Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 3, Agustus 2026

Team Game Tournament dalam Penguatan Keterlibatan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Yusron Nur Hadi[1], Nurul Laely Mahmudah[2], Saidatul Munazilah[3], Malikhah Nur Laili[4], Ikhrom[5]
[1,2,3,4,5]UIN Walisongo Semarang, Indonesia

[1]25031280014@student.walisongo.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.4169

Abstrak

Rendahnya keterlibatan belajar siswa sekolah dasar menunjukkan adanya kesenjangan antara pendekatan pembelajaran konvensional dengan karakteristik generasi alpha yang interaktif dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam memperkuat keterlibatan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian menggunakan desain explanatory sequential mixed methods, diawali dengan pendekatan kuantitatif menggunakan *one-group pretest–posttest design*, kemudian dilanjutkan dengan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan hasil kuantitatif. Data dikumpulkan melalui angket *pretest–posttest*, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *paired-samples t-test*, serta analisis kualitatif interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterlibatan belajar siswa, dengan rata-rata skor meningkat dari 47,7 (kategori sedang) menjadi 81,9 (kategori tinggi). Hasil uji *paired-samples t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($t(19) = -29{,}885$; $p < 0{,}001$), yang mengindikasikan peningkatan keterlibatan belajar setelah penerapan model TGT. Temuan kualitatif memperkuat hasil tersebut melalui meningkatnya keaktifan, antusiasme, kolaborasi, serta keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru cenderung menerapkan TGT pada materi yang bersifat naratif dan berbasis nilai, seperti Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam, berdasarkan pertimbangan karakteristik materi. Dengan demikian, model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara holistik pada pembelajaran PAI di sekolah dasar.
Kata kunci: Pendidikan Agama Islam, Keterlibatan Siswa, *Team Game Tournament*

Pendahuluan

Rendahnya keterlibatan belajar siswa sekolah dasar masih menjadi problem serius dalam efektivitas proses pembelajaran. Keterlibatan belajar merupakan indikator penting yang menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran. Rendahnya keterlibatan belajar yang ditandai dengan sikap pasif, kurangnya partisipasi dalam diskusi, serta rendahnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran. Anggraini (2022) mengungkapkan bahwa siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kurang percaya diri, dan tidak optimal dalam mengembangkan potensi belajarnya. Sementara itu (Rahmantri et al., 2023) menguatkan bahwa kondisi motivasi belajar yang menurun akan berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan masa depan pendidikan siswa jika tidak diatasi secara tepat. (Rokhimawan et al., 2025) juga menyatakan bahwa siswa dengan keterlibatan belajar rendah cenderung pasif dalam aktivitas eksplorasi,

diskusi, serta kegiatan pembelajaran interaktif di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan belajar siswa sekolah dasar, khususnya generasi alpha, masih berada pada tingkat yang memerlukan perhatian serius melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Sejauh ini riset tentang keterlibatan belajar siswa cenderung berbicara tiga hal yang mencakup: pertama, penggunaan model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Agustin et al., 2025; Ignasia & Haryanto, 2025; Rahmawati et al., 2023). Rahmawati (2023) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran sejarah secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan partisipasi aktif, perhatian, serta keterlibatan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Afifah Fadhillah et al., 2025; Dwiyanti et al., 2023; Salwadini & Arafat, 2024). Salwadini (2024) menginterpretasi hasil risetnya bahwa model Teams Games Tournament memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor belajar serta proses pembelajaran yang menjadi lebih aktif dan menarik. Model ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok serta meningkatkan tanggung jawab belajar melalui interaksi akademik yang kolaboratif. Ketiga, penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa (Dewi et al., 2024; Indhudewi et al., 2024; Norfadila et al., 2024). Indhudewi (2024) menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament efektif meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar melalui aktivitas kerja tim, permainan akademik, dan kompetisi kelompok yang mendorong interaksi aktif antar siswa.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, dan pembentukan kolaborasi siswa melalui model pembelajaran kooperatif dan pembelajaran berbasis permainan, termasuk model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran umum. Sedangkan kajian yang secara khusus membicarakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penguatan keterlibatan belajar generasi alpha pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam memperkuat keterlibatan belajar generasi alpha dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya.

Menanggapi kesenjangan di atas, riset ini bertujuan untuk mengungkap fakta keterlibatan belajar generasi alpha dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* di sekolah dasar. Adapun yang menjadi fokus pada penelitian ini mencakup perencanaan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* dalam pembelajaran PAI pada generasi alpha di sekolah dasar, pelaksanaan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* dalam mata pelajaran PAI pada generasi alpha serta dampak penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap keterlibatan belajar generasi alpha pada pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Riset ini didasarkan pada argumen bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa melalui integrasi kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* mampu meningkatkan aktivitas belajar serta keterampilan kolaborasi siswa melalui kerja sama tim dan interaksi kelompok yang aktif

Copyright © 2026 The Author(s)

(Rahma et al., 2025). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Aulia & Indrapangastuti, 2025). Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara signifikan (Abidah & Matsuri, 2025). Dengan demikian, model pembelajaran *Team Game Tournament* memiliki potensi kuat dalam meningkatkan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa generasi alpha dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini berfokus untuk mengkaji implementasi strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam memperkuat keterlibatan belajar siswa generasi alpha pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan belajar siswa yang ditunjukkan melalui minimnya partisipasi dalam diskusi, rendahnya perhatian terhadap materi pembelajaran, serta keterlibatan emosional dan kognitif yang belum optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai generasi digital, siswa generasi alpha memiliki karakteristik yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, visual, dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, strategi pembelajaran *Team Game Tournament* yang mengintegrasikan unsur kerja sama, permainan akademik, dan kompetisi dipandang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini menggunakan desain *explanatory sequential mixed methods*, yaitu penelitian campuran yang diawali dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif untuk menjelaskan secara lebih mendalam hasil kuantitatif yang diperoleh. Pada tahap kuantitatif, penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan rancangan one-group *pretest–posttest design*, di mana pengukuran dilakukan terhadap kelompok subjek yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan strategi *Team Game Tournament*. Tahap kualitatif digunakan untuk menjelaskan proses implementasi strategi pembelajaran, dinamika pembelajaran di kelas, serta faktor-faktor yang memengaruhi perubahan keterlibatan belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan wawancara.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pleburan 01 Semarang dengan subjek penelitian berupa satu kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian karena kelas tersebut merupakan kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain siswa, informan penelitian meliputi kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam yang dipilih secara purposif karena memiliki keterlibatan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Wawancara juga dilakukan kepada tiga siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan hasil angket keterlibatan belajar untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *Team Game Tournament*.

Data penelitian diperoleh melalui tiga teknik pengumpulan data, yaitu angket, observasi, dan wawancara. Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan angket keterlibatan belajar siswa yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan strategi *Team Game Tournament*. Instrumen angket terdiri atas 20 butir pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat (1 = sangat tidak setuju sampai 4 = sangat setuju) yang mengukur tiga dimensi keterlibatan belajar, yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*, dengan rentang skor 25–100. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap instrumen,

diperoleh 20 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas dan digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,904, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada pretest maupun posttest. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama penerapan *Team Game Tournament*, meliputi presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Selanjutnya, wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, serta persepsi mereka terhadap efektivitas strategi *Team Game Tournament* dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Wawancara dilakukan kepada tiga siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan hasil angket keterlibatan belajar untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *Team Game Tournament*.

Perlakuan diberikan selama dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu masing-masing 2 × 35 menit. Materi yang diajarkan meliputi "Menyebarkan Salam" dan "Menghindari Ghibah/Sikap Tercela". Pada setiap pertemuan, guru menerapkan sintaks model *Team Game Tournament* yang terdiri atas *class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition*. Sebelum perlakuan diberikan, seluruh siswa mengerjakan angket pretest untuk mengukur tingkat keterlibatan belajar awal. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa kembali mengerjakan angket posttest untuk mengetahui perubahan tingkat keterlibatan belajar. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, kemudian dilanjutkan dengan wawancara untuk memperoleh penjelasan yang lebih mendalam mengenai hasil kuantitatif yang diperoleh.

Analisis data dilakukan melalui integrasi analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rerata, simpangan baku, persentase, dan kategori keterlibatan belajar siswa. Selanjutnya, perbedaan skor keterlibatan belajar sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis menggunakan *paired-samples t-test* karena pengukuran dilakukan terhadap kelompok subjek yang sama pada dua waktu yang berbeda. Analisis ini digunakan untuk menguji signifikansi perubahan keterlibatan belajar setelah penerapan strategi *Team Game Tournament*. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis data (Miles & Huberman, 2019) yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, menyederhanakan, serta mengelompokkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman hubungan antar data, dan selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan serta verifikasi melalui penafsiran makna data. Integrasi data dilakukan pada tahap interpretasi dengan menghubungkan hasil analisis kuantitatif dan kualitatif, sehingga data kuantitatif memberikan gambaran tingkat perubahan keterlibatan belajar siswa, sedangkan data kualitatif memberikan penjelasan mendalam mengenai proses, dinamika, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa generasi alpha pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Copyright © 2026 The Author(s)

Hasil

Perencanaan Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SD Negeri Pleburan 01 Semarang dilaksanakan secara sistematis melalui penyusunan perangkat pembelajaran yang terstruktur berbasis Kurikulum Merdeka. Setiap guru diwajibkan untuk secara mandiri menyusun dokumen perencanaan pembelajaran, yang meliputi Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta modul ajar. Proses perencanaan ini tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme kontrol mutu, karena seluruh perangkat pembelajaran tersebut dievaluasi dan dimonitor oleh kepala sekolah serta pengawas eksternal. Hal ini tercermin dalam pernyataan kepala sekolah: "*Setiap guru di SD Negeri Pleburan 01 Semarang diwajibkan untuk membuat perangkat pembelajaran secara mandiri yang akan dicek oleh kepala sekolah dan dimonitoring oleh pengawas sekolah*".

