

POETRY ESCAPE ROOM: MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM PEMBELAJARAN PUISI DI SMP

Khanifa Kinanthi Aulina¹, Wati Istanti², Haryadi³

¹Universitas Negeri Semarang, khanifakinanthi@students.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang, istanti@mail.unnes.ac.id

³Universitas Negeri Semarang, haryadi@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran sastra, terutama puisi di SMP seringkali menghadapi kendala motivasi dan keterlibatan peserta didik yang rendah. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan *Poetry Escape Room* sebagai media pembelajaran inovatif yang menggabungkan permainan dan tantangan berbasis karya sastra puisi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. *Poetry Escape Room* dapat menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan proses pembelajaran sastra secara menyenangkan dan bermakna dengan pendekatan *game-based learning*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik baca-catat dan studi literatur sebagai teknik pengumpulan data. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasilnya menunjukkan bahwa *Poetry Escape Room* adalah permainan edukasi yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi konten dan makna puisi melalui teka-teki, petunjuk, dan tantangan. Pendekatan ini meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif peserta didik, serta melatih keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Keberhasilan media ini bergantung pada kreativitas guru dan dukungan sekolah yang menjadikan *Poetry Escape Room* media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan apresiasi peserta didik terhadap puisi.

Kata Kunci: *poetry escape room; pembelajaran puisi; media pembelajaran berbasis game*

ABSTRACT

Literature learning, especially poetry in junior high schools, often faces obstacles in the form of low student motivation and engagement. This article aims to examine the use of Poetry Escape Room as an innovative learning medium that combines games and challenges based on literary works of poetry to increase student engagement and understanding. Poetry Escape Room can be an effective solution to activate the process of learning literature in a fun and meaningful way with a game-based learning approach. This study uses a descriptive qualitative method with reading-note-taking techniques and literature studies as data collection techniques. The data obtained were then analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that Poetry Escape Room is an educational game that encourages students to explore the content and meaning of poetry through puzzles, clues, and challenges. This approach increases students' intrinsic motivation and cognitive engagement, as well as trains skills such as critical thinking, communication, collaboration, and creativity. The success of this media depends on teacher creativity and school support, making Poetry Escape Room an effective alternative learning medium to increase students' understanding, engagement, and appreciation of poetry.

Keywords: *poetry escape room; poetry learning; game-based learning media*

How to Cite: Khanifa Kinanthi Aulina, Haryadi, & Wati Istanti. (2026). POETRY ESCAPE ROOM: MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM PEMBELAJARAN PUISI

DI SMP. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , 11(1), 116–132.
<https://doi.org/10.31943/bi.v11i1.1285>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v11i1.1285>

PENDAHULUAN

Digitalisasi dalam pendidikan telah menghasilkan berbagai kemajuan yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Salah satu komponen utama dari evolusi ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, yang memungkinkan materi disampaikan kepada peserta didik dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Dunia pendidikan semakin sulit untuk mengikuti kemajuan teknologi, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Manusia dihadapkan pada teknologi yang canggih yang mengharuskan guru untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. (Lestari et al., 2020 & 2021).

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2017) mengungkapkan bahwa banyaknya media yang tersedia membuat kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Peserta didik akan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran karena mereka memahami topik dengan jelas. Selaras dengan hal tersebut, Sadiman (dalam Pertiwi &

Zuliyanti, 2024), media mencakup beragam unsur yang terdapat di lingkungan peserta didik yang mampu memberikan stimulus atau rangsangan sehingga mendorong terjadinya aktivitas pembelajaran.

Selain itu, peserta didik tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tambahan. Penjelasan ini menyiratkan bahwa media pembelajaran dapat berdampak pada hasil belajar. Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, bergantung pada media tersebut dipilih dan disesuaikan dengan materi yang sedang disiapkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat menarik minat peserta didik.

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) telah diidentifikasi sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu bentuk inovasi dari pendekatan ini adalah penggunaan *escape room*. Nicholson (2015) mengungkapkan bahwa *escape room* adalah permainan berbasis tim yang dimainkan secara langsung yang mana pemain menemukan petunjuk, memecahkan teka-teki, dan

menyelesaikan tugas di satu atau beberapa ruangan atau level untuk mencapai tujuan tertentu untuk ‘melarikan diri’ dari ruangan dalam waktu terbatas. *Escape room* membutuhkan kerja sama tim, komunikasi, dan pemikiran kritis, kecermatan dalam setiap detail, dan pemikiran mendalam. Oleh karena itu, *escape room* dirancang untuk mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, terutama dalam pembelajaran sastra.

