

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam berperan penting dalam membentuk pemahaman konseptual siswa, sebagaimana ditegaskan dalam Q.S At-Taubah ayat 122 :

فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا
قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.” (Q.S At-Taubah : 122)

Ayat tersebut mengandung pesan tentang pentingnya memperdalam ilmu agama (*tafaqquh fid-din*) sebagai bagian dari kehidupan umat Islam. Hal ini mengindikasikan bahwa pendidikan agama, termasuk dalam pembelajaran di sekolah, perlu dilaksanakan secara komprehensif dan kontekstual agar mampu membentuk sikap serta perilaku siswa yang berlandaskan nilai-nilai Islam.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) pada jenjang SMP bertujuan menumbuhkan keimanan dan ketakwaan siswa melalui pemberian pengetahuan keislaman serta pembelajaran yang terarah. Pelaksanaan pembelajaran PAIBP yang efektif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Anas & Umam, 2020).

Selaras dengan tujuan tersebut, pencapaian hasil belajar siswa tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, interaksi, serta

pemahaman materi secara bermakna dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang beragam (Budiono, 2021).

Pencapaian hasil belajar siswa turut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan terstruktur. Penggunaan media yang kurang variatif dapat menyebabkan pembelajaran berlangsung pasif sehingga pemahaman siswa menjadi kurang optimal. Sebaliknya, media yang interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami dan mengolah materi secara lebih mendalam sehingga mendukung peningkatan hasil belajar (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi salah satu faktor penting dalam mengoptimalkan hasil belajar (Rahmawati & Amal, 2021).

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran karena menunjukkan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran PAIBP, hasil belajar tidak hanya mencakup penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mencerminkan pemahaman nilai dan makna materi yang dipelajari, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai Taksonomi Bloom Revisi, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Listiani & Rachmawati, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran PAIBP perlu dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa dan didukung oleh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman secara lebih mendalam.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada 23 September 2025 melalui observasi di SMP Negeri 51 Bandung, diperoleh informasi bahwa dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa guna mencapai hasil belajar yang optimal, guru memanfaatkan media visual berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran PAIBP serta diterapkan secara sistematis sesuai tahapan pembelajaran. Pertama, guru melakukan perencanaan pembelajaran dengan menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan media yang akan digunakan, serta menyusun langkah-langkah pembelajaran yang meliputi apersepsi, penjelasan singkat materi, penyajian media visual berupa gambar, dan kegiatan analisis. Kedua, guru meminta siswa untuk mengamati media visual yang telah disesuaikan dengan materi PAIBP. Ketiga, siswa diarahkan untuk berdiskusi dan menganalisis isi gambar guna memperdalam pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Keempat, evaluasi pembelajaran dilakukan melalui pemberian pertanyaan maupun tugas untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Terakhir, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan meninjau kembali proses pembelajaran serta menyimpulkan poin-poin penting materi yang telah dipelajari.

Namun, berdasarkan wawancara lebih lanjut dengan guru PAIBP SMP Negeri 51 Bandung, diketahui bahwa penggunaan media visual gambar telah diterapkan secara konsisten selama bertahun-tahun. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kejenuhan yang berdampak pada hasil belajar siswa karena kurangnya variasi media pembelajaran. Kejenuhan yang terjadi berdampak pada hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 30 siswa kelas VIII-1, hanya 8 siswa (26,67%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80, sedangkan 22 siswa (73,33%) memperoleh nilai di bawah KKM. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga masih diperlukan upaya penguatan dan perbaikan dalam proses pembelajaran PAIBP. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan

antara penerapan media visual gambar dengan hasil belajar PAIBP siswa.

Sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut, peneliti memiliki gagasan untuk melakukan pengayaan pembelajaran melalui penggunaan media yang setara dengan media visual gambar, yaitu media *Escape Room*. Kesetaraan kedua media terletak pada fungsinya yang sama-sama menyajikan informasi pembelajaran secara visual untuk membantu siswa memahami konsep dan alur materi. Media *Escape Room* merupakan integrasi antara visual gambar dengan aktivitas pembelajaran yang variatif melalui rangkaian petunjuk, teka-teki dan tantangan, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini penerapan media *Escape Room* berpotensi menjadi solusi yang efektif. Keterlibatan aktif tersebut diharapkan dapat membantu memperkuat pemahaman materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAIBP.

