

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI LINGKUNGAN BELAJAR YANG NYAMAN PADA SISWA KELAS VII

Ayu Okta Eviyanti¹, Apri Kurniasih²

STAI Darussalam Lampung^{1,2}

e-mail: trynem87@gmail.com, aprilkurniasi@gmail.com.

Diterima: 20/08/2026; Direvisi: 30/09/2026; Diterbitkan: 12/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PAI melalui penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Tindakan dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman melalui pemberian pertanyaan pemantik, penggunaan media audiovisual, pelaksanaan permainan edukatif (*Games Cepat Tepat*), pemberian *reward*, serta kegiatan *review* materi sebelum evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 12 orang (40,00%). Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 14 orang (46,67%), dan pada Siklus II meningkat menjadi 22 orang (73,33%). Sebaliknya, jumlah peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari 18 orang (60,00%) pada prasiklus menjadi 16 orang (53,33%) pada Siklus I dan 8 orang (26,67%) pada Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dengan menggunakan media audiovisual, disertai permainan edukatif dan pemberian *reward*, mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Lingkungan Belajar yang Nyaman, Media Audiovisual, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Islamic Religious Education (IRE), as indicated by the large number of students who had not achieved the Minimum Mastery Criterion (MMC). The purpose of this study was to improve students' learning outcomes in Islamic Religious Education by creating a comfortable learning environment supported by audio-visual media for seventh-grade students at MTs Al-Fatah Jadimulyo. This study employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in

two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 30 seventh-grade students of MTs Al-Fatah Jadimulyo. Data were collected through tests, observations, and documentation. Quantitative descriptive analysis was used to calculate the average scores and the percentage of students' learning mastery, while qualitative descriptive analysis was employed to describe the activities of both the teacher and students during the learning process. The actions implemented in this study involved creating a comfortable learning environment through the use of introductory questions, audio-visual media, an educational game called Quick Response Game, rewards, and review activities before the daily assessment. The results showed a continuous improvement in students' learning outcomes across each cycle. In the pre-cycle stage, 12 students (40.00%) achieved the minimum mastery criterion. After the implementation of Cycle I, the number of students who achieved mastery increased to 14 students (46.67%), and further increased to 22 students (73.33%) in Cycle II. Meanwhile, the number of students who had not achieved mastery decreased from 18 students (60.00%) in the pre-cycle to 16 students (53.33%) in Cycle I and 8 students (26.67%) in Cycle II. The findings indicate that creating a comfortable learning environment supported by audio-visual media, educational games, and a reward system effectively improved students' participation, learning motivation, and learning outcomes in Islamic Religious Education for seventh-grade students at MTs Al-Fatah Jadimulyo.

Keywords: *Audio-Visual Media, Classroom Action Research, Comfortable Learning Environment, Islamic Religious Education, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik agar mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari (Yusri et al., 2024). Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga perlu mendorong peserta didik untuk aktif memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai yang dipelajari (Qusairi et al., 2026). Karena itu, proses pembelajaran perlu didukung oleh suasana yang nyaman, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Lingkungan pembelajaran yang mendukung dapat membantu peserta didik memusatkan perhatian dan terlibat dalam kegiatan belajar (Ainiyah, 2013; Asykur, 2025; Annisa et al., 2025).

Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik (Hanipah et al., 2022). Lingkungan yang nyaman dalam penelitian ini dipahami secara operasional sebagai kondisi pembelajaran yang mendukung perhatian, interaksi, partisipasi, dan kenyamanan peserta didik, yang diwujudkan melalui pengelolaan kelas, interaksi guru-peserta didik, serta penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik. Lingkungan yang kurang mendukung dapat membuat peserta didik mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif berkaitan dengan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Setiawan & Mudjiran, 2022; Latif, 2023; Wulandari et al., 2024; Ruyani et al., 2025; Valentina & Listiadi, 2024).

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti rendahnya keaktifan peserta didik, kurangnya perhatian selama pembelajaran, serta suasana belajar yang belum sepenuhnya

mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif. Kondisi tersebut tercermin dari hasil belajar pada tahap prasiklus, yaitu hanya 12 dari 30 peserta didik atau 40,00% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 18 peserta didik atau 60,00% belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan perlunya perbaikan proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan menarik.

Upaya menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dapat dilakukan melalui penggunaan media audiovisual, pemberian pertanyaan pemantik, permainan edukatif, penghargaan terhadap keterlibatan peserta didik, serta kegiatan review sebelum evaluasi. Media audiovisual dapat membantu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan verbal (Zahroh et al., 2025). Permainan edukatif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sedangkan pertanyaan pemantik dan pemberian penghargaan dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan lingkungan belajar yang kondusif dan interaksi pembelajaran yang positif pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar (Ruyani et al., 2025; Wulandari et al., 2024; Lasut et al., 2025).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang digunakan dalam artikel ini, kajian tentang lingkungan belajar umumnya membahas hubungan atau pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar, sedangkan penelitian ini memusatkan perhatian pada perbaikan proses pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas. Perbedaan penelitian ini terletak pada penerapan tindakan yang terintegrasi, yaitu media audiovisual, pertanyaan pemantik, permainan edukatif Games Cepat Tepat, pemberian reward, dan review materi, untuk merespons permasalahan nyata pada satu kelas, yaitu rendahnya ketuntasan belajar dan keterlibatan peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo. Kombinasi tersebut dipilih karena setiap tindakan memiliki fungsi yang saling melengkapi: media audiovisual membantu penyajian materi secara lebih menarik, pertanyaan pemantik mengarahkan perhatian, permainan memberi kesempatan berpartisipasi, reward memberikan penguatan, dan review membantu penguatan kembali materi sebelum evaluasi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memandang lingkungan belajar sebagai faktor yang berhubungan dengan hasil belajar, tetapi juga sebagai aspek yang dapat diperbaiki melalui tindakan pembelajaran secara terencana. Perbaikan tersebut dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung secara siklikal, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam melalui penciptaan lingkungan belajar yang nyaman pada peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto et al. (2015). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, media audiovisual, LKPD, instrumen observasi, dan soal evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dengan menggunakan pertanyaan pemantik, media audiovisual, permainan edukatif Games Cepat Tepat, pemberian reward, serta kegiatan review

materi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan indikator aktivitas guru berupa keterlaksanaan pembukaan dan penyampaian tujuan, kejelasan penyajian materi, penggunaan media audiovisual, pemberian pertanyaan pemantik, pengelolaan kelas, pemberian umpan balik/reward, dan pelaksanaan review. Aktivitas peserta didik diamati melalui indikator perhatian terhadap materi, keaktifan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam permainan, interaksi dengan guru dan teman, kerja sama, serta keterlibatan dalam kegiatan review dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Fatah Jadimulyo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas VII yang terdiri atas seluruh siswa dalam satu kelas. Penelitian diawali dengan tahap prasiklus untuk memperoleh gambaran kondisi awal hasil belajar peserta didik. Prasiklus dilaksanakan pada 26 Januari 2026, Siklus I pada 9 Februari 2026, dan Siklus II pada 23 Februari 2026. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi Pendidikan Agama Islam yang sedang dipelajari pada saat penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik melalui uji kompetensi harian yang terdiri atas 20 butir soal pada setiap siklus. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, terutama keterlibatan, perhatian, keaktifan, dan respons peserta didik terhadap penerapan lingkungan belajar yang nyaman. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa perangkat pembelajaran, daftar nilai, serta dokumentasi kegiatan penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas lembar tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta lembar dokumentasi.

Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Persentase ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai $\geq$ KKM dibandingkan dengan jumlah seluruh peserta didik, kemudian dikalikan 100%. KKM mata pelajaran PAI yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan perubahan aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berdasarkan indikator observasi. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai sekurang-kurangnya 70% dari jumlah peserta didik dan menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahap prasiklus. Batas 70% ditetapkan sebagai target ketuntasan klasikal penelitian dengan mempertimbangkan KKM 70 dan tujuan PTK untuk memperbaiki kondisi pembelajaran pada kelas yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

MTs Al-Fatah Jadimulyo menjadi tempat pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dimulai dengan tahap prasiklus, kemudian dilanjutkan dengan dua siklus tindakan. Pada tahap prasiklus, data yang digunakan meliputi hasil observasi persentase ketuntasan belajar dan rata-rata uji kompetensi harian siswa kelas tujuh. Sementara itu, pada tahap siklus I dan II, data yang dikumpulkan terdiri dari hasil observasi persentase ketuntasan dan rata-rata uji kompetensi setelah penerapan model pembelajaran *audiovisual* dan *games*.

Prasiklus

Prasiklus dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2026, didahului dengan adanya observasi serta melihat langsung proses pembelajaran siswa kelas VII. Berdasarkan pengamatan, pembelajaran kurang efektif dikarenakan banyak siswa yang merasa bosan saat pembelajaran PAI sedang berlangsung di kelas. Bisa dilihat dari beberapa siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, yang menyebabkan siswa lebih tertarik pada aktivitas yang menarik perhatian siswa, seperti mengobrol dengan temannya dan tidur di kelas. Berikut hasil tes pada Prasiklus yang disajikan pada Tabel 1..