Gambar 1 menunjukkan bahwa perencanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tidak hanya dilakukan sebagai pemenuhan aspek administratif, tetapi juga melibatkan proses analisis pedagogis yang sistematis. Proses tersebut diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang mencakup Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), serta modul ajar sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran.



Gambar 1. Ilustrasi Perencanaan TGT

Selanjutnya, guru melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik dan kompleksitas materi pembelajaran sebagai landasan dalam menentukan strategi yang tepat. Analisis ini menjadi tahap krusial, karena berfungsi untuk memastikan kesesuaian antara kebutuhan belajar siswa dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, guru kemudian menetapkan model pembelajaran TGT sebagai alternatif strategi yang dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Selain itu, temuan penelitian mengungkapkan bahwa guru secara konsisten melakukan praktik perencanaan yang bersifat periodik. Modul ajar disusun setiap minggu dan direview sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas, yang menunjukkan adanya proses perencanaan yang reflektif dan adaptif. Sebagaimana disampaikan oleh guru PAI: "*Setiap tahun ajaran baru, saya membuat prota, promes, dan ATP. Untuk modul ajar dibuat seminggu sekali per kelas…*". Praktik ini menunjukkan bahwa perencanaan dilakukan secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan kebutuhan kelas, bukan sebagai aktivitas yang bersifat sekali jadi. Lebih lanjut, pemilihan model pembelajaran TGT merupakan bagian integral dari proses perencanaan yang didasarkan pada pertimbangan pedagogis terkait karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Guru menegaskan bahwa model pembelajaran tidak dipilih secara sembarangan, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan kompleksitas materi. Hal ini

sebagaimana diungkapkan: "*Saya mempertimbangkan karakteristik siswa dan materi dalam memilih model pembelajaran, salah satunya TGT*". Temuan juga menunjukkan bahwa TGT lebih banyak direncanakan untuk materi yang membutuhkan pemahaman konseptual yang mendalam, khususnya pada mata pelajaran Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), serta pada tingkat tertentu Al-Qur'an-Hadis. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru: "*Saya menggunakan metode TGT terutama untuk materi Akhlak dan Sejarah, terkadang juga Al-Qur'an-Hadis*".

Table 1. Timeline Perencanaan Pembelajaran

Komponen Perencanaan	Bentuk Implementasi	Waktu Penyusunan
Program Tahunan (Prota)	Perencanaan global pembelajaran	Awal tahun ajaran
Program Semester (Promes)	Distribusi materi per semester	Awal semester
ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	Alur capaian pembelajaran	Awal tahun ajaran
Modul Ajar	Skenario pembelajaran berbasis TGT	Mingguan
Review Perangkat	Evaluasi kesiapan pembelajaran	Harian

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, komponen perencanaan pembelajaran menunjukkan distribusi yang terstruktur, di mana perangkat perencanaan jangka panjang seperti Prota, Promes, dan ATP disusun pada awal tahun ajaran, sementara modul ajar dikembangkan setiap minggu dan direview setiap hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Struktur perencanaan yang berlapis ini mencerminkan sistem perencanaan yang bersifat hierarkis sekaligus berkelanjutan. Sementara itu, Tabel 2 menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak terdistribusi secara merata pada seluruh materi PAI. Intensitas tertinggi ditemukan pada materi Akhlak dan SKI, penggunaan sedang pada Al-Qur'an-Hadis, serta penggunaan yang relatif rendah pada Fiqih dan Akidah. Distribusi ini menunjukkan bahwa penggunaan TGT bersifat kontekstual, terutama sesuai untuk materi yang bersifat interpretatif, sarat nilai, dan membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik.

Table 2. Intensitas Penggunaan TGT dalam Materi PAI

Materi PAI	Intensitas Penggunaan TGT	Karakteristik Materi
Akhlak	Tinggi	Konseptual dan berbasis nilai
SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)	Tinggi	Naratif dan analitis
Al-Qur'an-Hadis	Sedang	Interpretatif
Fiqih	Rendah	Prosedural
Akidah	Rendah	Konseptual abstrak

Temuan penelitian juga mengungkap adanya hubungan implisit antara perencanaan yang sistematis, profesionalitas guru, dan pemilihan model pembelajaran inovatif. Guru yang secara konsisten menyusun perangkat pembelajaran dan melakukan evaluasi sebelum mengajar cenderung menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, seperti TGT. Sebaliknya, karakteristik materi pembelajaran turut memengaruhi pemilihan

Copyright © 2026 The Author(s)

model, di mana materi yang bersifat abstrak atau prosedural cenderung membatasi penggunaan TGT. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas TGT sangat berkaitan dengan kualitas perencanaan pembelajaran serta karakteristik kontekstual materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, perencanaan model pembelajaran TGT di SD Negeri Pleburan 01 Semarang mencerminkan adanya integrasi antara tuntutan kurikulum, kompetensi pedagogik guru, dan kebutuhan kontekstual di kelas. Penyusunan perangkat pembelajaran yang sistematis, disertai dengan pertimbangan matang terhadap karakteristik peserta didik dan materi, menempatkan TGT tidak sekadar sebagai metode pembelajaran, melainkan sebagai strategi pedagogis yang dirancang secara sadar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa.

Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 4 SD Negeri 01 Pleburan Semarang dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi pemberian salam, doa bersama, serta pengecekan kehadiran siswa. Setelah itu, guru mengarahkan pembelajaran menuju kegiatan inti tanpa penjelasan panjang di awal, melainkan langsung mengondisikan siswa untuk mengikuti alur pembelajaran yang telah disiapkan.

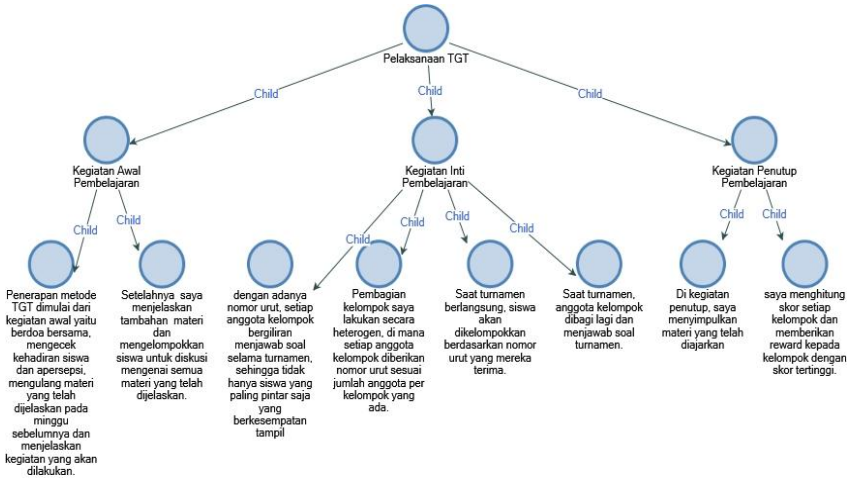


Figure 2. Ilustrasi Pelaksanaan TGT

Berdasarkan hasil observasi yang tergambar di figure 2, terlihat bahwa penerapan TGT dilakukan melalui tahapan yang terstruktur mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan turnamen, hingga penutupan pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh guru:

"Penerapan TGT dimulai dengan doa, absensi, apersepsi, mengulang materi sebelumnya dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu, saya jelaskan materi tambahan dan mengelompokkan siswa untuk diskusi. Saat turnamen, anggota kelompok dibagi lagi, menjawab soal, saya hitung skor, dan beri reward pada kelompok dengan skor tertinggi. Di penutupan, saya menyimpulkan materi yang diajarkan." [Wawancara Guru PAI]

Pada kegiatan inti, pelaksanaan TGT mengikuti empat tahapan utama, yaitu *class presentation, team, games tournament, dan team recognition*. Pada tahap class presentation, guru menyampaikan materi secara langsung sebagai landasan awal sebelum siswa memasuki aktivitas kolaboratif. Penyajian materi ini berfungsi untuk menyamakan pemahaman awal siswa, sehingga seluruh peserta memiliki bekal yang relatif setara sebelum memasuki tahap diskusi dan kompetisi.

Selanjutnya, pada tahap team, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 3–4 orang. Pembentukan kelompok secara heterogen ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga bertujuan untuk mendistribusikan kemampuan siswa secara merata dalam setiap kelompok. Dengan demikian, setiap kelompok memiliki komposisi yang seimbang dan memungkinkan terjadinya interaksi belajar antar siswa dengan kemampuan yang berbeda. Pemberian LKPD pada tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara pemahaman individu dan kerja kolektif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengolahnya melalui diskusi kelompok.

Tahap *games tournament* menjadi bagian inti dari implementasi TGT, di mana setiap siswa diberikan nomor urut dan dipertemukan dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki nomor yang sama. Mekanisme ini menunjukkan adanya sistem rotasi peran yang terstruktur, sehingga setiap siswa memiliki posisi dan tanggung jawab yang setara dalam mewakili kelompoknya. Penggunaan media Wordwall *Open the Box* dalam pelaksanaan turnamen juga menunjukkan adanya integrasi teknologi dalam pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat penyajian soal sekaligus pengatur alur permainan. Dengan demikian, tahap turnamen tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai mekanisme distribusi partisipasi siswa secara merata.