Sehubungan dengan kebutuhan akan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Escape Room*. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan serangkaian tantangan dan teka-teki yang harus diselesaikan siswa secara berkelompok. Melalui aktivitas tersebut, siswa dituntut untuk memahami materi, menghubungkan informasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Media *Escape Room* memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan media visual biasa, sehingga berpotensi membantu siswa memahami materi secara lebih baik (Azahra, 2022).

Penggunaan media *Escape Room* dalam pembelajaran PAIBP diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, media *Escape Room* dipandang relevan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar PAIBP.

Selain itu, media *Escape Room* mengandung unsur pembelajaran kooperatif dan pembelajaran aktif. Pembelajaran kooperatif menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan mendorong partisipasi siswa dalam membangun pemahaman (P. Utami et al., 2021). Melalui kerja kelompok dalam menyelesaikan tantangan, siswa didorong untuk saling bertukar informasi, mengemukakan pendapat, dan mengklarifikasi pemahaman, yang pada akhirnya membantu memperdalam penguasaan materi.

Dari sisi pendekatan permainan, media *Escape Room* termasuk dalam pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menantang. Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam memahami materi pembelajaran (Rafisyah et al., 2024).

Secara konseptual, karakteristik media *Escape Room* yang menekankan pengalaman langsung, keaktifan, interaksi sosial, dan pemecahan masalah sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Nerita et al., 2023). Melalui penggunaan media ini, siswa diberi kesempatan untuk mengonstruksi pemahaman materi PAIBP secara bertahap berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, media *Escape Room* dipandang memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar PAIBP. Selain itu, hasil studi pendahuluan menunjukkan perlu adanya pengayaan dalam pembelajaran PAIBP agar proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada penggunaan media visual berupa gambar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada “Penggunaan Media *Escape Room* Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung)”).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang akan dijawab melalui penelitian ini dituangkan dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung?
2. Bagaimana penggunaan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Escape Room* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif sebelum dan setelah penggunaan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Escape Room* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media *Escape Room* sebagai inovasi pembelajaran PAIBP. Penelitian ini juga diharapkan dapat

memperkaya referensi mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAIBP dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di kelas.

b. Bagi Siswa

Media *Escape Room* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menantang, dan kolaboratif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam mengembangkan fasilitas dan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAIBP.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran atau konteks pendidikan yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti (PAIBP). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 51 Bandung, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum

sepenuhnya mampu membantu siswa memahami materi PAIBP secara optimal, meskipun guru telah menggunakan media visual gambar dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai apabila siswa memperoleh pengalaman belajar yang membantu mereka mengolah informasi secara efektif dan bermakna (Kerans & Ngongo, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang membantu penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif (Dewi & Agustika, 2022).

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada *grand theory*, yaitu teori media pembelajaran, yang memandang media sebagai sarana strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara tepat mampu menarik perhatian, memperjelas penyampaian materi, serta membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang dipelajari (Dewi & Agustika, 2022). Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki keterkaitan langsung dengan keberhasilan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Secara konseptual, teori media pembelajaran tersebut sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara terstruktur. Penyajian informasi melalui berbagai representasi dapat membantu siswa memproses informasi secara optimal, mengurangi beban kognitif, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran (Zunidar et al., 2026). Dalam konteks pembelajaran PAIBP, khususnya materi Sejarah Dinasti

Fatimiyyah, penggunaan media yang mampu memvisualisasikan alur peristiwa sejarah menjadi penting agar siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak dan kronologis.

