

ABSTRAK

Sania Permata Sari, 1222020273, 2026. Penggunaan Media *Escape Room* Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 51 Bandung).

SMP Negeri 51 Bandung telah menggunakan media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) sebagai salah satu media yang membantu penyampaian materi kepada siswa. Seiring dengan perkembangan proses pembelajaran yang semakin menekankan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam memengaruhi hasil belajar, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih beragam guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu inovasi tersebut adalah media *Escape Room*.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media *Escape Room*. 2) mendeskripsikan penggunaan media *Escape Room*. 3) mengetahui pengaruh penggunaan media *Escape Room* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini didasari oleh teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar teori tersebut, media *Escape Room* diterapkan sebagai media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi PAIBP.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan studi dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 51,33 pada *pretest* menjadi 78,50 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 49,53 pada *pretest* menjadi 64,22 pada *posttest*; 2) penggunaan media *Escape Room* terlaksana dengan sangat baik dengan skor keterlaksanaan pembelajaran sebesar 95%; dan 3) penggunaan media *Escape Room* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001 (<0,05), serta didukung oleh nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,5783 (kategori sedang) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,2975 (kategori rendah).

Kata Kunci: *Escape Room*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar