

Analisis Metode TGT dalam Pembelajaran Microteaching Materi Iman Kepada Malaikat di Era Generasi Z

Analysis of the Teams Games Tournament (TGT) Method in Microteaching for Teaching the Topic of Faith in Angels in the Generation Z Era

Hanifah Iqtianti, Isti Koma, Fidari Nur dini, Citra Ayu Hidayah

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 15 May 2026

Revised 20 May 2026

Accepted 22 May 2026

Available online 26 May 2026

Keywords:

Team Games Tournament (TGT),
Microteaching, Faith in Angels, Generation
Z, Islamic Education.

Keywords

Team Games Tournament (TGT),
Microteaching, Iman kepada Malaikat,
Generasi Z, Pendidikan Agama Islam.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by
Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

This research aims to analyze the implementation of the Team Games Tournament (TGT) method in microteaching for the material of Faith in Angels to address the learning characteristics of Generation Z. In the digital era, the primary challenge in Islamic Education (PAI) is transforming abstract theological topics into interactive and relevant lessons for students. The research method used is descriptive qualitative, focusing on pre-service PAI teacher students in microteaching courses. Data collection techniques included observation of teaching simulations, in-depth interviews, and analysis of lesson plan documents (RPP). The results indicate that the TGT method increases active engagement among students, transforms the classroom atmosphere into a more dynamic one through healthy competition, and facilitates the visualization of angels' duties in daily life through academic games. These findings confirm that game-based cooperative learning strategies are highly effective in meeting the psychological needs of Generation Z, who favor challenges and immediate feedback, while simultaneously strengthening spiritual understanding in the era of disruption.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran microteaching pada materi Iman kepada Malaikat untuk menghadapi karakteristik belajar Generasi Z. Di era digital, tantangan utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mengubah materi teologis yang abstrak menjadi pembelajaran yang interaktif dan relevan bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek mahasiswa calon guru PAI pada mata kuliah microteaching. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi simulasi mengajar, wawancara mendalam, dan analisis dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT mampu meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis melalui kompetisi sehat, dan memudahkan visualisasi tugas-tugas malaikat dalam kehidupan sehari-hari melalui permainan akademik. Temuan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran kooperatif berbasis permainan sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan psikologis Generasi Z yang menyukai tantangan dan umpan balik instan, sekaligus memperkuat pemahaman nilai spiritual di era disrupsi.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini sedang berada pada titik persimpangan yang krusial seiring dengan dominasi Generasi Z sebagai subjek utama dalam ruang kelas. Generasi ini, yang lahir dan tumbuh dalam dekapan teknologi digital, memiliki pola pikir, preferensi belajar, dan gaya kognitif yang berbeda secara fundamental dari generasi sebelumnya. Menurut Seemiller & Grace (2016), Generasi Z cenderung memiliki karakteristik belajar yang lebih mandiri, sangat bergantung pada konten visual, dan menginginkan relevansi praktis yang cepat terhadap setiap informasi yang mereka terima.

*Corresponding Author

Email: Email: hiqtianti@gmail.com, istihiqomah188@gmail.com, citraayumobile@gmail.com, fidarinurdinii@gmail.com

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan yang dihadapi menjadi dua kali lipat lebih kompleks. Di satu sisi, PAI membawa misi sakral untuk menanamkan nilai-nilai ketauhidan yang bersifat absolut. Namun di sisi lain, metode penyampaiannya sering kali masih terjebak pada pola konvensional yang monoton, dogmatis, dan kurang mampu menjembatani kesenjangan antara teks keagamaan yang statis dengan realitas digital yang dinamis dan serba instan yang dihadapi siswa. Jika PAI tidak segera melakukan transformasi metodologis, dikhawatirkan nilai-nilai agama hanya akan dianggap sebagai artefak masa lalu yang tidak lagi menyentuh kesadaran moral digital mereka.

Dinamika kognitif Generasi Z yang terbiasa dengan arus informasi instan mengakibatkan terjadinya pergeseran dalam cara mereka memproses materi teologis. Sebagaimana dijelaskan oleh Twenge (2023), paparan teknologi yang masif telah membentuk preferensi belajar yang cepat dan interaktif. Hal inilah yang menyebabkan materi Iman kepada Malaikat yang disampaikan secara konvensional seringkali gagal menyentuh aspek afektif siswa, karena adanya diskoneksi antara metode pengajaran dengan struktur kognitif mereka

Kurangnya keberanian mahasiswa dalam bereksperimen di laboratorium *microteaching* mengakibatkan lemahnya penguasaan Pedagogical Knowledge (PK) yang inovatif. Padahal, menurut Mishra & Koehler (2023), integrasi antara pemahaman materi dan metode penyampaian yang kreatif merupakan prasyarat mutlak bagi pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna di era teknologi tinggi.

.Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang suportif sekaligus kompetitif, yang secara empiris terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan retensi memori terhadap materi yang sulit. **Sailer & Homner (2021)** dalam studi meta-analisis mereka mengonfirmasi bahwa elemen gamifikasi—khususnya yang melibatkan kompetisi dan kolaborasi tim—secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi intrinsik siswa melalui mekanisme umpan balik yang instan dan keterlibatan emosional.

