



## Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terintegrasi dengan Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Padang

Yohanda Saputra<sup>1</sup>, Indah Muliati<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

[saputrayohanda4@gmail.com](mailto:saputrayohanda4@gmail.com), [indahmuliati@fis.unp.ac.id](mailto:indahmuliati@fis.unp.ac.id)

| Keywords                                                                                    | Abstract                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Teams Games Tournament (TGT), Educaplay, Student Understanding, Islamic Religious Education | <p>This research was motivated by the low understanding of eighth grade students at SMP Negeri 12 Padang in Islamic Religious Education (PAI), caused by conventional learning methods, limited learning media, and minimal active student involvement. This study aims to describe the planning, implementation, and evaluation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model integrated with Educaplay media (the game Froggy Jumps) to improve student understanding of Husnuzan (Being Kind). This research used a qualitative case study method. Data were collected through observations, interviews with the principal, one PAI teacher, and twenty students from grades VIII.1 and VIII.7, and documentation. Results show that learning planning was carried out systematically, covering the preparation of teaching modules, material selection, Froggy Jumps game content, group division, and a reward system. Implementation followed five Educaplay-integrated TGT stages: class presentation, teamwork, Froggy Jumps games, tournament, and Educaplay score-based team recognition, with higher enthusiasm in class VIII.7 than VIII.1. Evaluation showed a significant increase in student understanding, especially in recalling facts and concepts, along with increased motivation and courage in answering questions. Supporting factors included facility availability, school policy support, ease of using the Educaplay platform, suitability of material characteristics, and teacher willingness to innovate, while inhibiting factors included limited devices and time, less conducive classroom management, and varied levels of student understanding. This research concludes that the TGT model integrated with Educaplay is effective as an interactive and enjoyable alternative PAI learning model for digital-native students.</p> |

|                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Teams Games Tournament (TGT), Educaplay, Pemahaman Siswa, Pendidikan Agama Islam                                | <p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Padang pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, media pembelajaran yang terbatas, dan minimnya keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang diintegrasikan dengan media Educaplay (permainan Froggy Jumps) dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi Husnuzan (Berbaik Sangka). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah, satu orang guru PAI, dan dua puluh siswa dari kelas VIII.1 dan VIII.7, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran dilakukan secara sistematis, meliputi penyusunan modul ajar, pemilihan materi, penyiapan konten permainan Froggy Jumps, serta perencanaan pembagian kelompok dan sistem penghargaan. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti lima tahapan model TGT terintegrasi Educaplay, yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, permainan Froggy Jumps, turnamen, dan penghargaan kelompok berbasis skor Educaplay, dengan tingkat antusiasme yang lebih tinggi pada kelas VIII.7 dibandingkan kelas VIII.1. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan, terutama pada aspek mengingat fakta dan konsep, serta peningkatan motivasi dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan. Faktor pendukung implementasi meliputi ketersediaan fasilitas, dukungan kebijakan sekolah, kemudahan penggunaan platform Educaplay, kesesuaian karakteristik materi, serta kemauan dan kemampuan guru untuk berinovasi, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat dan waktu, manajemen kelas yang kurang kondusif, dan variasi tingkat pemahaman siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT terintegrasi Educaplay efektif digunakan sebagai alternatif model pembelajaran PAI yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa generasi digital.</p> |
| Article Info                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Submit: 18/07/2026                                                                                              | Accepted: 25/07/2026 Publish: 25/07/2026                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Corresponding Author: Yohanda Saputra<br><a href="mailto:saputrayohanda@gmail.com">saputrayohanda@gmail.com</a> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## Introduction

Perkembangan dunia pendidikan di era digital menuntut inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan kompetensi siswa secara holistik (Widiani et al., 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, namun pembelajaran PAI sering kali masih menggunakan metode konvensional yang teacher-centered sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Yulianti et al., 2023).

Hasil observasi awal di SMP Negeri 12 Padang pada 14 Agustus 2025 menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas VIII terhadap materi PAI masih relatif rendah.

Kondisi ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif, media pembelajaran yang terbatas, dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Alawiyah et al., 2023; Tarigan et al., 2025). Padahal, siswa kelas VIII berada pada masa transisi yang cenderung tertarik pada aktivitas yang bersifat interaktif dan menghibur, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (TGT). Model yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards ini menekankan pembelajaran melalui permainan dan turnamen antar kelompok, serta terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan keterampilan sosial siswa karena melibatkan unsur kompetisi yang sehat dan kerja sama antar siswa (Matitaputty et al., 2023). Dalam TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, mempelajari materi bersama kelompoknya, kemudian bertanding dalam turnamen akademik yang capaiannya dikembalikan kembali ke kelompok asal (Dewi Gustika et al., 2024).