Setelah seluruh soal dalam turnamen diselesaikan, pembelajaran dilanjutkan pada tahap *team recognition*. Pada tahap ini, guru bersama siswa melakukan penghitungan skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Skor diperoleh dari jawaban siswa saat mengikuti turnamen dan dicatat secara langsung di papan tulis. Proses ini dilakukan secara terbuka sehingga setiap kelompok dapat mengetahui hasil perolehan nilainya. Selanjutnya, guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil yang dicapai dalam turnamen.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menutup pembelajaran dengan doa bersama. Secara keseluruhan, pelaksanaan model pembelajaran TGT di kelas 4 SD Negeri 01 Pleburan Semarang menunjukkan adanya alur pembelajaran yang terstruktur, dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan tahapan TGT yang sistematis, hingga kegiatan penutup yang bersifat reflektif.

Dampak Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam Penguatan Keterlibatan siswa dalam Pembelajaran PAI

Keterlibatan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Rendahnya keterlibatan siswa seringkali ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, minimnya perhatian terhadap materi, serta rendahnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa generasi alpha yang cenderung menyukai aktivitas interaktif, kolaboratif, dan berbasis permainan.

Dalam konteks tersebut, penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Model ini tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga mengintegrasikan unsur permainan, kerja sama tim, dan kompetisi yang sehat, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Untuk melihat dampak penerapan model tersebut, dilakukan pengukuran keterlibatan belajar siswa melalui angket yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran. Berikut disajikan hasil perbandingan skor keterlibatan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Team Game Tournament*:

Copyright © 2026 The Author(s)

Table 3. Hasil Angket Kerterlibatan Belajar Siswa

No	Siswa	Skor Pre	Kategori	Skor Post	Kategori	Selisih Skor
1	S1	38	Rendah	75	Tinggi	37
2	S2	45	Sedang	82	Sangat Tinggi	37
3	S3	55	Sedang	88	Sangat Tinggi	33
4	S4	62	Tinggi	90	Sangat Tinggi	28
5	S5	30	Rendah	70	Tinggi	40
6	S6	48	Sedang	80	Sangat Tinggi	32
7	S7	52	Sedang	85	Sangat Tinggi	33
8	S8	67	Tinggi	92	Sangat Tinggi	25
9	S9	40	Sedang	78	Tinggi	38
10	S10	35	Rendah	72	Tinggi	37
11	S11	58	Sedang	87	Sangat Tinggi	29
12	S12	25	Rendah	68	Tinggi	43
13	S13	60	Tinggi	89	Sangat Tinggi	29
14	S14	42	Sedang	79	Tinggi	37
15	S15	50	Sedang	83	Sangat Tinggi	33
16	S16	33	Rendah	74	Tinggi	41
17	S17	65	Tinggi	91	Sangat Tinggi	26
18	S18	28	Rendah	69	Tinggi	41
19	S19	47	Sedang	81	Sangat Tinggi	34
20	S20	53	Sedang	86	Sangat Tinggi	33

Hasil penelitian yang disajikan pada Tabel menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan hasil angket terhadap 20 siswa, diketahui bahwa sebelum penerapan model TGT rata-rata skor keterlibatan belajar siswa sebesar 47,7, yang berada pada kategori sedang. Setelah penerapan model TGT, rata-rata skor meningkat menjadi 81,9, yang termasuk dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Peningkatan tersebut juga tercermin pada perubahan kategori keterlibatan belajar secara individual, di mana sebagian besar siswa yang semula berada pada kategori rendah dan sedang mengalami peningkatan ke kategori tinggi maupun sangat tinggi..

Peningkatan keterlibatan belajar siswa semakin terlihat dari selisih skor antara pretest dan posttest. Seluruh siswa mengalami peningkatan skor dengan rentang 25 hingga 43 poin, yang menunjukkan adanya perubahan positif pada tingkat keterlibatan belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament*. Meskipun besarnya peningkatan bervariasi pada setiap siswa, seluruh peserta didik menunjukkan kecenderungan peningkatan yang konsisten. Temuan deskriptif tersebut selanjutnya diperkuat melalui analisis paired-samples t-test, yang menunjukkan bahwa perbedaan skor keterlibatan belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT signifikan secara statistik. Dengan demikian, model *Team Game Tournament* terbukti berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Table 4. Hasil Paired Samples T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pre test-Post test	-34.45000	5.15522	1.15274	-36.86272	-32.03728	-29.885	19	.000