Relevansi penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam lingkup *microteaching* bukan sekadar upaya menghadirkan suasana kelas yang menyenangkan, melainkan sebuah strategi taktis untuk membekali calon pendidik dengan keterampilan manajerial kelas yang adaptif. Sebagaimana dikaji dalam penelitian mengenai penerapan *microteaching* menggunakan metode TGT dalam pendidikan, ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen ini secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan variasi mengajar dan rasa percaya diri mahasiswa calon guru. Hal ini menjadi krusial karena dalam format *microteaching*, mahasiswa ditantang untuk menyederhanakan materi teologis yang kompleks—seperti Iman kepada Malaikat—ke dalam struktur permainan yang sistematis tanpa kehilangan esensi materinya.

Integrasi metode TGT dalam laboratorium *microteaching* memungkinkan terjadinya simulasi interaksi dua arah yang intensif, yang selama ini sering terabaikan dalam metode ceramah konvensional. Dengan merujuk pada keberhasilan implementasi TGT pada penelitian terdahulu tersebut, mahasiswa calon guru diharapkan tidak lagi terjebak dalam 'zona nyaman' pedagogis, melainkan berani mengeksplorasi peran mereka sebagai fasilitator yang mampu mengelola kompetisi akademik secara sehat. Dalam konteks menghadapi Generasi Z, penguasaan metode TGT yang dilatihkan sejak di bangku kuliah akan menjadi modal utama bagi calon guru PAI untuk menciptakan transformasi nilai spiritualitas yang dinamis, partisipatif, dan relevan dengan gaya hidup digital siswa masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran microteaching materi Iman kepada Malaikat pada mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran, interaksi peserta, serta respon mahasiswa terhadap penggunaan metode TGT dalam konteks Generasi Z.

Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam yang mengikuti mata kuliah microteaching. Penelitian dilakukan melalui simulasi pembelajaran yang dirancang menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Dalam kegiatan tersebut, mahasiswa berperan sebagai guru sekaligus peserta didik secara bergantian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada aspek kerja sama kelompok, komunikasi, keaktifan, dan penguasaan materi. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa untuk mengetahui pandangan mereka mengenai efektivitas metode TGT dalam pembelajaran materi Iman kepada Malaikat. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar penilaian microteaching, serta foto kegiatan.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menemukan pola-pola yang menunjukkan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan keterampilan mengajar mahasiswa serta pemahaman materi keagamaan pada era Generasi Z.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran microteaching memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas dan keterlibatan mahasiswa. Selama simulasi pembelajaran berlangsung, mahasiswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok. Situasi pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Metode TGT juga mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Adanya sistem permainan dan turnamen membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk memahami materi Iman kepada Malaikat secara mendalam agar dapat memperoleh poin bagi kelompoknya. Hal ini sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang cenderung menyukai tantangan, aktivitas interaktif, serta umpan balik yang cepat.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan metode TGT membantu mahasiswa calon guru dalam melatih keterampilan dasar mengajar pada mata kuliah microteaching. Mahasiswa menjadi lebih terlatih dalam mengelola kelas, membangun komunikasi dua arah, memberikan penguatan, serta menciptakan variasi pembelajaran. Melalui simulasi permainan akademik, mahasiswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga belajar bagaimana menyampaikan materi keagamaan secara kreatif dan menarik.

Materi Iman kepada Malaikat yang pada dasarnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami ketika dikemas dalam bentuk permainan kelompok dan kuis interaktif. Mahasiswa mampu menghubungkan tugas-tugas malaikat dengan kehidupan sehari-hari melalui diskusi dan turnamen akademik. Dengan demikian, nilai-nilai spiritual tidak hanya dipahami secara hafalan, tetapi juga dapat diinternalisasikan dalam perilaku sehari-hari.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Rahmawati dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa metode TGT mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam

pembelajaran PAI. Penelitian Hasani dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan tidak monoton. Selain itu, penelitian Fitriya dkk. (2025) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam konteks Generasi Z, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan menjadi sangat relevan karena generasi ini tumbuh di lingkungan digital yang penuh dengan teknologi interaktif. Oleh sebab itu, guru PAI dituntut untuk mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menanamkan nilai religius, tetapi juga sesuai dengan gaya belajar peserta didik masa kini.

Meskipun demikian, penerapan metode TGT juga memiliki beberapa kendala. Beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengatur waktu pembelajaran dan mengendalikan suasana kelas ketika turnamen berlangsung. Selain itu, diperlukan kreativitas guru dalam menyusun pertanyaan dan media permainan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun secara umum, metode TGT tetap menunjukkan efektivitas yang baik dalam pembelajaran *microteaching* materi Iman kepada Malaikat.