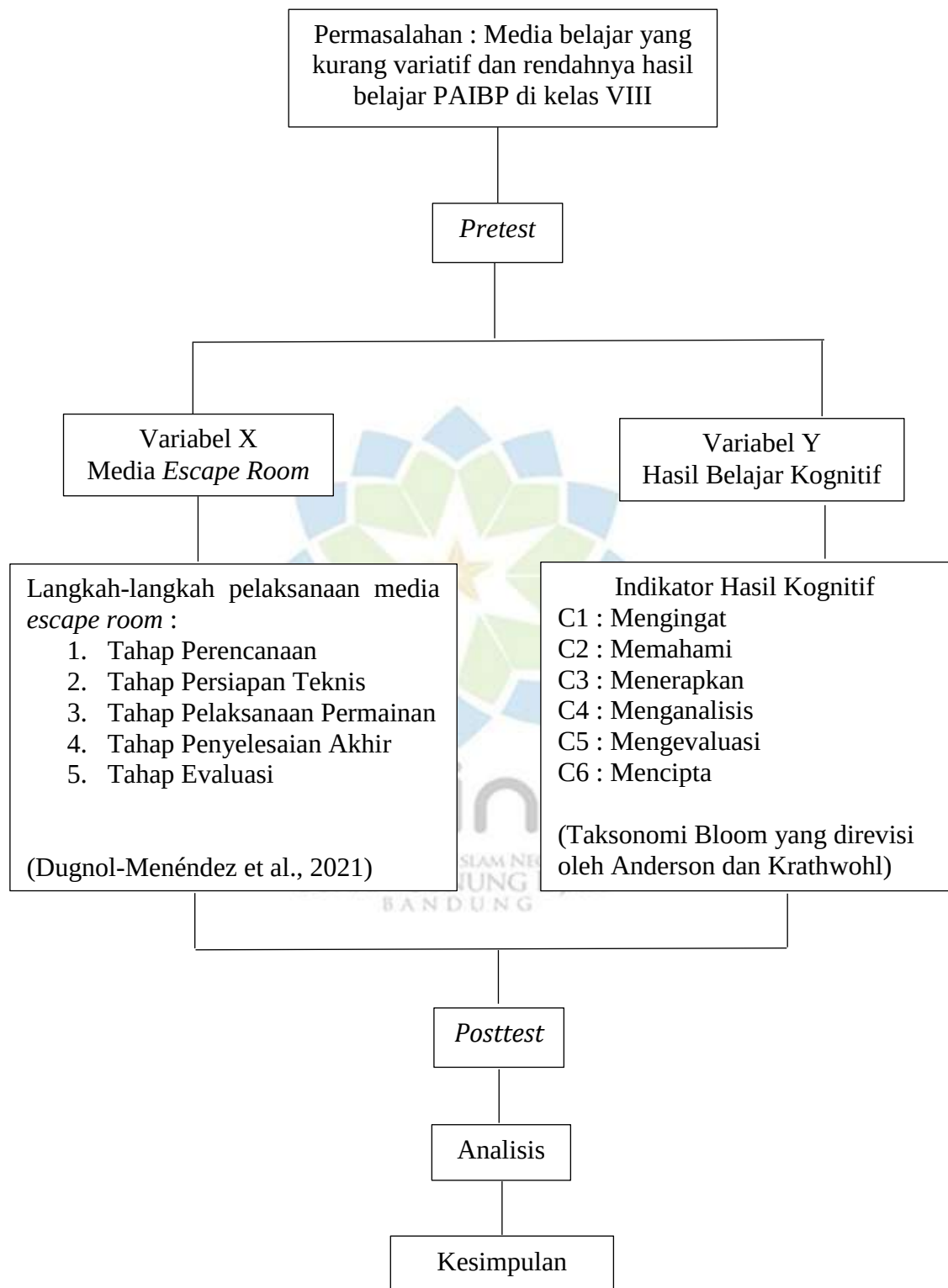
Berdasarkan *grand theory* tersebut, penelitian ini didukung oleh *middle theory* yang meliputi teori pembelajaran kooperatif, *active learning*, dan *game-based learning*. Pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya interaksi sosial dan kerja sama antar siswa dalam membangun pemahaman, di mana proses belajar terjadi melalui diskusi, saling membantu, dan tanggung jawab kelompok (P. Utami et al., 2021). Selanjutnya, teori *active learning* menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah, serta merefleksikan pengalaman belajarnya sehingga pemahaman dan kemandirian belajar dapat berkembang secara optimal (Suroto et al., 2022). Sementara itu, *game-based learning* memandang permainan sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa melalui tantangan, aturan, tujuan, serta umpan balik yang jelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Wahyuning, 2022).

Sebagai implementasi dari *grand theory* dan *middle theory* tersebut, *applied theory* dalam penelitian ini diwujudkan melalui penggunaan media *Escape Room*. Media *Escape Room* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan serangkaian teka-teki dan tantangan yang harus diselesaikan siswa secara kolaboratif dalam alur cerita tertentu dan batas waktu tertentu. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Karakteristik media *Escape Room* yang memadukan unsur visual, teks, narasi, interaksi, dan kerja kelompok sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* serta mendukung penerapan pembelajaran kooperatif, *active learning*, dan *game-based learning* secara terpadu (Nicholson, 2015).

Dalam penerapannya pada pembelajaran PAIBP, penggunaan media *Escape Room* dilakukan melalui beberapa tahapan yang diadaptasi dari penerapan *collaborative educational escape room* oleh Dugnol-Menéndez et al. (2021). Tahapan tersebut meliputi pemberian penjelasan mengenai aturan dan mekanisme permainan, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan secara kolaboratif, pemecahan teka-teki atau misi yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi setelah permainan. Pada tahap pelaksanaan, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi informasi, menghubungkan petunjuk, berdiskusi, dan menentukan penyelesaian dari setiap tantangan yang diberikan. Dengan demikian, media *Escape Room* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas pemecahan masalah dan interaksi dengan anggota kelompok.

Pengalaman belajar yang diperoleh melalui penggunaan media *Escape Room* memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman materi PAIBP secara lebih mendalam. Keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang bermakna tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif PAIBP (Winatha & Setiawan, 2020). Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui indikator C1-C6.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Escape Room* sebagai variabel bebas (X) memberikan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan mengembangkan kemampuan kognitif, sehingga diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif PAIBP sebagai variabel terikat (Y).



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji melalui data empiris. Penyusunan hipotesis didasarkan pada kajian teori yang relevan dan digunakan untuk memberikan arah terhadap hubungan antarvariabel yang diteliti (Hamdani & Sa'diyah, 2025). Berdasarkan kerangka berpikir dan tinjauan penelitian sebelumnya serta perolehan data yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 51 Bandung. Maka, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_1):

Penggunaan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 51 Bandung.

2. Hipotesis Nol (H_0):

Penggunaan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 51 Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penulis adalah sebagai berikut :

1. Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Roheti et al.,(2025) berjudul *Penerapan Escape Room Edukatif dalam Pembelajaran SKI di Kelas V MI Assa'adah Ulujami* menunjukkan bahwa penerapan *Escape Room* edukatif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, kerja sama, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dengan peningkatan rata-rata nilai dari 68 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Escape Room* serta sama-sama bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya, penelitian Roheti et al. menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan pada mata pelajaran SKI di kelas V Madrasah

Ibtidaiyah, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VIII SMP.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jaziil (2025) berjudul *Efektivitas Teknik Escape Room Pada Diskusi Siswa Materi Qurban terhadap Pemahaman Kognitif Mata Pelajaran Fiqih di MA Salafiyah Asy-Syafi'iyah Jatirogo* bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan teknik *Escape Room* dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga teknik *Escape Room* dinyatakan belum efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada materi Qurban. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *Escape Room*, pendekatan kuantitatif, serta desain kuasi eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Perbedaannya, penelitian Jaziil berfokus pada pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Aliyah, sedangkan penelitian ini mengkaji pengaruh media *Escape Room* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di tingkat SMP.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Azahra (2022) berjudul *Pengembangan Game Pembelajaran Escape Room pada Topik Tabel Periodik* bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan *Escape Room* untuk membantu siswa memahami konsep tabel periodik. Berdasarkan hasil uji coba, media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 23% serta meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata kenaikan skor sebesar 18 poin. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Escape Room* yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Perbedaannya, penelitian Azahra merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan produk media pembelajaran pada mata pelajaran Kimia, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang menguji pengaruh penggunaan media *Escape Room* pada mata pelajaran PAIBP.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Wati (2023) berjudul *Pengembangan Game Space Escape Room Berorientasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Materi Korosi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game space escape room* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui aktivitas pemecahan masalah, puzzle, dan kuis berbasis misi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Escape Room* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Erna Wati menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan fokus pada validitas dan kelayakan media, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen untuk menguji pengaruh media terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP.
5. Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Islamy et al. (2025) berjudul *Pengaruh Edukasi Bencana Model Disaster Escape Room terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak dalam Menghadapi Erupsi Gunung Semeru di SMP Negeri 5 Candipuro*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Disaster Escape Room* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap kesiapsiagaan siswa dengan nilai signifikansi $p = 0,000$. Model tersebut dinilai efektif karena menghadirkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *Escape Room* untuk meningkatkan aspek pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa. Perbedaannya, penelitian Islamy dkk. berfokus pada

peningkatan pengetahuan dan sikap kesiapsiagaan bencana, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP menggunakan media *Escape Room Game*.

Berdasarkan hasil telaah terhadap lima penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Escape Room* mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, kerja sama, pengetahuan, kemampuan berpikir, maupun hasil belajar siswa. Meskipun demikian, setiap penelitian memiliki perbedaan dalam aspek tujuan, metode penelitian, jenjang pendidikan, materi pembelajaran, serta variabel yang dikaji. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media *Escape Room* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di jenjang SMP melalui pendekatan kuasi eksperimen.

Oleh karena itu, letak kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh penggunaan media *Escape Room* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) kelas VIII SMP Negeri 51 Bandung dengan menggunakan metode kuasi eksperimen desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas media *Escape Room* sebagai inovasi pembelajaran PAIBP yang tidak hanya menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.