOK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA SMP PADA PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 102–115. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.3090>.
- Arbiana, B., & Ilhami, F. B. (2024). ANALISIS KEMAMPUAN PROBLEMSOLVINGSISWA KELAS VII PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, Vol. 4, No. 1 (2024): 458-465, 458.
- Azzahra, L., Nurhanurawati, N., & Firdaus, R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self Confidence Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(2), 788–803. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.9364>.
- Dinata, N. A., & Hidayat, T. (2025). *Pengembangan Callytikya Berbasis Canva dan Genially Sebagai Media Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Fajriah, N. A., & Prasetyo, A. (2024). *PENGGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA. 01*.
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>.
- Hadi, K. A., & Verma, A. (2025). *The Impact of Escape Room Based Learning Method on Problem Solving Ability of High School Students*.

- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 13(2), 303–310. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>.
- Juliandini, N. M. A., & Munandar, D. R. (2022). KEMAMPUAN PROBLEM-SOLVING SISWA SMA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PLSV. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, Volume 5, No. 5*, 1412. <https://doi.org/DOI10.22460/jpmi.v5i5.1411-1418>.
- Marpaung, N. R. S., & Samosir, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik: Development of PBL-Based E-Module Learning Media to Improve Students' Problem-Solving Skills. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 828–837. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6690>.
- Masykur, M. R. (2019). METODOLOGI PEMBELAJARAN FIQIH. *Jurnal Al-Makrifat Vol 4, No 2, Oktober 2019, Vol. 4 No. 2*, 32.
- Mhb, R. J., & Mukhlis, M. (2023). *Keterampilan Abad 21 Buku Teks Bahasa Indonesia pada Kelas X Terbitan Kemendikbud. 9(1)*.
- Nuzla Rizkia Rahma, Umar Umar, & Uus Kusnadi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBDP Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 215–232. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2064>.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD / FONDATIA*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/1090>.