Pembelajaran sastra bertujuan agar peserta didik mampu menanamkan, menumbuhkan, serta mengembangkan kepekaan terhadap berbagai persoalan kemanusiaan, sekaligus mengenal dan menghargai tata nilai, baik dalam ranah individu maupun sosial. Menurut Lazar (dalam Sisilawati et al., 2023), pembelajaran sastra memiliki sejumlah manfaat, antara lain memberikan akses dalam pemerolehan bahasa, memperkaya pemahaman terhadap latar budaya, memperluas kesadaran siswa terhadap penggunaan bahasa, meningkatkan motivasi belajar, membentuk perkembangan pribadi siswa secara menyeluruh, serta mengasah kemampuan interpretatif mereka. Salah satu materi dalam pembelajaran sastra yang dapat menjadi sarana positif bagi siswa untuk mengekspresikan diri adalah pembelajaran puisi.

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang diajarkan dalam kurikulum Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Waluyo (dalam Hidajati & Ariska, 2022) mengemukakan bahwa puisi adalah jenis karya sastra yang mencerminkan gagasan dan perasaan penyair dengan cara yang kreatif dan dibangun dengan memusatkan semua kekuatan bahasa pada struktur fisik dan batin. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran puisi membutuhkan kemampuan berbahasa yang tinggi dan pemikiran yang kritis dalam prosesnya. Oleh karena itu, *escape room* dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran puisi.

Penelitian terkait media pembelajaran dalam pembelajaran puisi pernah dilakukan oleh Taufik et al. (2024), Sari & Lubis (2024), dan Wijayanti & Sulistiyono (2024). Penelitian Taufik et al. menemukan bahwa Berbagai media pembelajaran digital, seperti Quizziz, PowerPoint, antologi puisi, channel YouTube, dan media sosial Instagram, dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam pembelajaran menulis puisi, mulai dari memahami konsep dasar hingga menghasilkan puisi dan mempublikasikannya. Adapun penelitian Sari & Lubis menyimpulkan bahwa media instrumen musik dapat digunakan oleh guru

dalam materi pembelajaran puisi, agar kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik dan peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM. Sementara itu, penelitian Wijayanti & Sulistiyono menunjukkan bahwa produk prototipe awal yang digagas dan dihasilkan oleh peneliti “sangat layak” untuk diimplementasikan pada pembelajaran materi teks Puisi Rakyat kelas VII SMP sebagai media yang interaktif, baik dalam pelaksanaannya secara luring maupun daring.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, terdapat kesenjangan dari segi media pembelajran yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis game, yaitu *Poetry Escape Room*. *Poetry Escape Room* merupakan permainan yang menggabungkan elemen permainan dan materi puisi yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi puisi secara interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap karya sastra, terutama puisi. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk membahas konsep dan implementasi *Poetry Escape Room* sebagai media pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran puisi di SMP. Pembahasan akan mencakup tinjauan teori terkait konsep *Poetry Escape Room* dan

pemanfaatannya sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran puisi.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu hasil penelitian dibahas secara mendalam dengan menggunakan data yang diperoleh. Hal ini sesuai dengan pendapat Moleong (2016) bahwa penelitian kualitatif berusaha memahami secara holistik fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, melalui penggunaan metode deskriptif berupa kata-kata dan bahasa dalam konteks alamiah tertentu. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *Poetry Escape Room* sebagai media pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran puisi di SMP. Data dalam penelitian ini berupa kajian pustaka tentang pembelajaran berbasis permainan, konsep escape room, dan pemanfaatan *Poetry Escape Room* sebagai media pembelajaran puisi di SMP.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik baca-catat dan studi literatur. Peneliti membaca keseluruhan literatur, kemudian mencatat poin-poin penting dari setiap literatur. Teknik baca menurut Arikunto (dalam Simaremare et al., 2024) adalah menelaah secara saksama bahan dan data yang ada, kemudian memilih data yang sesuai dengan permasalahan dan

tujuan penelitian. Teknik pencatatan merupakan teknik pencatatan data yang diperoleh dari hasil bacaan dan memilih data berdasarkan kebutuhan. Teknik analisis data menggunakan model analisis Miles dan Huberman yang meliputi tahap mereduksi data, menyajikan data, dan menarik simpulan (Sugiyono, 2013). Reduksi data dilakukan dengan membaca dan mencatat data atau informasi dari hasil studi literatur. Setelah itu, data penelitian dideskripsikan dalam bentuk kajian pembelajaran berbasis permainan, konsep escape room, dan pemanfaatan *Poetry Escape Room* sebagai media pembelajaran puisi di SMP.. Berdasarkan dari kajian tersebut, peneliti membuat simpulan dari penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis permainan dirancang untuk menyeimbangkan konten teoritis dan pembelajaran melalui penggunaan permainan. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi lingkungan dan konsep pembelajaran yang ketat serta hasil pembelajaran yang ditargetkan (Chen et al., 2018). Permainan harus dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik dapat mengulang siklus dalam konteks permainan