Selain itu, peningkatan keterlibatan peserta didik dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan paired-samples t-test untuk membandingkan skor keterlibatan belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata selisih skor (mean difference) sebesar -34,450 dengan standar deviasi 5,155, yang menunjukkan adanya peningkatan skor keterlibatan belajar setelah penerapan TGT. Hasil uji memperoleh nilai t(19) = -29,885 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 ($p < 0,001$). dengan ukuran efek yang sangat besar (Cohen's d_z= 6.68). Selain itu, interval kepercayaan 95% terhadap selisih rerata berada pada rentang -36,863 hingga -32,037, yang tidak melintasi nilai nol, sehingga semakin memperkuat adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Temuan tersebut diperkuat oleh data kualitatif hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan respon yang positif terhadap penerapan model TGT, ditandai dengan meningkatnya antusiasme dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketiga informan memberikan pengalaman belajar yang beragam. Siswa dengan tingkat keterlibatan tinggi menyatakan bahwa pembelajaran melalui TGT terasa *"seru"* dan membuatnya lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Sementara itu, siswa dengan tingkat keterlibatan sedang mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi "*lebih asyik*" dibandingkan pembelajaran sebelumnya, meskipun masih memerlukan arahan guru ketika berdiskusi. Di sisi lain, siswa dengan tingkat keterlibatan rendah mengaku pada awalnya merasa gugup ketika harus mengikuti turnamen dan menjawab pertanyaan di depan teman-temannya, namun secara bertahap mulai lebih percaya diri setelah memperoleh dukungan dari anggota kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT

Copyright © 2026 The Author(s)

memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada setiap siswa, tetapi secara umum mampu mendorong peningkatan keterlibatan selama proses pembelajaran..

Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga terlihat dari mekanisme pelaksanaan TGT yang mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Guru menerapkan sistem pemberian nomor urut kepada setiap anggota kelompok yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan secara bergiliran. Strategi ini bertujuan untuk memastikan tidak ada siswa yang pasif selama pembelajaran berlangsung. Sebagaimana disampaikan oleh guru: *"Dengan nomor urut, setiap anggota kelompok bergiliran menjawab soal, memberi kesempatan semua siswa untuk tampil. Inilah yang mendorong semua siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran"*.

Lebih lanjut, respon siswa saat mengikuti kegiatan turnamen menunjukkan adanya keterlibatan emosional yang beragam. Sebagian siswa mengungkapkan perasaan antusias ketika mendapat giliran menjawab, seperti *"antusias"* [S4], sementara siswa lain merasakan ketegangan seperti *"deg-degan, takut salah jawab, takut tapi senang"* [S8, S17]. Temuan ini menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya terlibat secara perilaku melalui keaktifan, tetapi juga menunjukkan keterlibatan emosional dalam bentuk antusiasme maupun rasa tegang ketika menghadapi tantangan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan peningkatan keterlibatan belajar siswa. Data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan skor keterlibatan belajar, sementara data kualitatif dari observasi dan wawancara memperkuat bahwa peningkatan tersebut tercermin dalam bentuk keaktifan, partisipasi, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model TGT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa generasi alpha secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari aspek kuantitatif melalui kenaikan skor rata-rata keterlibatan siswa dari kategori sedang menjadi tinggi hingga sangat tinggi, serta diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas TGT dan kelas konvensional. Selain itu, temuan kualitatif mengungkap bahwa keterlibatan siswa tidak hanya meningkat secara perilaku, tetapi juga secara emosional dan kognitif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta keterlibatan dalam diskusi dan permainan akademik. Perencanaan pembelajaran yang sistematis, pelaksanaan yang terstruktur melalui tahapan TGT, serta penggunaan media interaktif seperti Wordwall turut memperkuat efektivitas strategi ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa TGT bukan hanya strategi pembelajaran, tetapi juga pendekatan pedagogis yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa dalam pembelajaran PAI.

Temuan dari penelitian ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Kesamaan terlihat pada hasil yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan dan kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Dwiyanti et al., 2023; Rahmawati et al., 2023; Salwadini & Arafat, 2024). Selain itu, penelitian Indhudewi et al. (2024) dan Dewi et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa melalui kerja tim dan interaksi sosial. Namun, penelitian ini

memberikan kontribusi yang lebih spesifik dengan menyoroti keterlibatan belajar generasi alpha dalam konteks pembelajaran PAI, yang sebelumnya belum banyak dikaji. Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan bahwa efektivitas TGT bersifat kontekstual tergantung pada karakteristik materi, yang tidak secara eksplisit dibahas dalam penelitian sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa TGT tidak bersifat universal, tetapi perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Temuan penelitian ini merefleksikan bahwa rendahnya keterlibatan belajar siswa bukan semata-mata disebabkan oleh faktor internal siswa, melainkan juga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan. Sebagaimana dikemukakan oleh Kuh (2009), keterlibatan siswa sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran dirancang secara interaktif dan kolaboratif melalui TGT, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme yang signifikan. Hal ini juga menguatkan pandangan Gunawan et al. (2024) dan Sih et al. (2025) bahwa generasi alpha membutuhkan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan dunia mereka. Dengan demikian, temuan ini menjadi indikator bahwa transformasi pedagogi merupakan kebutuhan mendesak dalam pembelajaran PAI untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Aulia & Indrapangastuti (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa, serta Abidah & Matsuri (2025) yang menegaskan pentingnya strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Selain itu, penggunaan TGT juga mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi sebagaimana dikemukakan oleh Rahma et al. (2025). Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis permainan dalam proses pembelajaran. Implikasi ini juga menunjukkan bahwa lembaga pendidikan perlu mendukung pengembangan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan interaktif.