Untuk mengoptimalkan efektivitas TGT, penelitian ini mengintegrasikannya dengan media Educaplay, sebuah platform digital yang memungkinkan guru merancang aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, crossword, dan berbagai permainan edukatif lainnya (Sepriyanti et al., 2024). Salah satu fitur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Froggy Jumps*, permainan berbasis kecepatan dan ketepatan menjawab yang dirancang sebagai media turnamen TGT. Kombinasi antara aspek kooperatif-kompetitif TGT dengan fitur interaktif dan gamifikasi *Educaplay* diharapkan menciptakan sinergi yang mendukung peningkatan pemahaman konseptual sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sejalan dengan teori flow Csikszentmihalyi yang menyatakan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika siswa berada dalam kondisi tertantang namun tidak overwhelmed (Atika et al., 2024).

Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas TGT dalam berbagai konteks pembelajaran PAI, di antaranya penelitian Nila Ulil Husniyah (2023) pada aspek hasil belajar dan Fitri Nurjanah (2022) pada aspek motivasi belajar, maupun efektivitas Educaplay sebagai media digital pembelajaran PAI dalam penelitian Ahmad Fauzi Ramadhan (2023) dan Reza Fahlevi (2023). Namun, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan model TGT dengan media Educaplay dalam pembelajaran PAI masih terbatas. Kesenjangan inilah yang mendasari pentingnya penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi dengan media Educaplay (permainan *Froggy Jumps*) pada mata pelajaran PAI dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Padang pada materi Husnuzan (Berbaik Sangka).

## Literature Review

### Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai pengembangan dari model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi akademik dalam proses pembelajaran (Hartono & Sufyan, 2017). Slavin (sebagaimana dikutip dalam Pendidikan et al., 2002) menjelaskan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik berbasis kuis, di mana siswa berlomba mewakili timnya melawan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Rusman (sebagaimana dikutip dalam Rancangan et al., 2022) menambahkan bahwa TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan reinforcement. Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu penyajian kelas, kerja

kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, yang secara keseluruhan bertujuan meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan pemahaman materi siswa.

### **Media Pembelajaran Educaplay**

Educaplay adalah platform pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat dan membagikan berbagai aktivitas multimedia interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan mencocokkan (Wafiqni & Adelia, 2025). Menurut Syarmadana (2024), Educaplay memungkinkan pengguna merancang aktivitas pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, dengan antarmuka yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Salah satu fitur permainannya, Froggy Jumps, menghadirkan visualisasi katak yang melompati batu berdasarkan ketepatan menjawab soal, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menghibur.

### **Pemahaman Siswa**

Bloom (dalam Radiusman, 2015) mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan siswa untuk menyerap makna dari materi yang dipelajarinya. Sudijono (sebagaimana dikutip dalam Frans et al., 2023) menambahkan bahwa seorang siswa dianggap memahami suatu materi apabila ia mampu menjelaskannya kembali dengan bahasa sendiri secara lebih rinci. Indikator pemahaman meliputi kemampuan mengungkapkan gagasan dengan kata sendiri, menjelaskan, menguraikan, menyimpulkan, dan memberikan contoh.

### **Pendidikan Agama Islam (PAI)**

PAI merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan sekaligus membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam (Syahrizal & Yusutria, Azwar, 2021). Materi Husnuzan (berbaik sangka) yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu materi akhlak yang bersifat aplikatif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga sesuai untuk dikaji melalui pendekatan pembelajaran kooperatif seperti TGT

### **Method**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (case study), yang bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam implementasi model TGT terintegrasi Educaplay pada pembelajaran PAI (Sugiyono, 2019; Creswell, 2015). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 12 Padang pada kelas VIII.1 dan VIII.7 selama kurun waktu satu bulan, yaitu 6 April hingga 6 Mei 2026.

Sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam semi-terstruktur dengan kepala sekolah, satu orang guru PAI, dan dua puluh siswa dari kelas VIII.1 dan VIII.7, serta data sekunder berupa modul ajar, hasil penilaian harian, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi (Ardiansyah et al., 2023). Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen pendukung, serta mengecek data yang sama melalui teknik pengumpulan yang berbeda (Sugiyono, 2019).

## Result and Analysis

### Perencanaan Model Pembelajaran TGT Terintegrasi Educaplay

Guru PAI kelas VIII menyusun perencanaan pembelajaran secara sistematis beberapa minggu sebelum pelaksanaan, meliputi penyusunan modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka, pemilihan materi *Husnuzan*, penyusunan 16 soal pilihan ganda untuk permainan *Froggy Jumps* yang bersumber dari LKS, rancangan pembagian kelompok, serta penyiapan hadiah bagi kelompok pemenang. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh guru PAI berikut:

“Untuk persiapan sudah disiapkan beberapa minggu sebelumnya baik itu materi, pembagian kelompok serta soal-soal dan hadiahnya.” (Guru PAI, wawancara 4 Mei 2026)

Perencanaan tersebut mencerminkan pemahaman guru terhadap pentingnya kesiapan sebagai fondasi keberhasilan penerapan TGT, sekaligus menunjukkan komitmen guru dalam mempersiapkan seluruh perangkat pendukung pembelajaran, mulai dari materi hingga sistem penghargaan.

### Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT Terintegrasi Educaplay

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti lima tahapan TGT, yaitu penyajian kelas (guru menjelaskan materi *Husnuzan* selama kurang lebih 20 menit, yang menjadi dasar soal permainan *Froggy Jumps*), kerja kelompok (siswa berdiskusi memahami materi bersama untuk mempersiapkan diri menghadapi *Froggy Jumps*), permainan *Froggy Jumps* (siswa menjawab soal secara bergiliran dengan sistem poin), turnamen antar kelompok di platform Educaplay, dan penghargaan bagi kelompok pemenang berdasarkan skor yang tercatat pada Educaplay. Kelas VIII.7 menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan kelas VIII.1, sebagaimana diakui oleh guru PAI: “Tentu ada perbedaan. Kalau di kelas VIII.7 lebih aktif dan antusias dibandingkan VIII.1.” (Guru PAI, wawancara)

Siswa juga menunjukkan respons emosional yang beragam selama turnamen berlangsung, mulai dari ketegangan hingga semangat, sebagaimana diungkapkan oleh salah seorang siswa: “Rasanya campur aduk, tegang tapi juga semangat.” (Siswa RA, wawancara)

Kondisi ini menunjukkan bahwa elemen kompetitif dan visual dalam *Froggy Jumps* berhasil menciptakan suasana belajar yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga siswa tetap termotivasi untuk menyelesaikan soal dengan baik.

### Evaluasi Model Pembelajaran TGT Terintegrasi Educaplay

Hasil penilaian harian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan model ini, terutama pada aspek mengingat fakta dan konsep. Beberapa siswa juga mampu menjelaskan materi *Husnuzan* dengan bahasa sendiri disertai dalil yang relevan, menunjukkan pemahaman yang cukup mendalam. Selain aspek kognitif, model ini juga berkontribusi meningkatkan motivasi dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan di kelas.

Faktor pendukung implementasi meliputi ketersediaan fasilitas (jaringan WiFi dan proyektor), dukungan kebijakan sekolah, kemudahan penggunaan platform Educaplay, kesesuaian karakteristik materi, serta kemauan dan kemampuan guru untuk berinovasi. Sebaliknya, faktor penghambat meliputi keterbatasan perangkat dan waktu, manajemen kelas yang kurang kondusif terutama di kelas VIII.1, serta variasi tingkat pemahaman siswa yang tidak merata..

## Discussion

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan yang matang menjadi prasyarat utama keberhasilan implementasi TGT, sejalan dengan pandangan Joyce dan Weil (sebagaimana dikutip dalam Khoerunnisa et al., 2020) bahwa model pembelajaran merupakan

suatu rencana yang membimbing pembelajaran di kelas. Pemilihan materi Husnuzan yang bersifat aplikatif juga sesuai dengan pandangan Slavin (sebagaimana dikutip dalam Pendidikan et al., 2002) bahwa TGT menuntut pemahaman materi yang solid, bukan sekadar hafalan.

Pada tahap pelaksanaan, dinamika peer tutoring yang muncul selama kerja kelompok memperkuat temuan Mahardi et al. (2019) bahwa TGT mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif yang efektif. Integrasi Froggy Jumps sebagai media turnamen turut menghadirkan dimensi gamifikasi yang meningkatkan motivasi dan engagement siswa (Atika et al., 2024), sejalan dengan teori flow Csikszentmihalyi yang menyatakan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika siswa berada dalam kondisi tertantang namun tidak overwhelmed.