tanpa merasa bosan. Lebih jauh, permainan edukasi yang baik harus, selama keadaan pengulangan tersebut, memunculkan perilaku yang diinginkan pada peserta didik; ini dapat dicapai melalui pengembangan reaksi emosional dan kognitif tertentu terhadap interaksi dan umpan balik yang diterima dari permainan. Program pembelajaran berbasis permainan harus memberi peserta didik kapasitas untuk terlibat dalam pendidikan mereka, agar peserta didik dapat merenungkan, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata (Boctor, 2013). Tanya jawab pascapermainan memungkinkan guru untuk membangun hubungan antara permainan dan dunia nyata. Hal ini juga menciptakan hubungan antara kejadian dalam permainan dan kejadian dalam kehidupan nyata, sehingga menghubungkan pemahaman peserta didik tentang permainan dengan pendidikan (Bundick et al., 2014).

Karakteristik permainan edukatif pada dasarnya ditentukan oleh aspek interaktivitasnya. Selain itu, visual yang dinamis, peraturan, tujuan, dan fitur interaksi juga karakteristik yang menentukan dari permainan edukatif (Boctor, 2013; Plass et al., 2015). Permainan komputer edukatif berlabuh pada aspek fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kontrol. Di sini, fantasi mewakili skenario

tempat permainan tersebut dibuat. Aspek fantasi menciptakan minat yang lebih besar di antara peserta didik dan meningkatkan efisiensi belajar mereka. Dilihat dari aspek rasa ingin tahu, pengenalan informasi baru yang berkelanjutan dan hasil permainan yang tidak deterministik dapat mempertahankan minat peserta didik terhadap permainan. Aspek tantangan dalam permainan harus dibatasi waktu dan dimainkan dalam batasan tertentu. Terakhir, untuk aspek kontrol, peserta didik harus mematuhi aturan tertentu seperti dalam kehidupan nyata, baik aturan sistem yang menentukan dunia permainan atau aturan prosedural yang berkaitan dengan tindakan yang mungkin dilakukan. Dengan cara ini, permainan edukatif menciptakan realitas tingkat kedua bagi peserta (Hwang et al., 2016).

Penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan melalui pendekatan petualangan dalam permainan edukasi. Permainan petualangan edukasi sengaja dirancang untuk memberikan "edutainment" (campuran antara edukasi dan hiburan); permainan seperti itu umumnya rumit dan menampilkan demonstrasi yang jelas tentang masalah deterministik. Misalnya, dalam permainan petualangan, masalah sering kali menjadi bagian dari permainan, dan pemain harus menemukan solusi untuk masalah ini agar

dapat maju dalam permainan. Dengan demikian, keputusan pemain dalam permainan dapat memiliki konsekuensi langsung pada perkembangan permainan, yang berarti pemain memegang kendali atas permainan. Dalam permainan petualangan, teka-teki bisa jadi sulit dipecahkan, tetapi tidak sulit untuk mencoba berbagai kemungkinan solusi. Proses pembelajaran yang terkait dengan permainan petualangan dapat meningkatkan kemampuan umum pemain untuk mengidentifikasi solusi atas masalah (Boctor, 2013; Bundick et al., 2014).

Pho & Dinscore (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak lebih unggul daripada pendekatan pembelajaran lain dalam hal potensi pendidikan, tetapi memiliki potensi yang lebih besar untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Berbeda dengan pernyataan ini, peneliti lain telah menetapkan bahwa peserta didik lebih mampu mempertahankan pengetahuan yang dipelajari melalui pendekatan berbasis permainan daripada yang diperoleh melalui pendekatan pembelajaran lain, tetapi hal ini bergantung pada domain yang dimaksud; topik interdisipliner yang memerlukan keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi interpersonal, dan berdebat adalah topik yang terkait dengan

keuntungan pembelajaran berbasis permainan terbesar (Kucher, 2021). Adapun kelebihan dari pembelajaran berbasis permainan diuraikan sebagai berikut.

1. Motivasi dan Keterlibatan Peserta didik

Motivasi dan keterlibatan peserta didik mungkin merupakan alasan paling jelas dan paling kuat untuk mengintegrasikan permainan digital di kelas. Permainan menggunakan gambar, suara, dan warna untuk menumbuhkan responsivitas pada pemain; lebih jauh, permainan disusun untuk mendapatkan perhatian pengguna yang maksimal.

2. Kerja Tim

Komputer pribadi telah menjadi semakin umum dalam beberapa dekade terakhir. Saat ini, hampir semua peserta didik mampu membeli tablet atau laptop di kelas, sehingga memungkinkan penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital yang luas (Dichev & Dicheva, 2017). Kemajuan teknologi internet juga memungkinkan integrasi perangkat di lembaga, yang memungkinkan guru untuk mengendalikan perangkat peserta didik dari jarak jauh. Hal ini memungkinkan guru untuk menugaskan permainan yang rumit kepada kelompok peserta didik di mana peserta didik dapat

bekerja sama melalui media daring untuk memecahkan masalah dan teka-teki yang dimaksud. Bermain daring menuntut peserta didik untuk menerapkan keterampilan kerja tim, seperti komunikasi dan negosiasi, untuk menemukan solusi terbaik untuk tantangan yang diberikan.

3. Umpan Balik Cepat dan Catatan Kemajuan

Schaaf & Mohan (2016) menetapkan bahwa teknologi yang digunakan untuk tujuan pendidikan juga dapat menyediakan data penting untuk laporan kemajuan peserta didik. Misalnya, permainan bahasa seperti Duolingo dapat melaporkan skor dan kemajuan selama permainan. Permainan ini memberikan umpan balik dan laporan instan kepada peserta didik tentang kemajuan mereka, dan juga memungkinkan mereka untuk kembali ke level yang telah diselesaikan untuk meningkatkan skor/hasil mereka.

4. Kreativitas dan Pemikiran Lateral

Li (2017) berpendapat bahwa meskipun ada kepercayaan umum di antara orang tua dan wali bahwa bermain game adalah pemborosan waktu bagi remaja, remaja melakukan pengambilan keputusan kreatif yang berlimpah dalam permainan modern. Contoh terbaik dari permainan yang

mendorong pengambilan keputusan tersebut adalah permainan sandbox, di mana pemain mengendalikan avatar yang dapat dengan bebas menjelajahi dunia virtual dan membuat keputusan (Hwang et al., 2016). Permainan ini membangun rasa petualangan dalam permainan dan memungkinkan pemain untuk membuat keputusan secara mandiri; dengan demikian, pemain dapat belajar dari keputusan yang buruk dan menghindari mengulangnya di masa mendatang. Untuk meningkatkan daya cipta dan imajinasi, tutor dapat menetapkan pedoman tentang cara peserta didik memainkan permainan ini.

5. Pengambilan Risiko dan Eksperimen

Belajar melalui dunia simulasi komputer memungkinkan peserta didik membayangkan kelayakan dunia nyata dari pilihan, ide, dan struktur tertentu. Misalnya, beberapa perangkat lunak simulasi komputer memungkinkan pengguna membuat jembatan, rumah, dan struktur lainnya. Lingkungan seperti itu memungkinkan peserta didik mengambil risiko saat merancang struktur simulasi ini, karena tidak ada bahaya menimbulkan efek negatif yang signifikan. Jika suatu keputusan tidak berjalan seperti yang diantisipasi, peserta didik dapat menggunakan alat "urungkan" atau atur ulang desain. Ini

memberi peserta didik kesempatan untuk mengambil risiko dan bereksperimen, dan juga memungkinkan mereka belajar dari kesalahan mereka (Martí-Parreño et al., 2016). Namun, disarankan agar guru menyeimbangkan simulasi komputer dan kenyataan untuk menghindari distorsi persepsi peserta didik tentang elemen asli dan elemen yang tidak realistis.

6. Persiapan untuk Pekerjaan Masa Depan

Pengetahuan komputer dan literasi komputer secara bertahap telah menjadi persyaratan mendasar bagi banyak pekerjaan. Agar dapat berhasil menjalankan peran tersebut, peserta didik harus dilatih dalam penggunaan teknologi (Li, 2017). Selain itu, memberikan peserta didik pengetahuan teknologi yang baik dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemungkinan kemajuan teknologi di masa mendatang. Memberikan peserta didik akses ke teknologi dapat memungkinkan mereka untuk bekerja, belajar, dan meneliti kapan pun mereka membutuhkannya. Internet telah menyediakan sumber daya berkualitas tinggi bagi setiap orang yang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengaksesnya. Hal ini dapat membantu peserta didik mempertahankan rasa

ingin tahu mereka terhadap ide-ide yang berhubungan dengan teknologi saat mereka maju melalui lembaga pembelajaran ke perguruan tinggi dan, akhirnya, ke dunia profesional.

