

**ANALISIS PERSEPSI DAN MINAT SISWA PADA
PENERAPAN STRATEGI GAMIFIKASI DENGAN
PERMAINAN *ESCAPE ROOM* DALAM
PEMBELAJARAN KONSEP IKATAN KIMIA**

Skripsi

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**



Ade Lia Maulani

1303621032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

ABSTRAK

ADE LIA MAULANI. Analisis Persepsi dan Minat Siswa pada Penerapan Strategi Gamifikasi dengan Permainan *Escape Room* dalam Pembelajaran Konsep Ikatan Kimia. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi dan minat siswa terhadap pembelajaran konsep ikatan kimia menggunakan strategi gamifikasi melalui permainan *escape room*. Penelitian dilaksanakan di salah satu SMA di Jakarta Timur pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek sebanyak 36 siswa kelas X-C. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara, dan reflektif jurnal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki persepsi baik sekali dan menunjukkan minat sangat tinggi terhadap penerapan *escape room* dalam pembelajaran kimia. Siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi gamifikasi melalui permainan *escape room* juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ikatan kimia. Berdasarkan temuan tersebut, *escape room* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada materi kimia.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Minat Siswa, Ikatan Kimia, Strategi Gamifikasi, *Escape Room*

ABSTRACT

ADE LIA MAULANI. Analysis of Students' Perceptions and Interests in the Application of Gamification Strategy through Escape Room Games in Learning the Concept of Chemical Bonding. Undergraduate Thesis, Chemistry Education Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, State University of Jakarta Jakarta, July 2025.

This study aims to analyze students' perceptions and interest in learning the concept of chemical bonding using a gamification strategy through an escape room game. The research was conducted at a senior high school in East Jakarta during the even semester of the 2024/2025 academic year, involving 36 students from class X-C. A qualitative method was used with data collection techniques including observation, questionnaires, interviews, and reflective journals. The results showed that most students had very good perceptions and showed very high interest in the implementation of escape room games in chemistry learning. Students felt more interested, motivated, and actively involved during the learning process. The gamification strategy through the escape room game also helped improve students' understanding of chemical bonding concepts. Based on these findings, the use of escape room games can be an enjoyable and effective alternative learning strategy to increase students' interest in chemistry.

Keywords: Student Perception, Student Interest, Chemical Bonding, Gamification Strategy, Escape Room

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PERSEPSI DAN MINAT SISWA PADA PENERAPAN STRATEGI GAMIFIKASI DENGAN PERMAINAN *ESCAPE ROOM* DALAM PEMBELAJARAN KONSEP IKATAN KIMIA

Nama : Ade Lia Maulani
No. Registrasi : 1303621032

Nama		Tanggal
Penanggung Jawab		
Dekan	<u>Dr. Hadi Nasbey, S.Pd., M.Si.</u> NIP 197909162005011004	11-08-2025
Wakil Penanggung Jawab		
Wakil Dekan I	: <u>Dr. Meiliasari, S.Pd., M.Sc.</u> NIP 197905042009122002	11-08-2025
Ketua Penguji	: <u>Prof. Dr. Yusmaniar, M.Si.</u> NIP 196206261996022001	01-08-2025
Sekretaris	: <u>Edith Allanas, M.Pd.</u> NIDN 0017128304	30-07-2025
Anggota		
Pembimbing I	: <u>Dra. Tritiyatma H., M.Si.</u> NIP 196112251987012001	31-07-2025
Pembimbing II	: <u>Elsa Vera Nanda, M.Si.</u> NIP 199011192019032020	30-07-2025
Penguji Ahli	: <u>Dr. Achmad Ridwan, M.Si.</u> NIP 196308071988031003	30-07-2025

Dinyatakan lulus ujian skripsi pada tanggal 28 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Analisis Persepsi dan Minat Siswa pada Penerapan Strategi Gamifikasi dengan Permainan *Escape Room* dalam Pembelajaran Konsep Ikatan Kimia" yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Jakarta adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing.

Sumber informasi yang disebutkan dalam teks atau dikutip dari penulis lain yang telah dipublikasikan telah dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah pada umumnya serta ketentuan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jika di kemudian hari ditemukan sebagian besar skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sanding dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

Jakarta, 22 Juli 2025



Ade Lia Maulani

NIM 1303621032

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ade Lia Maulani
NIM : 1303621032
Fakultas/Prodi : FMIPA / Pendidikan Kimia
Alamat email : adeliamaulani88@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Analisis Persepsi dan Minat Siswa pada Penerapan Strategi Gamifikasi dengan
Permainan Escape Room dalam Pembelajaran Konsep Ikatan Kimia

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2025

Penulis

(Ade Lia Maulani)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala nikmat dan karunia-Nya penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul "Analisis Persepsi dan Minat Siswa pada Penerapan Strategi Gamifikasi dengan Permainan *Escape Room* dalam Pembelajaran Konsep Ikatan Kimia" yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Tritiyatma Hadinugrahaningsih, M.Si. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Elsa Vera Nanda, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan ilmu serta motivasi selama penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Asep Darmo Dikromo, S.Pd. selaku guru pamong dan observer yang telah memberikan kesempatan, ilmu, serta pengalaman berharga selama melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca.

Jakarta, Juli 2025



Ade Lia Maulani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Persepsi Siswa.....	7
B. Minat Belajar Siswa	9
C. Gamifikasi dengan Permainan <i>Escape Room</i>	10
D. Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12
E. Karakteristik Materi Ikatan Kimia	12
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Tujuan Operasional Penelitian.....	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian	17
C. Subjek Penelitian	18
D. Metode Penelitian	18
E. Prosedur Penelitian	18
F. Teknik Pengumpulan Data	19
G. Teknik Analisis Data	20
H. Teknik Keabsahan Data.....	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23

A. Gambaran Umum Penelitian	23
B. Tahapan Pembelajaran	24
C. Analisis Persepsi Siswa.....	29
D. Analisis Minat Siswa	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	150



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Angket Respons	8
Tabel 2. Kriteria Rentang Minat Belajar	10
Tabel 3. Kriteria Persentase Minat Belajar	10
Tabel 4. Capaian Pembelajaran Fase E	13
Tabel 5. Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran	15
Tabel 6. Pemetaan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Dimensi Kognitif	16
Tabel 7. <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian.....	17
Tabel 8. Hasil Angket Persepsi Siswa Aspek Dinamika	30
Tabel 9. Hasil Angket Persepsi Siswa Aspek Mekanika	37
Tabel 10. Hasil Angket Persepsi Siswa Aspek Komponen Permainan	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap Presentasi Kelas	25
Gambar 2. Tahap Permainan <i>Escape Room</i>	27
Gambar 3. Tahap Penghargaan Tim	28
Gambar 4. Diagram Batang Minat Belajar Siswa Pertemuan 1	49
Gambar 5. Diagram Batang Minat Belajar Siswa Pertemuan 2.....	49
Gambar 6. Diagram Batang Minat Belajar Siswa Pertemuan 3.....	50
Gambar 7. Diagram Batang Minat Belajar Siswa Pertemuan 4.....	51
Gambar 8. Diagram Batang Minat Belajar Siswa Pertemuan 5.....	52
Gambar 9. Diagram Batang Indikator Minat Pertemuan 1	54
Gambar 10. Diagram Batang Indikator Minat Pertemuan 2	54
Gambar 11. Diagram Batang Indikator Minat Pertemuan 3	55
Gambar 12. Diagram Batang Indikator Minat Pertemuan 4	56
Gambar 13. Diagram Batang Indikator Minat Pertemuan 5	57
Gambar 14. Diagram Batang Indikator Rasa Senang	59
Gambar 15. Diagram Batang Indikator Perhatian.....	61
Gambar 16. Diagram Batang Indikator Ketertarikan.....	63
Gambar 17. Diagram Batang Indikator Pengetahuan	65
Gambar 18. Diagram Batang Hasil Belajar 5 Pertemuan	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	76
Lampiran 2. Modul Ajar.....	78
Lampiran 3. Media <i>Escape Room</i>	83
Lampiran 4. Kisi-kisi Soal	98
Lampiran 5. Reflektif Jurnal	103
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Siswa	104
Lampiran 7. Transkrip Wawancara	105
Lampiran 8. Lembar Validasi Content Media <i>Escape Room</i>	107
Lampiran 9. Lembar Validasi Lembar Observasi	111
Lampiran 10. Lembar Validasi Angket Persepsi	115
Lampiran 11. Hasil Angket Persepsi Siswa	120
Lampiran 12. Hasil Observasi Minat Siswa.....	122
Lampiran 13. Hasil Observasi Kelas.....	123
Lampiran 14. Daftar Kehadiran Siswa.....	128
Lampiran 15. <i>Member Checking</i>	129
Lampiran 16. Koding Data Tahapan Pembelajaran	130
Lampiran 17. Koding Data Persepsi dan Minat Siswa	132
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	145
Lampiran 20. Surat Tugas Validasi Dosen	146
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	147
Lampiran 22. Dokumentasi Wawancara	148
Lampiran 23. Metadata	149