Perbedaan tingkat antusiasme antara kelas VIII.1 dan VIII.7 menunjukkan bahwa efektivitas TGT turut dipengaruhi oleh karakteristik kelas, termasuk manajemen kelas dan kemampuan akademik siswa, sebagaimana disinggung oleh Hamdani dan Wardani (2019) mengenai potensi terjadinya kekacauan apabila guru tidak mampu mengendalikan kelas dengan baik selama sesi permainan dan turnamen.

Peningkatan pemahaman siswa yang paling menonjol pada aspek mengingat fakta dan konsep sejalan dengan karakteristik soal pilihan ganda dalam Froggy Jumps yang lebih efektif mengasah kemampuan mengingat dibandingkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meskipun demikian, kemampuan sebagian siswa menjelaskan materi dengan bahasa sendiri menunjukkan tercapainya tingkat pemahaman interpretation, sebagaimana dikemukakan oleh Daryanto (dalam Supriati, 2019).

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini memperkuat hasil penelitian Nila Ulil Husniyah (2023) dan Fitri Nurjanah (2022) mengenai efektivitas TGT pada pembelajaran PAI kelas VIII, sekaligus melengkapi temuan Ahmad Fauzi Ramadhan (2023) dan Reza Fahlevi (2023) mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa PAI. Kontribusi orisinal penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara model TGT dan media Educaplay Froggy Jumps dalam pembelajaran PAI, yang belum dilakukan secara spesifik oleh penelitian-penelitian tersebut

## Conclusion

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT terintegrasi *Educaplay* pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 12 Padang dilaksanakan melalui perencanaan yang sistematis, pelaksanaan lima tahapan TGT yang terintegrasi dengan Educaplay pada setiap tahapnya yang berjalan lancar meski dengan variasi antusiasme antar kelas, serta evaluasi yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, khususnya pada aspek mengingat fakta dan konsep, disertai peningkatan motivasi dan keberanian siswa. Model ini terbukti efektif sebagai alternatif pembelajaran PAI yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa generasi digital, meskipun keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat tertentu.

## Contribution of Research

Penelitian ini berkontribusi memperkaya kajian mengenai integrasi model pembelajaran kooperatif TGT dengan media digital Educaplay dalam konteks pembelajaran PAI, yang selama ini masih jarang dikaji secara terintegrasi. Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran konkret bagi guru PAI mengenai langkah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut pada materi maupun jenjang pendidikan lain.

## Limitation of Research

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan subjek yang hanya melibatkan dua kelas di satu sekolah dan satu materi pembelajaran (Husnuzan) dalam kurun waktu satu bulan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan juga belum mengukur secara terukur (kuantitatif) besarnya peningkatan pemahaman siswa akibat penerapan model ini

## Declaration of Conflict of Interest

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian ini. Seluruh proses penelitian dilakukan secara independen dan objektif tanpa keterlibatan pihak mana pun yang berpotensi memengaruhi hasil, analisis, maupun kesimpulan yang disajikan dalam artikel ini.

## Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menyatakan bahwa dalam penyusunan artikel ini digunakan bantuan kecerdasan buatan (AI) secara terbatas untuk mendukung penyuntingan bahasa dan penyusunan narasi berdasarkan data skripsi penulis. Seluruh ide, data, analisis, dan kesimpulan utama tetap dikembangkan secara mandiri oleh penulis

## References

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 09(04), 974–984.
- Dewi Gustika, C., Dyas Fitriani, A., & Dwiana, R. (2024). Pedadidaktika: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar — Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. All Rights Reserved, 11(3), 461–472.
- Fahlevi, R. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bandung*.
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). *Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*. 3(4), 440–447.
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik*. 1, 47–56.

- Husniyah, N. U. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis Model-Model Pembelajaran*. 4, 1–27.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98.
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374.
- Nurjanah, F. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di MTs Negeri 2 Semarang Tahun Ajaran 2021/2022*.
- Radiusman. (2015). *Studi literasi: pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika*. 1–8.
- Ramadhan, A. F. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Rancangan, M., Kooperatif, P., Team, L., Astuti, N. F., Suryana, A., Suaidi, E. H., Activities, I., & Lessons, S. S. (2022). Tarbiatuna: *Journal of Islamic Education Studies*. 2, 195–218.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80–94.
- Supriati, N. (2019). *Materi Masalah Sosial Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay*. 02(03), 90–98.
- Syahrizal, & Yusutria, Azwar, S. A. (n.d.). *Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum*.
- Syarmadana. (2024). *Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta*. 9(2), 51–56.
- Tarigan, T. B., & Arifin, M. (2025). Media Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15792–15801.
- Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 17(01), 69–80.
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Agama Hindu Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 553–558.
- Yulianti, L., Fauziah, D. N., Ulya, N., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 560–569