Sementara itu, kekurangan dari pembelajaran berbasis permainan diuraikan sebagai berikut.

1. Hambatan Bermain Fisik

Salah satu kritik terhadap pembelajaran berbasis permainan digital adalah bahwa hal itu dapat menyebabkan kurangnya latihan fisik. Meskipun permainan digital dapat menghadirkan banyak latihan mental, permainan tersebut gagal menyediakan latihan fisik. Bermain gim video sebagian besar merupakan aktivitas pasif, tidak seperti bermain fisik (Li, 2017). Oleh karena itu, guru dan orang tua harus membatasi waktu yang dihabiskan peserta didik untuk bermain gim video hingga maksimal 1–2 jam per hari. Mereka juga harus memastikan bahwa permainan fisik dan olahraga tetap menjadi inti dari aktivitas peserta didik dalam jangka panjang, hal ini dapat mencegah komplikasi kesehatan yang terkait dengan ketidakaktifan fisik (Boctor, 2013).

2. Biaya Peralatan yang Tinggi

Meskipun teknologi digital semakin terjangkau dalam beberapa

tahun terakhir, teknologi tersebut masih membutuhkan banyak biaya. Kemampuan sekolah untuk membeli peralatan digital bergantung pada sumber daya keuangannya. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan digital, dengan beberapa peserta didik dari lembaga yang secara finansial lebih miskin tidak memiliki akses ke peralatan teknologi yang dapat dibeli oleh peserta didik di lembaga yang lebih kaya. Melalui hal ini, perbedaan keterampilan teknologi dapat tumbuh di antara peserta didik dari lembaga yang berbeda. Akibatnya, peserta didik dari sekolah yang lebih baik dapat lebih siap untuk pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi di masa depan daripada mereka yang berasal dari sekolah yang lebih buruk, seperti sekolah di negara berkembang. Kesenjangan digital ini bahkan dapat terjadi di antara peserta didik di kelas yang sama (Adipat et al., 2021).

Berdasarkan pemaparan tersebut, pembelajaran berbasis permainan (GBL) tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kerja tim, komunikasi, negosiasi, kreativitas, pemikiran lateral, dan pengambilan risiko serta eksperimen. Selain itu, GBL menyediakan umpan balik cepat

dan catatan kemajuan, serta mempersiapkan peserta didik untuk pekerjaan masa depan yang membutuhkan literasi komputer.

Konsep Escape Room

Escape room adalah permainan berbasis tim yang dimainkan secara langsung, tempat pemain menemukan petunjuk, memecahkan teka-teki, dan menyelesaikan tugas di satu atau beberapa ruangan untuk mencapai tujuan tertentu (biasanya melarikan diri dari ruangan) dalam waktu terbatas. Pengalaman escape room dimulai dengan pemain bertemu dengan gamemaster yang memberi pengarahan tentang apa yang akan terjadi selama satu jam ke depan dan memberi mereka aturan permainan. Jika ada cerita latar, pemain dapat menonton video atau diberi bagian untuk dibaca. Pintu ditutup dan dikunci, lalu hitungan mundur dimulai. Pemain menjelajahi ruangan, awalnya ragu-ragu, tetapi kemudian lebih agresif seiring berjalannya waktu, mencari petunjuk di mana-mana. Biasanya ada angka, simbol, atau gambar di dinding, tetapi tidak ada panduan yang jelas untuk memahami apa tujuannya. Bagian pertama dari pengalaman ini adalah mencari di laci, kotak, kantong pakaian, dan di bawah serta di belakang semuanya; tim yang berkomunikasi dengan baik akan menyebutkan apa yang mereka temukan dan mengatur hal-hal yang mungkin cocok. Pada titik tertentu, pemain

akan menemukan teka-teki dan mencari tahu cara memecahkannya; beberapa teka-teki memiliki petunjuk dan yang lainnya tidak (Nicholson, 2015).

Solusi untuk satu teka-teki akan mengarah ke sesuatu yang lain, dapat berupa kode untuk gembok, kunci awal untuk teka-teki lain, pintu yang terbuka ke ruangan lain, bagian untuk teka-teki meta, atau bisa juga pengalihan perhatian. Kelompok pemain terus mengerjakan teka-teki, berbagi informasi tentang apa yang ditemukan. Jika mereka buntu, biasanya ada cara bagi tim untuk mendapatkan petunjuk guna membantu mereka melanjutkan. Seiring berjalannya waktu, teka-teki menjadi lebih rumit, sering kali semuanya mengarah ke teka-teki terakhir yang akan memberi tim kunci atau kode yang dibutuhkan untuk membuka pintu dan melarikan diri. Di akhir permainan, gamemaster memimpin tim melalui proses tanya jawab, menjawab pertanyaan dan menjelaskan teka-teki jika mereka memiliki pertanyaan, dan kemudian staf bergegas mengatur ulang ruangan untuk tim berikutnya. Fasilitas escape room mungkin memiliki beberapa ruangan, masing-masing dengan tema yang berbeda, jadi proses ini berlangsung secara bersamaan untuk banyak kelompok pemain dan gamemaster (Wiemker et al., 2015).

Escape room membutuhkan kerja sama tim, komunikasi, dan pendelegasian

serta pemikiran kritis, perhatian terhadap detail, dan pemikiran lateral. Escape room dapat diakses oleh pemain dari berbagai rentang usia dan tidak memihak jenis kelamin apa pun; faktanya, tim yang paling sukses adalah tim yang terdiri dari pemain dengan berbagai pengalaman, keterampilan, latar belakang pengetahuan, dan kemampuan fisik. Karena escape room adalah permainan aksi langsung yang berlangsung di dunia nyata, escape room menciptakan peluang bagi pemain untuk terlibat langsung satu sama lain dengan cara yang sama seperti permainan papan; pemain yang ingin melihat sesuatu selain layar yang menyala berbondong-bondong ke permainan di dunia nyata untuk mendapatkan peluang keterlibatan tatap muka (Makri et al., 2021). Adapun variasi permainan escape room diuraikan sebagai berikut.

1. Permainan Peran Aksi Langsung

Beberapa acara TV dan film petualangan telah menginspirasi terciptanya *escape room*. Acara seperti *The Adventure Game*, *Nightmare*, *Fort Boyard*, dan *The Crystal Maze* menampilkan tim pemain yang harus bekerja sama memecahkan teka-teki agar bisa keluar dari situasi tertentu. Konsep ini berkembang dalam acara realitas seperti *Survivor* dan *The Amazing Race*, lalu menginspirasi

escape room di dunia nyata. Selain itu, film petualangan seperti *Indiana Jones* dan film horor seperti *Saw* juga memberi ide bagi pencipta escape room. Escape room pun menjadi bentuk hiburan yang menggabungkan tantangan, kerja sama, dan petualangan seru.

2. Game Petualangan Point-and-Click & Game Digital Escape-the-Room

Beberapa jenis game yang menginspirasi escape room berasal dari game fiksi interaktif, yaitu game teks di mana pemain mengetik perintah untuk menyelesaikan teka-teki. Seiring perkembangan teknologi, game ini berubah menjadi game petualangan *point-and-click*, di mana pemain menggunakan mouse untuk menjelajahi, mencari barang, dan memecahkan teka-teki. Game terkenal seperti *Myst* membawa konsep ini ke dunia 3D. Selanjutnya, muncul game *Escape-The-Room* versi digital, di mana pemain harus keluar dari ruangan dengan memecahkan teka-teki. Game-game inilah yang menjadi inspirasi bagi escape room versi nyata yang ada sekarang.

3. Perburuan Teka-teki & Perburuan Harta Karun

Salah satu inspirasi escape room berasal dari permainan *perburuan teka-*

teki, yaitu permainan tim yang mengharuskan pemain memecahkan serangkaian teka-teki untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan ini sudah ada sejak lama, seperti *MIT Mystery Hunt*, dan terus berkembang dalam berbagai bentuk, dari yang dilakukan di tempat umum seperti pub hingga versi digital. Meskipun teka-teki dalam escape room biasanya lebih sederhana, konsep kerjasama tim dan pemecahan teka-teki tetap sama. Escape room juga mirip dengan *perburuan harta karun*, di mana pemain mengikuti petunjuk untuk menemukan sesuatu yang tersembunyi. Versi modernnya termasuk *geocaching* dan *letterboxing*, yang menggabungkan petunjuk, teka-teki, dan eksplorasi, mirip seperti yang dilakukan dalam escape room.

4. Teater Interaktif dan Rumah Hantu

Escape room berkembang seiring dengan teater interaktif, karena keduanya mengajak peserta untuk ikut terlibat langsung dalam cerita dan suasana yang diciptakan. Beberapa kreator escape room terinspirasi dari pertunjukan teater interaktif seperti *Sleep No More* dan *Then She Fell*. Selain itu, escape room juga sering menggabungkan elemen rumah hantu, seperti ruangan gelap, aktor menyeramkan, dan suasana

menegangkan. Pemain harus memecahkan teka-teki sambil menghadapi suasana horor, mirip seperti pengalaman di rumah hantu interaktif. Perpaduan ini menciptakan pengalaman bermain yang seru, menegangkan, dan imersif.

5. Acara Permainan Petualangan dan Film

Banyak acara permainan dan realitas di TV, seperti *The Adventure Game*, *Nightmare*, *Fort Boyard*, dan *The Crystal Maze*, menginspirasi terciptanya escape room karena melibatkan kerja tim dan pemecahan teka-teki untuk keluar dari situasi tertentu. Acara-acara ini menunjukkan bagaimana kolaborasi dan tantangan bisa menjadi hiburan yang menarik. Selain itu, film petualangan seperti *Indiana Jones*, serta film horor seperti *Saw* dan *Cube*, juga memberi ide bagi para kreator escape room untuk menciptakan pengalaman bermain yang menegangkan dan penuh teka-teki. Escape room bahkan mulai dipromosikan lewat media seperti film dan acara TV, dan kemungkinan kolaborasi semacam ini akan terus berkembang di masa depan. Escape room pun menjadi bentuk hiburan yang menggabungkan tantangan, kerja sama, dan petualangan seru.

6. Industri Hiburan Bertema

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Escape room berada di antara dunia permainan dan hiburan tematik, sehingga merancang dan mengelolanya sebagai bisnis bisa menjadi tantangan. Sebelum escape room populer, sudah ada bisnis serupa yang menggabungkan teka-teki dengan pengalaman langsung, seperti *Entros*, sebuah restoran di Seattle yang menyajikan permainan misteri bagi pengunjung. Kemudian muncul *5 Wits* pada 2003, yang menawarkan tantangan teka-teki fisik dalam ruangan imersif. Lalu ada *MagiQuest* pada 2006, yang menggabungkan perburuan harta karun dengan teknologi seperti tongkat elektronik. Semua ini menjadi cikal bakal dari konsep escape room yang kita kenal sekarang.

Berdasarkan pemaparan tersebut, escape room tidak berasal dari satu sumber saja, melainkan terinspirasi dari berbagai jenis permainan dan pengalaman, seperti game petualangan, permainan peran, perburuan teka-teki, teater interaktif, dan rumah hantu. Banyak kreator escape room memulai ide mereka secara mandiri, terinspirasi oleh pengalaman bermain yang berbeda-beda. Gabungan dari berbagai genre inilah yang akhirnya melahirkan konsep escape room seperti sekarang.

Pemanfaatan *Poetry Escape Room* Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Puisi di SMP

Penerapan *Poetry Escape Room* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran puisi menawarkan pendekatan inovatif yang menggabungkan unsur permainan dengan materi sastra, khususnya puisi. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi isi dan makna puisi melalui serangkaian teka-teki, petunjuk, dan tantangan yang harus diselesaikan secara kolaboratif. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan puisi dalam prosesnya, tetapi juga menafsirkan, menganalisis, dan menghubungkan unsur-unsur puisi dengan konteks permainan, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Adapun dilihat dari sisi motivasi belajar, *Poetry Escape Room* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Permainan ini mendorong rasa penasaran dan semangat peserta didik untuk terlibat aktif karena mereka merasa menjadi bagian dari sebuah petualangan. Hal ini berdampak positif

terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga melatih keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Peserta didik diajak untuk bekerja sama dalam tim, mendiskusikan makna puisi, menyusun strategi pemecahan masalah, serta berkreasi dalam menafsirkan makna simbolik atau gaya bahasa yang digunakan dalam puisi.

Sementara itu, dilihat dari segi pembelajaran sastra, *Poetry Escape Room* memperkuat kemampuan apresiasi puisi peserta didik secara kontekstual. Setiap elemen dalam puisi, seperti diksi, rima, imaji, dan makna tersirat dijadikan sebagai kunci atau petunjuk dalam permainan, sehingga peserta didik terdorong untuk memahami puisi bukan hanya secara teoritis, tetapi juga secara aplikatif dan menyenangkan. Kegiatan ini menciptakan proses belajar yang interaktif dan berbeda dari pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Namun demikian, penerapan media ini juga memiliki tantangan, terutama dalam hal kesiapan guru, perencanaan permainan, keterbatasan waktu, dan sarana pendukung. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi *Poetry Escape Room* sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam merancang skenario

pembelajaran serta dukungan institusi dalam menyediakan fasilitas yang memadai.

Secara keseluruhan, *Poetry Escape Room* merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan apresiasi peserta didik terhadap puisi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan menantang, media ini mampu mengubah paradigma pembelajaran puisi yang biasanya dianggap sulit atau membosankan menjadi pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Untuk itu, penting bagi guru untuk mempertimbangkan integrasi media ini ke dalam pembelajaran puisi sebagai salah satu upaya menciptakan proses belajar yang bermakna dan relevan dengan perkembangan zaman.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Poetry Escape Room* merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan apresiasi peserta didik terhadap puisi melalui pendekatan interaktif berbasis permainan. Media ini mampu menumbuhkan motivasi intrinsik serta melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengintegrasikan *Poetry Escape Room* dalam pembelajaran

puisi dengan menyesuaikannya pada karakteristik dan tingkat pemahaman peserta didik. Selain itu, sekolah diharapkan memberikan dukungan teknis agar implementasi media ini dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran sastra, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Boctor, L. (2013). Active-Learning Strategies: The Use of a Game to Reinforce Learning in Nursing Education. A Case Study. *Nurse Education in Practice*, 13(2), 96–100.
- Bundick, M. J., Quaglia, R. J., Corso, M. J., & Haywood, D. E. (2014). Promoting Student Engagement in the Classroom. *Teachers College Record*, 116(4), 1–34.
- Chen, C.-H., Liu, J.-H., & Shou, W.-C. (2018). How Competition in a Game-Based Science Learning Environment Influences Students' Learning Achievement, Flow Experience, and Learning Behavioral patterns. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 164–176.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: a Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 1–36.
- Hidajati, E., & Ariska, I. (2022). Efektivitas Media Lagu “Ruang Rindu” Karya Letto Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Palembang. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 71–84. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1763>
- Hwang, G.-J., Wu, P.-H., Chen, C.-C., & Tu, N.-T. (2016). Effects of an Augmented Reality-Based Educational Game on Students' Learning Achievements and Attitudes in Real-World Observations. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1895–1906.
- Kucher, T. (2021). Principles and Best Practices of Designing Digital Game-Based Learning Environments. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 213–223.

- Lestari, N. D., Syahidah, N. L., & Kartikasari, A. D. (2020). Inovasi Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi. *Jurnal Pasopati : Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 2(3), 190–197.
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/7810>
- Li, C. (2017). *Attitudes Towards Digital Game-Based Learning of Chinese Primary School English Teachers*.
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 13(4587), 1–29.
- Martí-Parreño, J., Seguí-Mas, D., & Seguí-Mas, E. (2016). Teachers' Attitude Towards and Actual Use of Gamification. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 228, 682–688.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Rosdakarya.
- Nicholson, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. *White Paper*, 1–35.
<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pertiwi, B. H., & Zuliyanti. (2024). Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Puisi dengan Media Footage dan Media Lirik Lagu dalam YouTube dengan Model Pancingan Kata Kunci pada Peserta Didik Kelas VIII. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 357–370.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning. *Tips and Trends*, 2.
- Sari, H. W., & Lubis, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Instrumen Musik Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP IT Ad Durrah Medan TP. 2023/2024. *EduCurio Journal*, 2(3), 518–524.
- Schaaf, R. L., & Mohan, N. (2016). *Game on: Using Digital Games to Transform Teaching, Learning, and Assessment*. Solution Tree Press.
- Simaremare, J. A., Kaloko, D. M., Purba, N. P., & Aritonang, C. M. (2024). Bentuk, Struktur, Jenis Morfem Dalam Cerita Putri Berdarah Putih. *NIVEDANA : Jurnal Komunikasi Dan Bahasa*, 5(1), 97–104.
<https://doi.org/10.53565/nivedana.v5i1.1181>
- Sisilawati, Maspuroh, U., & Adham, M. J. I. (2023). Manfaat Media Smart Jumping Sebagai Wadah Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Menulis Puisi Kelas X SMAN 80 Jakarta. *Bahtera*

- Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 309–316.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. ALFABETA.
- Taufik, T., Ismail, I., Imansyah, M. N., & Kasmita, M. P. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP Negeri 2 Woja. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 684–691.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2731>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape Room Games*.
- Wijayanti, C. P., & Sulistiyono, R. (2024). Pengembangan AMPURASIA : media interaktif berbasis aplikasi android pada materi teks puisi rakyat kelas VII SMP Adapun solusi yang ditawarkan dari persoalan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(4), 573–582.