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Tahap Prasiklus

No	Aspek	KKM	Jumlah Siswa	Hasil
1	Nilai Tertinggi		1	85
2	Nilai Terendah		1	55
3	Persentase siswa tuntas	70	12	40%
4	Persentase siswa belum tuntas		18	60%
5	Rata-rata uji kompetensi harian		30	67,5

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 55. Dari 30 peserta didik, hanya 12 orang (40,00%) yang mencapai KKM 70, sedangkan 18 orang (60,00%) belum tuntas. Nilai rata-rata uji kompetensi harian adalah 67,5. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal masih berada di bawah target penelitian sebesar 70%, sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran melalui tindakan yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 Februari 2026 sebanyak 1 kali sesi tatap muka dengan durasi 2 jam pelajaran. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang akan digunakan, yaitu kelengkapan RPP, media audiovisual, dan LKPD. Setelah persiapan selesai, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP menggunakan media audiovisual. Setelah membuka materi yang akan dibahas, guru memberikan pertanyaan pemantik agar siswa antusias mendengarkan dan memperhatikan guru yang ada di depan. Setelah itu, guru menayangkan media pembelajarannya, dan siswa diminta untuk memerhatikannya. Setelah video selesai, akan ada pertanyaan dari guru, dan jika bisa menjawab, akan diberikan reward berupa nilai plus untuk ujian hariannya.

Ketika penayangan video selesai, guru memberikan *Games Cepat Tepat*, yaitu pemantik berupa 5 soal berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan dalam video tersebut. Siapa yang cepat dan tepat dalam menjawab akan dicatat namanya untuk diberi tanda, lalu diberi nilai plus saat ujian harian. Memasuki jam kedua, guru mempersilakan siswa untuk mereview apa yang sudah ditonton dan dibaca selama 15 menit untuk melanjutkan mengerjakan ujian harian. Ujian harian dilakukan dengan cara guru membacakan soal satu per satu, lalu siswa langsung menjawabnya di buku latihan, Soal berjumlah 20 butir dan ketika selesai langsung dikoreksi oleh teman bangku yang berbeda. Berikut hasil tes pada siklus I yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	KKM	Jumlah Siswa	Hasil
1	Nilai Tertinggi		1	95
2	Nilai Terendah		2	60
3	Persentase siswa tuntas	70	14	46,67%
4	Persentase siswa belum tuntas		16	53,33%
5	Rata-rata uji kompetensi harian		30	74,7

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata uji kompetensi harian pada Siklus I meningkat menjadi 74,7. Peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 12 orang pada prasiklus menjadi 14 orang (46,67%), sedangkan 16 orang (53,33%) belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan setelah tindakan diberikan, tetapi persentase ketuntasan masih berada di bawah target klasikal 70%. Oleh karena itu, hasil refleksi Siklus I menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada Siklus II.

Siklus II

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2026 sebanyak satu kali sesi tatap muka dengan durasi 2 jam pelajaran. Alur kegiatan pembelajaran pada siklus ini masih sama seperti siklus sebelumnya, akan tetapi pada siklus II siswa sudah mengerti bagaimana penerapan serta langkah-langkah permainan yang terdapat pada pembelajaran ini. Berikut hasil tes pada siklus II yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek	KKM	Jumlah Siswa	Hasil
1	Nilai Tertinggi		2	100
2	Nilai Terendah		1	60
3	Persentase siswa tuntas	70	22	73,33%
4	Persentase siswa belum tuntas		8	26,67%
5	Rata-rata uji kompetensi harian		30	81,83

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata uji kompetensi harian pada Siklus II meningkat menjadi 81,83. Peserta didik yang mencapai KKM meningkat dari 14 orang (46,67%) pada Siklus I menjadi 22 orang (73,33%), sedangkan 8 orang (26,67%) belum tuntas. Persentase ketuntasan pada Siklus II telah melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 70% yang ditetapkan dalam metode penelitian. Dengan demikian, berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, tindakan dihentikan pada Siklus II. Rekapitulasi ketuntasan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Ketuntasan Siswa pada Setiap Tahap

Tahap	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan	Persentase Belum Tuntas
Prasiklus	12	18	40,00%	60,00%
Siklus I	14	16	46,67%	53,33%
Siklus II	22	8	73,33%	26,67%

Berdasarkan Tabel 4, ketuntasan belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo menunjukkan peningkatan dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Pada tahap

prasiklus, sebanyak 12 peserta didik (40,00%) dinyatakan tuntas, sedangkan 18 peserta didik (60,00%) belum mencapai KKM. Pada Siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 14 orang (46,67%), sementara peserta didik yang belum tuntas berkurang menjadi 16 orang (53,33%). Peningkatan lebih besar terlihat pada Siklus II, ketika 22 peserta didik (73,33%) mencapai ketuntasan dan hanya 8 peserta didik (26,67%) yang belum tuntas. Secara keseluruhan, persentase ketuntasan meningkat sebesar 33,33 poin persentase dari prasiklus hingga Siklus II dan telah melampaui target ketuntasan klasikal sebesar 70%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media audiovisual dan games diikuti oleh peningkatan ketuntasan belajar peserta didik selama pelaksanaan tindakan.

Pembahasan

Kondisi awal (prasiklus) menunjukkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran PAI di kelas tersebut tidak hanya bermuara pada rendahnya nilai akademis, melainkan pada kurangnya perhatian, rasa bosan, serta kecenderungan siswa melakukan aktivitas non-instruksional seperti mengobrol dan tidur. Lingkungan belajar yang kurang mendukung ini secara langsung menghambat keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Nopianti dan Aliyyah (2022) yang menekankan pentingnya peran guru dalam mengelola dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa dapat terfokus pada materi. Penelitian terdahulu juga mengonfirmasi bahwa kondisi lingkungan belajar memegang peranan krusial dalam memicu aktivitas belajar positif dan pencapaian hasil belajar siswa (Setiawan & Mudjiran, 2022; Latif, 2023; Putra et al., 2024).

Perubahan yang diterapkan pada Siklus I mulai menggeser pola pembelajaran dari pasif menjadi lebih interaktif. Penayangan media audiovisual memberikan rangsangan visual dan auditori yang menyajikan materi PAI secara lebih konkret dan bervariasi (Wulandari et al., 2024; Zahroh et al., 2025). Pertanyaan pemantik di awal pembelajaran berfungsi sebagai *scaffolding* kognitif yang mengarahkan fokus siswa sebelum video diputar. Ketika dipadukan dengan permainan edukatif *Games Cepat Tepat*, terjadi transformasi pola interaksi dari komunikasi satu arah (guru ke siswa) menjadi interaksi multidireksional. Pola ini sejalan dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI yang terbukti dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar Gen-Z di era digital (Novaizi & Iqbal, 2025).

Meskipun terjadi peningkatan performa belajar pada Siklus I, analisis refleksi menunjukkan beberapa kelemahan proses: sebagian siswa masih ragu-ragu dalam merespons pertanyaan dan belum sepenuhnya berkonsentrasi. Oleh karena itu, tindakan pada Siklus II difokuskan pada penguatan interaksi guru-siswa, pendampingan individual bagi siswa yang mengalami kesulitan kognitif, serta penataan alur permainan yang lebih berstruktur. Integrasi nilai-nilai keagamaan dan materi PAI melalui strategi pembelajaran kontekstual seperti ini sejalan dengan gagasan Asykur et al. (2025) mengenai pentingnya penyampaian kurikulum PAI yang responsif terhadap dinamika kelas dan karakteristik peserta didik.

Penerapan *Games Cepat Tepat* dan pemberian *reward* secara sistematis pada Siklus II bertindak sebagai penguat (*reinforcement*) yang mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Implementasi game edukasi dalam PAI terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep agama karena menyajikan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi bobot materi (Abdillah et al., 2024). Lebih lanjut, partisipasi aktif dan ruang eksplorasi mandiri yang diberikan kepada siswa mencerminkan prinsip *discovery learning*, di mana siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun pemahaman dan merefleksikan pengetahuan baru (Abija et al., 2023).

Keterpaduan antara lingkungan belajar yang nyaman dan interaksi pembelajaran yang positif pada Siklus II terbukti tidak hanya meningkatkan retensi materi PAI, tetapi juga mendorong motivasi intrinsik siswa (Ruyani et al., 2025; Lasut et al., 2025). Pemberian sesi *review* materi sebelum uji kompetensi membantu siswa mengorganisasi kembali struktur pengetahuan yang telah diperoleh dari tayangan audiovisual dan dinamika permainan.

Secara keseluruhan, peningkatan capaian belajar dari prasiklus hingga Siklus II memvalidasi bahwa intervensi pembelajaran terpadu mampu membenahi suasana kelas dan keterlibatan peserta didik secara berkesinambungan. Sebagai penelitian tindakan kelas (PTK), perbaikan ini dibaca sebagai bukti keberhasilan proses rekayasa pembelajaran di kelas yang diteliti, di mana penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan interaktif menjadi kunci utama keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Penerapan lingkungan belajar yang nyaman melalui pembelajaran yang didukung media audiovisual, pertanyaan pemantik, permainan edukatif, interaksi yang lebih aktif, pemberian reward, dan kegiatan *review* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII MTs Al-Fatah Jadimulyo. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh ketuntasan belajar yang meningkat dari 40,00% pada prasiklus menjadi 46,67% pada Siklus I dan 73,33% pada Siklus II, dengan nilai rata-rata hasil belajar mencapai 81,83 pada Siklus II. Persentase ketuntasan pada Siklus II telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 70%. Dengan demikian, tindakan yang diterapkan dapat digunakan sebagai alternatif perbaikan pembelajaran PAI pada kelas yang diteliti. Hasil ini perlu dipahami dalam konteks PTK pada satu kelas dan analisis deskriptif, sehingga tidak digunakan untuk menyatakan signifikansi statistik atau generalisasi langsung ke populasi yang lebih luas.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media audiovisual, gamifikasi interaktif, dan sistem penguatan (*reward*) dapat menjadi strategi praktis bagi pendidik PAI dalam merancang lingkungan belajar yang inklusif dan partisipatif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan dan menguji kombinasi strategi ini pada cakupan populasi yang lebih luas menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental atau *mixed-methods*. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi efektivitas penggunaan strategi ini terhadap variabel psikologis lainnya, seperti minat belajar, *self-efficacy*, retensi memori jangka panjang, maupun pembentukan karakter siswa pada materi PAI yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099-1107. <https://doi.org/10.31949/am.v6i2.12294>
- Abija, N., Madjid, I., & Papuangan, N. (2023). Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Ternate. *Jurnal Bioedukasi Vol*, 6(1), 251–258. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i1.5890>
- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam. *Al-Ulum*, 13(1), 25-38. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/179>

- Annisa, F. N., Effendi, M. D. I., Ummah, P. M., Sya'bani, M. R., & Fadhil, A. (2025). Implementasi Mindful Learning dalam Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Etika Islami Siswa Sekolah Menengah Atas. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 231-241. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i4.1533>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Asykur, M., Arsyad, M. M., Cendana, A. S., Nurfadilllah, N., & Hajar, R. S. (2025). Integrasi kurikulum PAI dan ilmu pengetahuan: Membangun paradigma tauhidik dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Al-Qiyam*, 6(1), 300-310. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v6i1.1071>
- Hanipah, A. D., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 41-51. <https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>
- Lasut, E. M. M., Sukur, D., Aseng, A. C., & Lakat, J. S. (2025). Hubungan interaksi guru-siswa dan minat belajar pada mata pelajaran ekonomi. *Journal of Education Research*, 6(4), 1021-1028. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2372>
- Latif, A. (2023). Peranan pentingnya lingkungan belajar bagi anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61–66. <https://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/1126>
- Nopianti, A., & Aliyyah, R. R. (2022). Peran seorang guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di Kota Bandung. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 140-149. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i2.13263>
- Novaizi, I., & Iqbal, M. (2025). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z melalui gamifikasi. *Jurnal El Makrifah*, 3(2), 313-333. <https://ojs.stitmakrifatulilmi.ac.id/index.php/elmakrifah/article/view/132>
- Putra, A. P. S., Rezky, D., & Sulaiman, A. (2024). Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(3), 930–944. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/527/>
- Qusairi, M., Mizani, H., & Djamarah, S. B. (2026). Internalisasi nilai Islam melalui deep learning: Kerangka perencanaan pembelajaran PAI yang kontekstual dan reflektif. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 5(3), 310-322. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/1055>
- Ruyani, M. F. H., Nurmalasari, D., & Fauzi, A. (2025). Pengaruh efikasi diri dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 44 Jakarta dengan motivasi belajar sebagai variabel mediasi. *Jurnal Kependidikan*. <https://doi.org/10.61132/jkaipbaku.v1i3.1116>
- Setiawan, H., & Mudjiran, M. (2022). Pentingnya lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7517-7522. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9530>
- Valentina, E. A., & Listiadi, A. (2024). Pengaruh efikasi diri, lingkungan keluarga, dan



penggunaan internet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar siswa SMKN. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1742–1755. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.1694>

Wulandari, R. I., Maulana, R. F., Imtiyaz, A. R., Felisa, A. S., Ramadhani, A. D., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Gresik. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(3), 123-132. <https://doi.org/10.31004/b4tdaf34>

Yusri, N., Ananta, M. A., Handayani, W., & Haura, N. (2024). Peran penting pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter pribadi yang Islami. *Integrasi: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 2(1), 15-28. <https://ejurnalilmiah.com/index.php/integrasi/article/view/11330>

Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633-644. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i%601.695>