Secara teoritis, efektivitas TGT dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa dapat dijelaskan melalui kesesuaian antara karakteristik model pembelajaran dengan karakteristik generasi alpha. McCrindle (2014) menyatakan bahwa generasi alpha merupakan generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan interaktivitas, sementara Danilova & Николаевна (2023) menegaskan bahwa generasi ini memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Model TGT yang mengintegrasikan permainan, kerja sama, dan kompetisi mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Selain itu, Slavin et al. (2003) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi sosial dan tanggung jawab kelompok. Dengan demikian, keberhasilan TGT dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesesuaian antara desain pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian ini, langkah yang perlu dilakukan ke depan adalah mengembangkan penerapan model TGT secara lebih luas dan sistematis dalam pembelajaran. Guru perlu didorong untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif secara berkelanjutan, sebagaimana disarankan oleh Rusman (2012) bahwa inovasi pembelajaran merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, pengembangan TGT berbasis teknologi juga perlu ditingkatkan untuk menyesuaikan dengan karakteristik generasi alpha (Darwati et al., 2025). Penelitian selanjutnya juga perlu mengkaji penerapan TGT dalam berbagai konteks materi dan jenjang pendidikan untuk memperkuat generalisasi temuan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam

Copyright © 2026 The Author(s)

pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan keterlibatan siswa.

Meskipun penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dasar, yaitu SD Negeri Pleburan 01 Semarang, dengan jumlah subjek penelitian yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks sekolah, daerah, dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Kedua, fokus penelitian lebih menekankan pada keterlibatan belajar siswa dalam jangka pendek setelah penerapan TGT, sehingga belum dapat menggambarkan dampak keberlanjutan model tersebut terhadap keterlibatan belajar maupun perkembangan hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Ketiga, implementasi TGT dalam penelitian ini lebih dominan diterapkan pada materi PAI yang bersifat naratif dan berbasis nilai seperti Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sehingga efektivitasnya pada materi yang bersifat abstrak dan prosedural seperti Akidah dan Fiqih belum dikaji secara mendalam. Selain itu, penelitian ini juga masih terbatas pada pengukuran keterlibatan belajar siswa tanpa mengaitkannya secara komprehensif dengan variabel lain seperti kemampuan berpikir kritis, hasil belajar, kreativitas, maupun keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya perlu dilakukan dengan cakupan yang lebih luas melalui melibatkan berbagai sekolah dan jenjang pendidikan agar diperoleh hasil yang lebih representatif dan dapat digeneralisasikan secara lebih kuat. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan desain longitudinal untuk melihat dampak penerapan TGT terhadap keterlibatan dan perkembangan belajar siswa dalam jangka panjang. Selain itu, perlu dilakukan pengkajian lebih mendalam mengenai efektivitas TGT pada berbagai karakteristik materi PAI, khususnya materi yang bersifat abstrak dan konseptual, sehingga dapat diketahui tingkat kesesuaian model pembelajaran dengan jenis materi tertentu. Penelitian selanjutnya juga dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dan platform pembelajaran interaktif dalam implementasi TGT untuk menyesuaikan karakteristik generasi alpha yang dekat dengan teknologi. Di samping itu, kajian mendatang diharapkan mampu menghubungkan penerapan TGT dengan aspek lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan keterampilan kolaboratif siswa sehingga kontribusi model pembelajaran ini terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21 dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan temuan utama yang menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak semata-mata ditentukan oleh adanya unsur permainan atau kompetisi, melainkan oleh integrasi antara perencanaan pembelajaran yang sistematis, pelaksanaan yang terstruktur, serta keterlibatan aktif guru dalam mengelola dinamika pembelajaran. Penerapan model TGT terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa pada dimensi perilaku, emosional, dan kognitif, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi dalam pembelajaran, antusiasme belajar, rasa percaya diri, serta keterlibatan siswa dalam diskusi dan turnamen akademik. Temuan menarik dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru cenderung memilih model TGT pada materi yang bersifat naratif, interpretatif, dan berbasis nilai, seperti Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam, karena dinilai lebih sesuai dengan karakteristik materi dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan diskusi serta kerja sama antarsiswa. Namun, penelitian ini tidak menguji efektivitas

TGT pada berbagai jenis materi PAI secara komparatif, sehingga temuan tersebut dipahami sebagai pertimbangan pedagogis guru dalam memilih model pembelajaran, bukan sebagai bukti bahwa TGT lebih efektif pada materi tertentu. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran inovatif sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara karakteristik model pembelajaran, materi yang diajarkan, dan kebutuhan peserta didik..

Kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan ilmu pengetahuan terletak pada penguatan perspektif bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan seperti TGT tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar, tetapi juga secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa generasi alpha dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa model implementasi TGT yang terintegrasi antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, sehingga dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif. Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya keterbatasan pada jumlah subjek penelitian yang relatif kecil serta fokus penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah, sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Selain itu, penelitian ini belum mengeksplorasi secara mendalam variasi penerapan TGT pada seluruh materi PAI maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu mengkaji penerapan model TGT secara lebih luas dengan melibatkan konteks yang beragam serta mengintegrasikan pendekatan teknologi yang lebih inovatif guna memperkuat relevansi pembelajaran dengan karakteristik generasi alpha di era digital.

References

Abidah, A. Z., & Matsuri, M. (2025). Penerapan model direct instruction untuk meningkatkan kemampuan berpidato peserta didik kelas VI sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, *14*(2). https://doi.org/10.20961/DDI.V13I5.104709

Afifah Fadhillah, N., Wahyuningsih, T., Dwiyono, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Mulawarman, U. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *9*(4), 1216–1226. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10609

Agustin, L., Widiarti, N., Ellianawati, E., & Avrilianda, D. (2025). Literature Review: Innovation in Mathematics Learning through Gamification to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes (2015-2025). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *42*(2), 365–371. https://doi.org/10.15294/jpp.v42i2.32952

Anggraini, Y., Wahyuningsih, S., & Karsono, K. (2022). Aktivitas belajar kelompok di masa pandemi covid-19 ditinjau dari motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *8*(1). https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/61244

Aulia, D. P., & Indrapangastuti, D. (2025). Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *8*(3), 390–401. https://doi.org/10.20961/SHES.V8I3.107253

Danilova, L. N., & Николаевна, Д. Л. (2023). Educational needs of the Generation Alpha. *Izvestiya of Saratov University. Educational Acmeology. Developmental Psychology*, *12*(1), 58–67. https://doi.org/10.18500/2304-9790-2023-12-1-58-67

Darwati, I., Abidin, Y., & Sutini, A. (2025). The Internalization of Character Education in Learning for Generation Alpha: Fostering the Emergence of Indonesia's Golden

Copyright © 2026 The Author(s)

Generation 2045. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *17*(1), 54–63. https://doi.org/10.30595/DINAMIKA.V17I1.26121

Dewi, I. G. A. S. T., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). *Team Game Tournament* Cooperative Learning Model Based on Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(2), 254–265. https://doi.org/10.23887/jipp.v8i2.74368

Dwiyanti, N. K., Werang, B. R., & Handayani, D. A. P. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, *4*(3), 416–423. https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.75442

Gunawan, R., Zaina Billah, M., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(4), 277–297. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661

Ignasia, F., & Haryanto, H. (2025). Pengaruh Pembelajaran Adaptif Berbasis Game dengan Personalisasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Konteks Keragaman Karakteristik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, *13*(Special_issue), 273–282. https://doi.org/10.21831/jpms.v13ispecial_issue.89758

Indhudewi, K., 1□, S., & Rizqi, H. Y. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 601–614. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995

Kuh, G. D. (2009). What student affairs professionals need to know about student engagement. *Journal of College Student Development*, *50*(6), 683–706. https://doi.org/10.1353/csd.0.0099

McCrindle, M. (2014). *The ABC of XYZ : understanding the global generations*. McCrindle Publication. https://www.researchgate.net/publication/328347222_The_ABC_of_XYZ_Understanding_the_Global_Generations

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2019). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. In *Research and Evaluation for Busy Students and Practitioners*. SAGE Publications, Inc. https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/qualitative-data-analysis-international-student-edition/book268752

Norfadila, B., Kawuryan, S. P., & Saptono, B. (2024). The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *8*(3), 466–475. https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.69255

Rahma, K., Sumaryati, S., & Rahma Joharistima, K. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Akuntansi: The Effect Of Implementing A Team Games Tournament Type Learning Model On Collaboration Skills Of Accounting Students. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *23*(01), 77–89. https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83984

Rahmantri, C., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas iii sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *8*(3). https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i3.60884

Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, & Marjono. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, *33*(1), 163–173. https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748

Rokhimawan, M. A., Ichsan, I., Aulia, M. G., & Rifai, I. (2025). Integrating Differentiated

Learning and Interdisciplinary Approaches in Curriculum Design for Quality Education: A Case Study in Islamic Universities. *Ulumuna*, *29*(1), 221–248. https://doi.org/10.20414/ujis.v29i1.1460

Rusman, R. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.

Salwadini, V., & Arafat, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Keberagaman Sosial Budaya Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(4), 2694–2702. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191

Sih, A., Utami, P. S., Susanti, V. D., Triasroza, A. N., Furi, O., & Dani, R. (2025). Optimalisasi Pengetahuan Generasi Alpha untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Transformasi Digital. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *3*(1), 59–73. https://doi.org/10.62203/jkjip.v3i1.161

Slavin, R. E., Hurley, E. A., & Chamberlain, A. (2003). Cooperative Learning and Achievement: Theory and Research. *Handbook of Psychology*, 177–198. https://doi.org/10.1002/0471264385.wei0709