

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS DIGITAL (MICRO
TEACHING) MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)**

Eliva Sukma Cipta¹, Bunga Ayu Lavenia², Yanti Lestari³, Windary Sri Patimah⁴

Muhammad Sakir⁵, Akbar Agung Gumelar⁶

¹⁻⁶PAI Universitas Islam Nusantara

¹elivasukmacipta@uninus.ac.id, ²bungaayulavenia30@gmail.com,

³yantilestari564@gmail.com, ⁴windarysripatimah@gmail.com,

⁵mumungmsyakir@gmail.com, ⁶akbaragunggumelar024@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on digital media in Islamic Religious Education (PAI) learning through micro teaching activities. The background of this research is the need for innovative and interactive learning strategies in the digital era to increase student engagement and understanding, especially in learning the history of the Umayyad Dynasty. This study used a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, documentation, and reflective notes during the learning process. The digital media used in this study included YouTube as a learning resource, Canva as an educational game medium, and Wordwall as an interactive evaluation tool. The results showed that the implementation of the digital-based TGT model created a more interactive, enjoyable, and student-centered learning atmosphere. Students demonstrated higher motivation, active participation, and better understanding of the material through group collaboration and academic games. In addition, the use of digital media helped teachers present historical material more visually and attractively. Although there were several obstacles, such as limited time and technological readiness, overall, the implementation of digital-based learning was proven effective in supporting the learning process of Islamic Religious Education in the modern educational era.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Digital Media in Islamic Religious Education (PAI), Micro Teaching

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui kegiatan *micro teaching*. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif di era digital untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik, khususnya pada

materi Sejarah Dinasti Umayyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi selama proses pembelajaran berlangsung. Media digital yang digunakan meliputi You Tube sebagai sumber pembelajaran, Canva sebagai media permainan edukatif, dan Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik menunjukkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman materi yang lebih baik melalui kegiatan kerja sama kelompok dan permainan akademik. Selain itu, penggunaan media digital membantu guru menyajikan materi Sejarah secara lebih visual dan menarik. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan kesiapan teknologi, secara keseluruhan penerapan pembelajaran berbasis digital terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era Pendidikan modern.

Kata Kunci: *Team Game Tournament (TGT), Pembelajaran PAI Berbasis Digital, Micro Teaching*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada era pembelajaran abad ke-21, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI, khususnya materi sejarah Islam seperti Dinasti Umayyah, masih sering

disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik, dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, berbagai media digital seperti YouTube, Canva, dan Wordwall mulai banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan media digital dinilai mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih visual, menarik, dan komunikatif. Selain itu, model

pembelajaran kooperatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin juga dinilai efektif dalam meningkatkan kerja sama, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan permainan dan kompetisi akademik. Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi kelompok dan pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran TGT berbasis digital dalam kegiatan *micro teaching* pada mata pelajaran PAI. Penelitian ini dilakukan dengan mengintegrasikan media YouTube sebagai sumber pembelajaran, Canva sebagai media permainan edukatif, dan Wordwall sebagai alat evaluasi interaktif pada materi sejarah Dinasti Umayyah. Fokus permasalahan dalam penelitian ini meliputi penerapan model TGT dalam pembelajaran PAI berbasis digital, pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, serta efektivitas

pembelajaran terhadap keterlibatan peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran PAI berbasis digital, menjelaskan pemanfaatan media YouTube, Canva, dan Wordwall dalam pembelajaran sejarah Islam, serta mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan *micro teaching*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi bagi guru PAI dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses pembelajaran tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian kualitatif dipilih karena mampu mengungkap fenomena pembelajaran

secara mendalam, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis digital dalam kegiatan *micro teaching*.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari kegiatan *micro teaching*, seperti aktivitas peserta didik dan proses pembelajaran.

b. Data sekunder, yaitu data pendukung berupa dokumen pembelajaran, seperti RPP, media pembelajaran (YouTube, Canva, Wordwall), serta literatur yang relevan.

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh, baik berupa manusia, benda, maupun dokumen.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, keterlibatan siswa,

serta interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

b. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto, video, serta perangkat pembelajaran yang digunakan selama *micro teaching*.

c. Catatan Refleksi

Refleksi digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun peserta didik.

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yang dilakukan secara bertahap, yaitu:

a. Reduksi Data

Proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan data yang relevan dengan penelitian.

b. Penyajian Data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan

Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis.

Menurut Sugiyono, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga data mencapai titik jenuh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. 1. Hasil Penerapan Model TGT Berbasis Digital dalam Micro Teaching PAI

Pelaksanaan simulasi micro teaching dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis digital pada materi Sejarah Dinasti Umayyah menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Pada tahap pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas. Peserta didik terlihat cukup antusias ketika guru

mengaitkan materi Sejarah Dinasti Umayyah dengan pengetahuan awal mereka tentang sejarah Islam. Respon awal yang positif ini menunjukkan bahwa tahap pembukaan yang dirancang secara kontekstual mampu membangun kesiapan belajar dan rasa ingin tahu peserta didik sebelum memasuki kegiatan inti.

Pada tahap kegiatan inti, pembelajaran berlangsung melalui tiga aktivitas utama yang mencerminkan karakteristik model TGT secara penuh. Pertama, guru menyajikan materi melalui video dari YouTube yang menjelaskan alur sejarah Dinasti Umayyah secara visual dan naratif. Penggunaan media video ini memberikan dampak positif yang signifikan: peserta didik terlihat lebih fokus, lebih mudah mengikuti alur kronologis sejarah yang disampaikan, dan lebih mampu memvisualisasikan peristiwa-peristiwa sejarah yang bersifat abstrak. Kedua, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen untuk mengikuti kegiatan permainan edukatif menggunakan media ular tangga sejarah yang dirancang melalui Canva. Pembentukan kelompok

heterogen ini bertujuan menciptakan dinamika kerja sama dan saling membantu antar anggota. Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang aktif dan antusiasme yang tinggi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sejarah yang muncul di setiap langkah permainan. Ketiga, tahap turnamen dilaksanakan menggunakan Wordwall yang menampilkan teka-teki silang dan roda acak sebagai bentuk evaluasi interaktif. Peserta didik berkompetisi secara sehat untuk memperoleh poin bagi kelompoknya, menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan dan penuh semangat.

Pada tahap penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung, merangkum poin-poin penting materi Dinasti Umayyah, dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Pemberian penghargaan ini terbukti semakin meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil simulasi micro teaching menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, lebih termotivasi, dan lebih terlibat secara bermakna dalam proses pembelajaran dibandingkan

dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

2. Pembahasan: Efektivitas Model TGT Berbasis Digital dalam Pembelajaran PAI

a. Dampak Penggunaan Media Digital terhadap Pemahaman Peserta Didik
Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan YouTube sebagai sumber pembelajaran terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis. Media visual mampu mengurangi tingkat abstraksi materi sejarah, sehingga peserta didik lebih mudah menangkap informasi, membangun pemahaman yang utuh tentang alur peristiwa, dan mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih panjang. Hal ini sejalan dengan teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa penyajian materi secara visual dan auditif secara bersamaan dapat meningkatkan efisiensi penyerapan dan penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang peserta didik (Wina Sanjaya, 2013).

Penggunaan Canva sebagai platform perancangan permainan ular tangga edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan,

bermakna, dan tidak membosankan. Temuan ini mengkonfirmasi prinsip-prinsip game-based learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan karena mengintegrasikan unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan yang secara alami memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Prensky, 2001). Sementara itu, penggunaan Wordwall dalam tahap turnamen memberikan variasi yang segar dalam proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif terbukti mampu mengurangi tekanan psikologis peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif, karena penilaian tidak lagi terasa sebagai ancaman melainkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Model TGT dan Penguatan Pembelajaran Kooperatif

Dari perspektif teori pembelajaran kooperatif, penerapan model TGT dalam penelitian ini mengkonfirmasi bahwa kerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi. Anita

Lie (2004) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan baik tidak hanya menghasilkan pencapaian akademik yang lebih tinggi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Temuan penelitian ini membuktikan hal tersebut: dinamika kelompok yang tercipta selama kegiatan permainan dan turnamen mendorong peserta didik untuk saling membantu, berdiskusi, dan berbagi pemahaman secara aktif.

Lebih jauh, penerapan model TGT berbasis digital juga mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran. Peserta didik tidak sekadar menerima informasi secara pasif dari guru, melainkan secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung berupa diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang bermakna. Vygotsky (dalam Creswell, 2018) menyebut proses ini sebagai *zone of proximal development*, di mana interaksi dengan teman sebaya dalam kelompok heterogen mendorong peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi dari

yang dapat mereka capai secara individual.

c. Kontribusi Model TGT terhadap Pembelajaran PAI Materi Sejarah
Materi Sejarah Dinasti Umayyah secara khusus membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menghidupkan peristiwa-peristiwa historis agar tidak sekadar menjadi deretan tanggal dan nama yang harus dihafal. Model TGT berbasis digital terbukti mampu menjawab kebutuhan ini dengan menghadirkan materi sejarah secara visual melalui YouTube, mengkontekstualisasikannya melalui permainan yang berlandaskan peristiwa sejarah nyata via Canva, dan mengukur pemahaman secara interaktif melalui Wordwall. Kombinasi ketiga media ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan multi-indra, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik tetapi juga membangun rasa kagum dan kebanggaan terhadap peradaban Islam sebagai bagian dari pembentukan identitas Muslim yang kuat.

3. Tantangan dalam Penerapan Model TGT Berbasis Digital

Meskipun penerapan model TGT berbasis digital menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian serius untuk pelaksanaan yang lebih optimal ke depannya. Tantangan pertama adalah keterbatasan waktu dalam kegiatan micro teaching. Format micro teaching yang dibatasi durasi menjadikan tidak semua tahapan model TGT dapat dilaksanakan secara penuh dan mendalam. Beberapa tahapan, terutama refleksi dan pendalaman materi pasca-turnamen, terpaksa dilakukan secara singkat sehingga potensi pembelajaran yang dapat digali belum sepenuhnya terealisasi. Tantangan kedua adalah ketergantungan pada kesiapan infrastruktur teknologi. Kelancaran pembelajaran berbasis digital sangat dipengaruhi oleh ketersediaan jaringan internet yang stabil dan perangkat yang memadai. Ketidakstabilan koneksi internet atau ketidakcukupan perangkat dapat mengganggu alur pembelajaran secara signifikan, menciptakan hambatan teknis yang berpotensi mengurangi keterlibatan dan fokus peserta didik.

Tantangan ketiga berkaitan dengan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam pembelajaran PAI. Tidak semua guru PAI memiliki tingkat kenyamanan dan keterampilan yang setara dalam menggunakan platform digital seperti Canva dan Wordwall, sehingga kualitas implementasi model ini sangat bergantung pada kesiapan dan motivasi individual guru untuk terus mengembangkan diri.

4. Solusi dan Rekomendasi Pengembangan

Berdasarkan tantangan yang teridentifikasi, beberapa solusi strategis direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas penerapan model TGT berbasis digital dalam pembelajaran PAI. Pertama, perlu dilakukan pelatihan dan workshop yang berkelanjutan bagi guru PAI dalam penggunaan platform digital pendidikan, tidak hanya pada tataran teknis pengoperasian alat, tetapi juga pada tataran pedagogis tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi secara bermakna ke dalam desain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kedua, sekolah perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai

sebagai prasyarat dasar penerapan pembelajaran berbasis digital, termasuk jaringan internet yang stabil dan perangkat yang cukup untuk seluruh peserta didik. Ketiga, pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk materi-materi PAI lainnya perlu dilakukan secara sistematis, tidak hanya untuk materi sejarah tetapi juga untuk materi akidah, fikih, dan akhlak yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan interaktif yang serupa.

Lebih jauh, penguatan pendidikan karakter perlu tetap menjadi ruh dari seluruh inovasi pembelajaran PAI, termasuk dalam penerapan model TGT berbasis digital. Abuddin Nata (2016) menegaskan bahwa pendidikan karakter harus menjadi bagian integral dari kurikulum PAI, bukan sekadar tambahan atau pelengkap. Dalam konteks model TGT, nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, kejujuran, dan semangat berprestasi yang muncul secara alami dalam dinamika permainan dan turnamen perlu dieksplisitkan dan diperkuat oleh guru sebagai bagian dari refleksi pembelajaran. Dengan demikian, inovasi teknologi dan penguatan

karakter berjalan secara serentak dan saling memperkuat dalam satu desain pembelajaran PAI yang utuh dan komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis digital dalam kegiatan *micro teaching* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi media digital seperti YouTube, Canva, dan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, kerja sama kelompok, serta pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah Dinasti Umayyah.

Model pembelajaran TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui kegiatan permainan dan kompetisi akademik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital membantu guru menyampaikan materi secara lebih visual, menarik, dan mudah dipahami. Meskipun

terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan kesiapan teknologi, secara keseluruhan pembelajaran PAI berbasis digital menunjukkan hasil yang positif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di era modern. Dengan demikian, model TGT berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lexy J. Moleong. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Wina Sanjaya. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Moh. Uzer Usman. (2013). Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Robert E. Slavin. (2015). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn & Bacon.
- Google. (2023). YouTube sebagai Media Pembelajaran Digital. Diakses dari platform YouTube.
- Canva Pty Ltd. (2023). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif. Diakses melalui Canva.
- Wordwall Ltd. (2023). Wordwall sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. Diakses melalui Wordwall.
- Hamzah B. Uno. (2016). Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2014). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. 20
- Rusman. (2018). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.