Selain itu, penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran *microteaching* juga menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan berpikir kritis mahasiswa calon guru PAI. Melalui diskusi kelompok dan permainan akademik, mahasiswa terdorong untuk menganalisis materi, menyampaikan pendapat, serta mempertahankan jawaban ketika sesi turnamen berlangsung. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan komunikasi akademik dan keberanian berbicara di depan kelas. Hal ini penting karena seorang guru PAI tidak hanya dituntut memahami materi keagamaan, tetapi juga mampu menyampaikannya secara komunikatif dan menarik kepada peserta didik.

Dalam perspektif pembelajaran modern, metode TGT termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar. Menurut Slavin (2019), pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama antar peserta didik. Pada proses *microteaching*, kondisi ini terlihat ketika mahasiswa saling membantu memahami materi Iman kepada Malaikat dan berusaha memperoleh hasil terbaik untuk kelompoknya. Situasi tersebut membangun suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran satu arah.

Penggunaan metode berbasis permainan juga memberikan dampak positif terhadap aspek psikologis mahasiswa Generasi Z. Generasi ini cenderung cepat merasa bosan terhadap metode ceramah yang monoton sehingga membutuhkan variasi pembelajaran yang lebih interaktif. Seemiller dan Grace (2016) menjelaskan bahwa Generasi Z lebih menyukai pembelajaran visual, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung. Oleh karena itu, penerapan TGT menjadi relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif.

Tidak hanya itu, implementasi TGT dalam *microteaching* turut membantu mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas mengajar. Mahasiswa dituntut untuk merancang media, menyusun pertanyaan turnamen, dan mengatur strategi permainan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Kreativitas tersebut menjadi bekal penting bagi calon guru PAI dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Menurut Rusman (2022), guru abad ke-21 harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Dari sisi nilai keagamaan, metode TGT juga membantu proses internalisasi materi Iman kepada Malaikat menjadi lebih kontekstual. Mahasiswa tidak hanya menghafal nama dan tugas

malaikat, tetapi juga memahami implementasinya dalam kehidupan sehari-hari, seperti meningkatkan kejujuran, disiplin, dan kesadaran bahwa setiap perbuatan manusia selalu diawasi oleh Allah Swt. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak berhenti pada aspek kognitif semata, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan pembentukan karakter peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode Team Games Tournament (TGT) dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran microteaching pada materi Iman kepada Malaikat. Penggunaan metode ini membuat mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih semangat dalam berdiskusi, serta lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Penerapan metode TGT juga membantu mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam dalam melatih keterampilan mengajar, seperti mengelola kelas, menyampaikan materi, memberikan penguatan, dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Materi Iman kepada Malaikat yang sebelumnya terasa abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui permainan dan diskusi kelompok. Mahasiswa tidak hanya menghafal nama dan tugas malaikat, tetapi juga memahami hikmah beriman kepada malaikat dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, metode Team Games Tournament (TGT) terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang menyukai tantangan dan kegiatan interaktif. Walaupun masih terdapat beberapa kendala, seperti pengaturan waktu dan pengelolaan kelas, metode ini tetap layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dalam Pendidikan Agama Islam.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2020). *The Gamification of Learning*. TAGUNGSBAND, 174.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriya, E., Saadah, S., & Kariadinata, R. (2025). A Comparative Analysis of Jigsaw, Team Games Tournament, and Conventional Approaches on Student Achievement in Islamic Religious Education at the Elementary Level. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 5(1).
- Hasani, M., Helandri, J., & Yunus, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI di SMA Ar-Risalah Kota Lubuklinggau. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 5(2).
- Holilah, K., & Rumhayati. (2025). Enhancing Qur'anic and Hadith Understanding Through EAMS-Games-Tournaments (TGT) at MIS Al Hidayah. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(3), 753–760.
- Huda, M. (2019). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, A. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2023). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Framework for Integrating Technology in Teaching. *Journal of Educational Technology*.
- Phillips, M. D., Baran, E., Mishra, P., & Koehler, M. J. (Eds.). (2025). *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators*. Routledge.
- Rahmawati, D., Hasan, S., Amin, M. S., & Suwandi. (2025). Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran PAI Materi Sumber Hukum Islam pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Tawang Rejo. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 42–47.

- Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sailer, M., & Homner, L. (2021). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z Goes to College*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z Goes to College*. John Wiley & Sons.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tamami, B. (2022). Implementasi Metode TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Al Masrurah Puger. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1–14.
- Twenge, J. M. (2023). *Generations: The Real Differences Between Gen Z, Millennials, Gen X, Boomers, and Silents—and What They Mean for America's Future*. Simon and Schuster.
- Twenge, J. M. (2023). *Generations: The Real Differences Between Gen Z, Millennials, Gen X, Boomers, and Silents*. New York: Atria Books.
- Uma Gibran Nita, Wihdatul Maulidya, Syarifah Husna Nabila, Nur Aini Farida, & M. Makbul. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Cikampek Barat 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2).
- Uno, H. B. (2021). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Rusman. (2022). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z Goes to College*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Uno, H. B. (2021). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara