

## ABSTRAK

**Alfia El Fasya Fastabiqul Khoirat, 1212020021, 1446 H/2025 M:** “Penggunaan Multimedia Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Penelitian *Quasi* Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang ditandai penerapan remedial pada siswa kelas VII SMPN 1 Cileunyi.

Penelitian ini bertujuan "untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung.", "untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung." dan "untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti antara siswa yang menggunakan multimedia berbasis game edukasi dan media pembelajaran gambar pada kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung."

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu proses belajar yang dirancang dengan mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan lainnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Game* edukasi adalah media digital yang dikembangkan untuk mendukung pengayaan pendidikan, termasuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hasil belajar kognitif adalah suatu pengetahuan yang seharusnya dikuasai oleh siswa sebagai bagian dari capaian pembelajaran. Pendidikan agama islam ialah usaha yang berupa asuhan dan bimbingan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi* eksperimen tipe *pretest-posttest control group design*. Diperlukan kelas kontrol dan eksperimen dalam penelitian ini dengan jumlah sampel 79 siswa kelas VII di SMPN 1 Cileunyi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan berupa penggunaan multimedia berbasis game edukasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan multimedia *game* edukasi mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 71 menjadi 95. Uji Wilcoxon menghasilkan signifikansi  $< 0,001$ , uji N-Gain menunjukkan skor 0,8408 (kategori tinggi), dan uji Mann-Whitney juga menunjukkan signifikansi  $< 0,002$ . Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

**Kata Kunci:** Multimedia, *Game* Edukasi, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti