PENDEKATAN *DEEP LEARNIN*G BERBASIS *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PELAJARAN SKI SISWA MTs MATHLA'UNNAJAH SUMEDANG

Received: Apr 25th 2026	Revised: Jun 08th 2026	Accepted: Jul 12th 2026

Putri Nur Azizah[1], Gilang Maulana Jamaludin[2], Encu Mulya Syamsul[3]
azizahhuurilaini128@gmail.com, gmaulana231@gmail.com, mulya@unma.ac.id

Abstract *: The low comprehension of Madrasah students toward Islamic Cultural History (SKI) material has become a fundamental problem that cannot be resolved solely through conventional approaches that have long dominated the classroom. This study aims to integrate a Deep Learning approach based on Teams Games Tournament (TGT), supported by educational card and puzzle media, as an innovative strategy designed to create SKI learning that is active, meaningful, and enjoyable. Employing a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles, this study involved 18 female seventh-grade students of Madrasah Tsanawiyyah Mathla'unnajah Sumedang as research subjects. The results indicate a remarkable improvement in student comprehension: the class average surged from 46.61 in the pre-cycle to 77.55 in Cycle I, and peaked at 91.55 in Cycle II, with classical completeness rising dramatically from 11.11% to 94.44%. These findings demonstrate that the integration of the mindful, meaningful, and joyful principles of Deep Learning with the competitive-collaborative dynamics of TGT is capable of transforming the classroom from a mere information transfer space into an arena of meaningful and sustainable knowledge construction. This study affirms the importance of implementing the Deep Learning-based TGT approach as an innovative, relevant, and effective learning model to be further developed in SKI and other subjects at the Madrasah Tsanawiyyah level.*

Keyword: *Deep Learning, Teams Games Tournament, Student Understanding, Islamic Cultural History*

[1] Universitas Majalengka
[2] Universitas Majalengka
[3] Universitas Majalengka

PENDAHULUAN

Pendidikan Madrasah hadir sebagai institusi yang secara khusus mengintegrasikan pendidikan keagamaan dan pendidikan umum dalam satu sistem yang berada di bawah naungan Kementerian Agama RI[4]. Madrasah dalam sistem pendidikan nasional telah memperoleh pengakuan formal dari negara dengan kedudukan yang setara dengan sekolah umum, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai lembaga keagamaan, tetapi juga memadukan pembelajaran akademis dan nilai-nilai sosial yang berada di lingkungan masyarakat[5]. Berdasarkan data GIS Madrasah, jumlah Madrasah di seluruh Indonesia mencapai 88.197 unit[6]. Besarnya skala kelembagaan ini, menjadikan pendidikan Agama Islam memiliki posisi penting dalam membentuk karakter, moralitas, dan sumber daya manusia unggul serta dapat berdaya saing[7]. Implementasi nilai-nilai strategis tersebut salah satunya diwujudkan melalui mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang berfungsi sebagai media transmisi nilai luhur peradaban masa lalu ke dalam karakter peserta didik masa kini.

Siddik dan Mahariah, menyatakan bahwa proses belajar pada hakikatnya merupakan mengendalikan tindakannya[8]. Pembelajaran SKI berperan untuk menanamkan kesadaran historis dan nilai-nilai keislaman pada peserta didik sekaligus memberikan pemahaman bahwa peradaban Islam dipandang sebagai suatu tahap kemajuan yang tercermin dalam sistem ilmu pengetahuan, tata sosial, politik, dan budaya masyarakatnya[9]. Oleh karena itu, pembelajaran SKI tidak hanya

[4] Kementrian Agama RI, "Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2006 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Departemen Agama" (2006).
[5] Juwita Puspita Sari et al., "Tantangan Madrasah Di Era Digital: Transformasi Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Teknologi," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 14, no. 2 (2024).
[6] Kementrian Agama RI, "Data Lembaga Madrasah Nasional," Direrktorat Jendral Pendidikan Islam, 2024, https://madrasah.kemenag.go.id/gis/.
[7] Siti Rabiatul Aliyah and Nuni Norlianti, "MODEL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS DEEP LEARNING," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 5 (2025); Dina Rahmawati and Istiyati Mahmudah, "The Effect of TGT (Teams Games Tournament) Type Cooperative Learning Assisted by Wordwall on Student Learning Activity in Islamic Religious Education Subject at SD IT Al Ghazali," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam.* 11, no. 2 (2025): 217–31, https://doi.org/10.19109/tadrib.v11i2.
[8] Mhd Fajar Siddik and Mahariah, "Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam; Analisis Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Munaddhomah* 4, no. 3 (June 10, 2023): 767–77, https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.670.
[9] Khofifah Al Adawiyah et al., "Peradaban Islam; Epistemologi Peradaban Dan Dunia," *Al-Akhbar Jurnal Ilmiah Keislaman*, 2024; Wiwin Mia Rosyidah et al., "Pengembangan Modul Ajar Materi Peradaban Pra Islam Dengan Pendekatan Deep Learning," *Advanced Journal of Education and Religion*, vol. 2, 2025.

menyajikan fakta sejarah, tetapi juga membimbing peserta didik memahami dinamika peradaban Islam sebagai pembentukan pandangan hidup yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Namun demikian, visi ideal dalam pembentukan karakter melalui kesadaran sejarah ini sering kali berbenturan dengan realitas yang kompleks di dalam kelas.

Kenyataan di lapangan pembelajaran SKI kurang diminati peserta didik karena dianggap hanya berisi narasi masa lalu yang kurang relevan dengan kehidupan kontemporer[10]. Selain itu pembahasan yang luas, kompleks, serta monoton membuat peserta didik kesulitan dalam menerima dan memahami materi secara optimal[11]. Dengan demikian, pendidikan tidak akan efektif jika proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional. Data penelitian Albanna[12] menunjukkan bahwa metode konvensial hanya berpengaruh sekitar 50% terhadap hasil belajar sehingga belum optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, inovasi pembelajaran diperlukan untuk mendorong kelas lebih aktif sehingga menghasilkan pemahaman konseptual yang bermakna bagi peserta didik. Pendekatan *Deep Learning* berbasis *Team Games Tournament* dinilai relevan karena meningkatkan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan pemahaman konsep secara mendalam, sehingga pembelajaran tidak monoton[13].

Pengembangan kemampuan *Deep learning* siswa kini menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan, di mana siswa didorong untuk berpikir tingkat tinggi, memecahkan masalah nyata, serta mengintegrasikan dan mentransfer pengetahuan ke dalam konteks yang lebih luas[14]. Arjiman, mengemukakan bahwa pendekatan *Deep leraning* dalam pembelajaran menekankan pada keterlibatan peserta didik

[10] Novi Ariyanti and Nuke Ladyna Anggerawati, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah," *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (September 30, 2024): 67–77, https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855.

[11] Muhammad Nurmidi, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Deep Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Ski Di MI," *Sosial Dan Pengabdian Masyarakat (JPSPM)*, vol. 01, 2024, https://jurnal.lidigin.com/index.php/JPSPM.

[12] Ahmad Roihan Albanna, "Optimising Lecture Methods and Learning Motivation to Improve Islamic Cultural History Outcomes: A Case Study at MTs Nurul Qur'an Pakunden Ponorogo," *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (June 30, 2023): 135–46, https://doi.org/10.14421/hjie.2024.41-10.

[13] Fiqri Rizqi, Melisa Melisa, and Yulia Haryono, "Penerapan Pendekatan Deep Learning Menggunakan Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2025): 1223–33.

[14] Ziqi Zhang and Fuhai An, "Examining the Relationship between Perceived Teacher Classroom Evaluations and Deep Learning: The Mediating Roles of Learning Motivation and Self-Efficacy," *Studies in Educational Evaluation* 89 (June 1, 2026): 101605, https://doi.org/10.1016/J.STUEDUC.2026.101605.

secara mendalam baik dari aspek kognitif maupun emosional[15].Meskipun pada dasarnya istilah *deep learning* dikenal sebagai bagian dari *Artificial Intelligence* dan *Machine Learning,* dalam konteks pedagogis, pendekatan *Deep Learning* berorientasi pada pemikiran kritis, pemahaman reflektif dan internalisasi makna melalui prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*[16]. Urgensi penelitian ini diperkuat dengan diterbitkannya Keputusan Menteri Agama nomor 1503 Tahun 2025 yang mewajibkan penerapan pendekatan *Deep Learnin*g dalam pembelajaran madrasah sebagai bagian dari Kurikulum Berbasis Cinta[17]. Di sisi lain, *Team games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edwards[18]. Tipe pembelajaran TGT ini mendorong interaksi aktif melalui diskusi kelompok dan turnamen akademik sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan[19].

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukan bahwa pendekatan *Deep Learning* dan TGT efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian Lintiasari, menunjukan bahwa *Deep Learning* secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual siswa pada pelajaran PAI[20]. Kemudian Sefita Erawati dan

[15] arjiman, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Berbasis Deep Learning Dalam Membangun Pluralistik Siswa Mts Al Ma'ruf, Bali," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi* 10, no. 1 (2025): 87.

[16] Aprilia Nike Saputri and Tabitha Sri Hartati Wulandari, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Game Edukasi Dengan Pendekatan Deep Learning Pada Materi Isu-Isu Lingkungan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa," *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 3 (July 21, 2025): 983–92, https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3202; Deny Khusnul Khotimah and Muhammad Rohmad Abdan, "Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (April 2, 2025): 866–79, https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466; Abdul Raup et al., "Deep Learning Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran," 2022, http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id.

[17] Kami Madrasah, "KMA 1503 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kurikulum RA, MI, MTs, Dan MA," November 24, 2025, https://kamimadrasah.com/kma-1503-tahun-2025-tentang-pedoman-kurikulum-madrasah/.

[18] A Alawiyah, J Sukron, and M A Firdaus, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 69–82, http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah.

[19] Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (July 5, 2020): 850–60, https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459; Mir'atul Maimanah, Jihan Millah Al Firdaus, and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI," 2024.

[20] Nisa Lintiasri et al., "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning Pengaruh Media Kartu Permainan Berbasis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 1 (2025).

Rodiyana, menemukan dalam penelitiannya bahwa penerapan TGT dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif sehingga meningkatkan keaktifan siswa[21]. Sejalan dengan itu, penelitian Talkhan, menyatakan bahwa menyatakan bahwa model TGT (Teams Games Tournament) terbukti meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam belajar, dengan rentang ukuran efek yang konsisten positif di berbagai konteks pendidikan[22]. Sedangkan dalam penelitian Devi dan Neviyarni[23] dan Ngurah Yuliawati[24] menunjukan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari berbagai penelitian sebelumnya, masih terdapat celah kajian berupa terbatasnya penelitian yang mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dengan model kooperatif tipe TGT berbantu media interaktif, berupa *puzzle* dan *educational card* pada pembelajaran SKI, khususnya pada jenjang Madrasah Tsanawiyah. Sebagian besar penelitian yang ada masih mengkaji pendekatan *Deep learning* dan model TGT secara terpisah, serta belum menyentuh konteks mata pelajaran SKI secara spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terkait implementasi pendekatan *Deep Learning* berbasis TGT sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi SKI untuk menjaga kualitas pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyyah Mathlaun'najah Sumedang. Dengan subjek penelitian kelas VII putri yang berjumlah

[21] Dina Sefita Erawati and Roni Rodiyana, "Implementasi Metode Team Group Tournament Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review," 2024, https://jurnaldidaktika.org.

[22] Eman Talkhan et al., "The Effect of Cooperative Learning toward Mathematics Achievement of Primary Students: A Systematic Review Using Meta-Analysis," *Social Sciences and Humanities Open* 12 (January 1, 2025), https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102247.

[23] Ayu Puspa Devi and Neviyarni Neviyarni, "The Effectiveness of Classical Guidance Service of the Cooperative Learning Model of Game Tournament Type (TGT) in Increasing Student Learning Motivation," *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 6, no. 4 (September 27, 2025): 924–31, https://doi.org/10.31538/tijie.v6i4.2009.

[24] Anak Agung Ngurah Yuliawati, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021), https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868.

18 orang, sedangkan objek dari penelitian ini adalah pemahaman peserta didik setelah diterapkannya pendekatan *Deep Learning* berbasis *Team Games Tournament*.

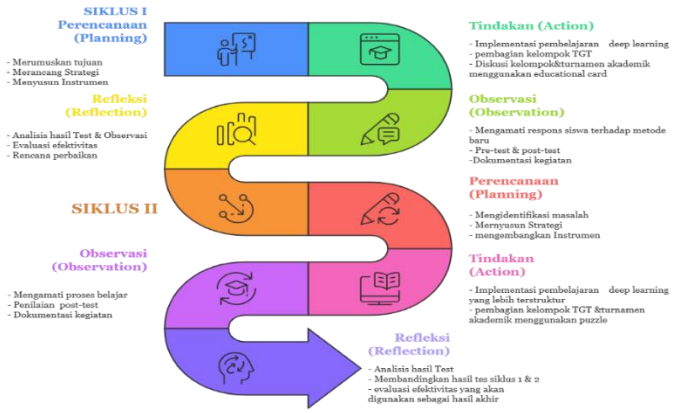
Pengumpulan Data diperoleh dari hasil proses belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II menggunakan instrumen hasil test (*pre-test* dan *post-test*) dan non test berupa observasi dan dokumentasi[25]. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk memaparkan kondisi atau fenomena yang terjadi di lapangan selama proses tindakan berlangsung, dengan menghitung nilai rata- rata kelas dan presentasi ketuntasan klasikal pada setiap siklus untuk melihat adanya peningkatan pemahaman. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila hasil belajar peserta didik pada materi SKI mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 dan ketuntasan klasikal mencapai ≥ 80% dari seluruh peserta didik dalam kelas. Kategori keberhasilan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Indikator keberhasilan tindakan dalam pembelajaran

No	Kriteria Hasil Belajar	Rentang Nilai
1	Sangat Baik	90-100
2	Baik	75-89
3	Cukup	60-74
4	Kurang	<60

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus mempunyai 4 tahapan yaitu, perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Siklus kedua dilaksanakan sebagai perbaikan terhadap permasalahan yang muncul pada siklus pertama dan seterusnya. Setiap tahapan tersebut saling berkaitan dan membentuk siklus yang berulang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik[26].

[25] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
[26] Harnita Safitri, Randi Eka Putra, and Tri Wera Agrita, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas V SDN 177/II Lintas Jaya," *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, December 20, 2025, https://doi.org/10.63461/mapels.v22.218.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan kelas

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tahap awal, peneliti melakukan kegiatan pra-siklus dimana peserta didik mengerjakan soal pre-test untuk mengukur kemampuan awal pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran SKI, hasil tersebut dijadikan pedoman untuk mengetahui keadaan peserta didik sebelum diberi tindakan. Berikut tabel hasil pra-siklus pemahaman hasil belajar siswa kelas VII.

Tabel 2. Peningkatan pemahaman hasil belajar siswa Pra-siklus

Kriteria hasil belajar	Rentang Nilai	Frekuensi
Sangat baik	90-100	-
Baik	75-89	2
Cukup	60-74	3
Kurang	<60	13
Rata-rata		**46.61**
Ketuntasan klasikal		**11.11%**

Hasil pada tahap pra-siklus menunjukkan kemampuan awal siswa yang masih sangat rendah, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 46,61 dan ketuntasan klasikal hanya 11,11%. Dari 18 siswa, sebanyak 13 siswa berada pada kategori kurang, 3 siswa cukup, dan hanya 2 siswa yang berada pada kategori baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam pembelajaran sehingga belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi, sehingga diperlukan

pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan kondisi pra-siklus, pada siklus I peneliti merancang tindakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Deep learning* berbasis *Team Games Tournament* menggunakan media *educational card* pada materi Daulah Ayyubiyyah. Pembelajaran diawali dengan pemberian stimulasi materi secara singkat untuk memancing rasa ingin tahu siswa, selaras dengan prinsip *deep learning* yang menekankan keterlibatan kognitif aktif sejak awal pembelajaran. Setelah dibagi ke dalam 4 kelompok heterogen siswa kemudian melaksanakan diskusi awal sebagai upaya membangun pemahaman bersama *(collaborative knowledge construction)*. Tahap inti pembelajaran berupa Turnament, di mana setiap kelompok bersaing secara kompetitif dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan poin. Pada kegiatan ini setiap siswa memilih *educational card* tentang proses berdirinya daulah Ayyubiyah secara bergantian dan berusaha menjawab pertanyaan yang tertera. Apabila mengalami kesulitan, siswa diperbolehkan berdiskusi bersama kelompoknya. Proses ini mendorong siswa untuk tidak sekadar mengingat fakta, melainkan memahami, menganalisis, dan mengomunikasikan pemahaman mereka secara kolaboratif dalam dinamika kelompok yang aktif, sesuai dengan prinsip *Deep learning.*

Tabel 3. Peningkatan pemahaman hasil belajar siswa Siklus I

Kriteria hasil belajar	Rentang Nilai	Frekuensi
Sangat baik	90-100	4
Baik	75-89	7
Cukup	60-74	5
Kurang	<60	2
Rata-rata		**77.55**
Ketuntasan klasikal		**61.11%**

Hasil pada siklus I menunjukkan adanya respons positif terhadap proses pembelajaran, hal ini tercermin dari adanya peningkatan terhadap pemahaman siswa dibandingkan pra-siklus, dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,55 dan ketuntasan klasikal mencapai 61,11%. Dari 18 siswa, 4 siswa berkategori sangat baik, 7 siswa baik, 5 siswa cukup, dan 2 siswa masih berkategori kurang. Meskipun pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Namun, kriteria ketuntasan minimal penelitian belum terpenuhi. Selain itu, ada beberapa kendala diantaranya adalah

sebagian siswa masih kesulitan dalam mengutarakan pendapatnya saat berdiskusi serta dalam memahami materi dan alokasi waktu yang kurang optimal, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

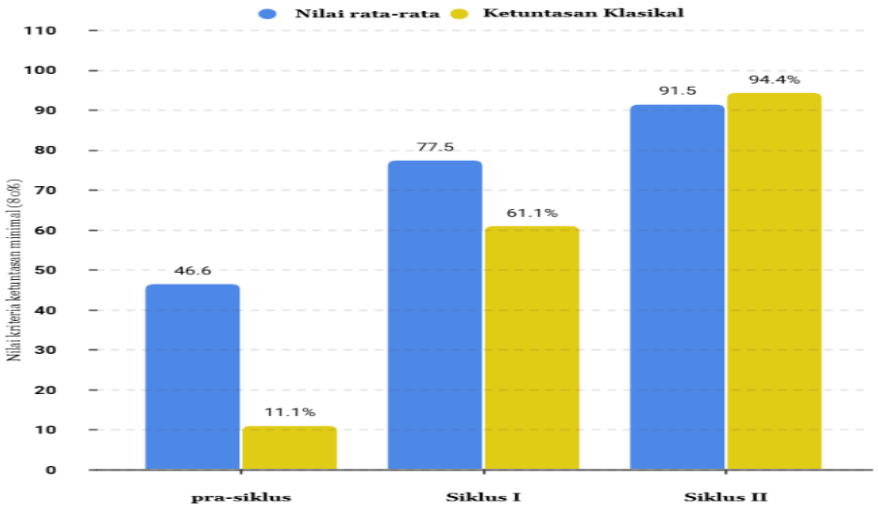
Pada Siklus II, peneliti mempertahankan pendekatan *deep learning* berbasis TGT dengan melakukan perbaikan pada manajemen waktu serta mengganti media pembelajaran menjadi media *puzzle*. Pergantian media ini bertujuan memperkuat dimensi kolaborasi dan pemahaman konseptual siswa secara lebih mendalam. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun kepingan *puzzle*, dan setelah puzzle tersusun secara utuh, pertanyaan yang tersembunyi di balik setiap kepingan akan terlihat untuk kemudian didiskusikan bersama kelompok. Pendekatan ini relevan dengan prinsip *deep learning* karena siswa secara aktif membentuk pengetahuan melalui proses pemecahan masalah *(problem-solving)* yang kolaboratif. Kelompok yang menyelesaikan puzzle dan menjawab soal dengan cepat dan tepat mendapatkan penghargaan (*team recognition*) sebagai bentuk penguatan motivasi sekaligus mempererat kohesivitas tim.

Tabel 4. Peningkatan pemahaman hasil belajar siswa Siklus II

Kriteria hasil belajar	Rentang Nilai	Frekuensi
Sangat baik	90-100	13
Baik	75-89	4
Cukup	60-74	1
Kurang	<60	-
Rata-rata		**91.55**
Ketuntasan klasikal		**94.44%**

Hasil belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 91,55 dan ketuntasan klasikal 94,44%. Sebanyak 13 siswa berkategori sangat baik, 4 siswa baik, 1 siswa cukup, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori kurang. hasil ini telah melampaui kriteria ketuntasan minimal penelitian, sehingga berdasarkan hasil refleksi Siklus II, tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan pada siklus ini.

Gambar 2. Diagram Peningkatan pemahaman hasil belajar siswa



PEMBAHASAN

Pemahaman siswa terhadap materi SKI mengalami perubahan yang signifikan setelah diterapkannya pendekatan *Deep learning* berbasis *Team Games Tournament*, hal tersebut di tunjukan dengan nilai rata- rata pada tahap pra-siklus sebesar 46,61 dengan ketuntasan klasikal hanya 11,11%, angka tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman materi siswa. Karena sebelumnya pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang cenderung bersifat monoton, kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa. Metode pengajaran tradisional berbasis fakta dan buku teks yang tidak menginspirasi berkontribusi pada ketidaktertarikan siswa serta pemahaman yang dangkal terhadap materi[27].

kemudian pada siklus I rata- rata kelas meningkat menjadi 77,55 dan ketuntasan klasikal mencapai 61,11%, dan pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas mencapai 91,55 dan ketuntasan klasikal 94,44%. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan *deep learning* dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa, Model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan aktif, ditandai dengan intensitas diskusi antara siswa maupun antara siswa dan guru, sehingga memberikan manfaat nyata bagi

[27] Nuhiyah et al., "Enhancing Historical Understanding Through the Team Games Tournament 'Clash of Champions': A Deep Learning Approach," *Fajar Historia Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 10, no. 1 (2026): 15–30, https://doi.org/10.29408/fhs.v10i1.33149.

peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan[28]. Hal ini diperkuat dengan penelitian Muflihah (2024) yang menyatakan bahwa TGT menjadi model pembelajaran kooperatif yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan tipe STAD atau *Peer tutoring*[29].

Dalam pendidikan Indonesia, Deep learning didefinisikan sebagai pendekatan Pendidikan holistik dengan mengintegrasikan tiga dimensi utama yaitu, *joyfull, mindful* dan *meaningful*, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam dan lebih efektif[30]. Implementasi pendekatan deep learning dapat diaktualisasikan melalui pembelajaran kooperatif model TGT yang menggunakan permainan tim untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan keterampilan siswa secara bermakna dan menyenangkan, di mana keterlibatan siswa dalam kelompok heterogen terbukti mendorong partisipasi kolektif, pemecahan masalah bersama, dan saling mendukung antar anggota kelompok, sehingga mampu mengoptimalkan proses belajar siswa secara lebih bermakna dan mendalam[31]. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk saling mendukung dalam membangun konsep dan memecahkan masalah, dengan tujuan mengoptimalkan proses belajar guna meningkatkan prestasi akademik, dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok[32].

---

[28] Wahyu Lestari and Ani Widayati, "Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 4 (September 16, 2022): 5587–98, https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329; Arsaythamby Veloo and Sitie Chairhany, "Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-Games-Tournaments," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 93, no. 4 (October 21, 2013): 59–64, https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.152.

[29] Muflihah Muflihah et al., "Comparison of Qur'an Hadith Learning Results from TGT, Peer Tutoring, and STAD Models Based on School Background Factors," *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 5, no. 1 (January 4, 2024): 13–26, https://doi.org/10.31538/tijie.v5i1.610.

[30] Amjad Salong and Paisal Ansiska, "Integrating Mindful, Meaningful, and Joyful Learning to Enhance Student Engagement and Learning Outcomes in Economic Education," *Jurnal Pendidikan* 17, no. 3 (2025): 4543–57, https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7484.

[31] Nuhiyah et al., "Enhancing Historical Understanding Through the Team Games Tournament 'Clash of Champions': A Deep Learning Approach"; Tong Zhou et al., "Collaborative Learning, Cooperative Learning and Reflective Learning to Foster Sustainable Development: A Scoping Review," *Review of Education* (John Wiley and Sons Inc, August 1, 2025), https://doi.org/10.1002/rev3.70065.

[32] Tri Ariani and Duwi Agustini, "Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika," *Science and Physics Education Journal* 1, no. 2 (2018): 65–77; A. Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media., 2017).

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* dengan pendekatan *deep learning* berhasil mentransformasi proses pembelajaran dari semula pasif menjadi pengalaman belajar yang aktif dan penuh makna, melalui sinergi antara akademik yang sehat, interaksi sosial antar siswa, dan kolaborasi kelompok yang berpadu membentuk lingkungan belajar yang kondusif bagi perkembangan pemahaman siswa secara mendalam. Hal ini tidak terlepas dari landasan teoritis yang mendasari penerapan model TGT, yakni teori *Zone of proximal develoment* (ZPD) yang dikemukakan oleh vygotsky, di mana siswa mampu berkembang lebih optimal ketika mendapatkan dukungan dari teman sebaya dalam proses pembelajaran kelompok[33]. Melalui mekanisme diskusi dalam TGT, siswa yang mengalami kesulitan memahami materi dapat terbantu oleh interaksi aktif bersama anggota kelompoknya, sehingga pemahaman yang semula berada di luar jangkauan individual dapat dicapai secara kolaboratif

Selain itu, temuan penelitian ini memperkuat prinsip konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial[34]. Penerapan media *educational card* pada Siklus I dan media puzzle pada Siklus II memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, mendorong siswa untuk mengonstruksi pemahaman mereka sendiri terhadap materi Daulah Ayyubiyyah secara aktif dan mendalam.

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan *Deep learning* berbasis *Team Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa apada materi daulah ayyubiyah secara signifikan dan berkelanjutan. Peningkatan ini merupakan hasil dari pembelajaran yang di rancang secara terstruktur dengan mengintegrasikan kompetisi akademik yang sehat, kolaborasi kelompok yang aktif, dan media pembelajaran yang inovatif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang *mindful, meaningful dan joyful*. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, di antaranya adalah cakupan sample yang terbatas pada satu kelas, serta pengukuran pemahaman yang baru mencakup ranah kognitif. Oleh karena itu,

[33] J W Santrock, *Educational Psychology*, COLLEGE IE OVERRUNS (McGraw-Hill Medical Publishing, 2011),
[34] Sefita Erawati and Rodiyana, "Implementasi Metode Team Group Tournament Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review."

peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas sampel dan mengeksplorasi penerapan pendekatan ini pada materi serta jenjang pendidikan yang lebih beragam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* berbasis team games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyyah Mathla'unnajah Sumedang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra-siklus sebesar 46,61 dengan ketuntasan klasikal 11,11%, menjadi 77,55 dengan ketuntasan 61,11% pada Siklus I, dan mencapai 91,55 dengan ketuntasan klasikal 94,44% pada Siklus II, melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Keberhasilan ini dicapai melalui integrasi kompetisi akademik yang sehat, kolaborasi kelompok yang aktif, serta penggunaan media pembelajaran inovatif berupa *educational card* dan puzzle, yang secara bersama-sama menciptakan pengalaman belajar yang *mindful, meaningful, dan joyful* sesuai prinsip deep learning. Dengan demikian, pendekatan *Deep Learning* berbasis TGT layak dipertimbangkan sebagai alternatif model pembelajaran inovatif pada mata pelajaran SKI maupun mata pelajaran lainnya di jenjang Madrasah Tsanawiyyah.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad Roihan Albanna. "Optimising Lecture Methods and Learning Motivation to Improve Islamic Cultural History Outcomes: A Case Study at MTs Nurul Qur'an Pakunden Ponorogo." *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (June 30, 2023): 135–46. https://doi.org/10.14421/hjie.2024.41-10.

Alawiyah, A, J Sukron, and M A Firdaus. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Fitrah: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2023): 69–82. http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah.

Aprilia Nike Saputri, and Tabitha Sri Hartati Wulandari. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Game Edukasi Dengan Pendekatan Deep Learning Pada Materi Isu-Isu Lingkungan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 3 (July 21, 2025): 983–92. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3202.

Ariani, Tri, and Duwi Agustini. "Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika." *Science and Physics Education Journal* 1, no. 2 (2018): 65–77.

Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Ariyanti, Novi, and Nuke Ladyna Anggerawati. "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah." *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (September 30, 2024): 67–77. https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855.

Arjiman. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Berbasis Deep Learning Dalam Membangun Pluralistik Siswa MTs Al Ma'ruf, Bali." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi* 10, no. 1 (2025): 87.

Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (July 5, 2020): 850–60. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459.

Kami Madrasah. "KMA 1503 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kurikulum RA, MI, MTs, Dan MA," November 24, 2025. https://kamimadrasah.com/kma-1503-tahun-2025-

tentang-pedoman-kurikulum-madrasah/.

Kementrian Agama RI. "Data Lembaga Madrasah Nasional." Direrktorat Jendral Pendidikan Islam, 2024. https://madrasah.kemenag.go.id/gis/.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2006 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Agama (2006).

Khofifah Al Adawiyah, Neng Iis, Najma Syaidatul Fathiyah, Leksa Natasya TMB, and E Mulya Syamsul. "Peradaban Islam; Epistemologi Peradaban Dan Dunia." *Al-Akhbar Jurnal Ilmiah Keislaman*, 2024.

Khotimah, Deny Khusnul, and Muhammad Rohmad Abdan. "Analisis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (April 2, 2025): 866–79. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466.

Lestari, Wahyu, and Ani Widayati. "Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 4 (September 16, 2022): 5587–98. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329.

Lintiasri, Nisa, Al Masjid, Suci Lintiasri, Ana Fitrotun Nisa, and Akbar Al Masjid. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Inovasi Pendidikan Dasar Berbasis Deep Learning Pengaruh Media Kartu Permainan Berbasis Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 1 (2025).

Maimanah, Mir'atul, Jihan Millah Al Firdaus, and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI," 2024.

Muflihah, Muflihah, Fitriani Fitriani, Rahayu Kariadinata, Adam Malik, and Yadi Rahmat. "Comparison of Qur'an Hadith Learning Results from TGT, Peer Tutoring, and STAD Models Based on School Background Factors." *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 5, no. 1 (January 4, 2024): 13–26. https://doi.org/10.31538/tijie.v5i1.610.

Ngurah Yuliawati, Anak Agung. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Indonesian Journal of Educational Development* 2, no. 2 (2021). https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868.

Nuhiyah, Rizky Khairina, Ratih Lutfita Ningtyas, and Universitas Sultan Ageng

Tirtayasa. "Enhancing Historical Understanding Through the Team Games Tournament 'Clash of Champions': A Deep Learning Approach." *Fajar Historia Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 10, no. 1 (2026): 15–30. https://doi.org/10.29408/fhs.v10i1.33149.

Nurmidi, Muhammad. "Pembelajaran Berbasis Teknologi Deep Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar SKI Di MI." *Sosial Dan Pengabdian Masyarakat (JPSPM)*. Vol. 01, 2024. https://jurnal.lidigin.com/index.php/JPSPM.

Puspa Devi, Ayu, and Neviyarni Neviyarni. "The Effectiveness of Classical Guidance Service of the Cooperative Learning Model of Game Tournament Type (TGT) in Increasing Student Learning Motivation." *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 6, no. 4 (September 27, 2025): 924–31. https://doi.org/10.31538/tijie.v6i4.2009.

Puspita Sari, Juwita, Juli Setio, Rama Satria, Fitri Oviyanti, and Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. "Tantangan Madrasah Di Era Digital: Transformasi Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Teknologi." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 14, no. 2 (2024).

Rabiatul Aliyah, Siti, and Nuni Norlianti. "Model Pembelajaran Pai Berbasis Deep Learning." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 5 (2025).

Rahmawati, Dina, and Istiyati Mahmudah. "The Effect of TGT (Teams Games Tournament) Type Cooperative Learning Assisted by Wordwall on Student Learning Activity in Islamic Religious Education Subject at SD IT Al Ghazali." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam.* 11, no. 2 (2025): 217–31. https://doi.org/10.19109/tadrib.v11i2.

Raup, Abdul, Wawan Ridwan, Yayah Khoeriyah, Qiqi Yuliati Zaqiah, and Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. "Deep Learning Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran," 2022. http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id.

Rizqi, Fiqri, Melisa Melisa, and Yulia Haryono. "Penerapan Pendekatan Deep Learning Menggunakan TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2025): 1223–33.

Rosyidah, Wiwin Mia, Edi Suprayitno, Moh Naf'an, and M A Nahdlotul Ulama. "Pengembangan Modul Ajar Materi Peradaban Pra Islam Dengan Pendekatan Deep

Learning." *Advanced Journal of Education and Religion*. Vol. 2, 2025.

Safitri, Harnita, Randi Eka Putra, and Tri Wera Agrita. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas V SDN 177/II Lintas Jaya." *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, December 20, 2025. https://doi.org/10.63461/mapels.v22.218.

Salong, Amjad, and Paisal Ansiska. "Integrating Mindful, Meaningful, and Joyful Learning to Enhance Student Engagement and Learning Outcomes in Economic Education." *Jurnal Pendidikan* 17, no. 3 (2025): 4543–57. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7484.

Santrock, J W. *Educational Psychology*. COLLEGE IE OVERRUNS. McGraw-Hill Medical Publishing, 2011. https://books.google.co.id/books?id=M8S4kgEACAAJ.

Sefita Erawati, Dina, and Roni Rodiyana. "Implementasi Metode Team Group Tournament Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review," 2024. https://jurnaldidaktika.org.

Shoimin, A. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media., 2017.

Siddik, Mhd Fajar, and Mahariah. "Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam; Analisis Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Munaddhomah* 4, no. 3 (June 10, 2023): 767–77. https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.670.

Talkhan, Eman, Shahad Alhubaidah, Aisha Muthanna, and Saba Qadhi. "The Effect of Cooperative Learning toward Mathematics Achievement of Primary Students: A Systematic Review Using Meta-Analysis." *Social Sciences and Humanities Open* 12 (January 1, 2025). https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102247.

Veloo, Arsaythamby, and Sitie Chairhany. "Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-Games-Tournaments." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 93, no. 4 (October 21, 2013): 59–64. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.152.

Zhang, Ziqi, and Fuhai An. "Examining the Relationship between Perceived Teacher Classroom Evaluations and Deep Learning: The Mediating Roles of Learning Motivation and Self-Efficacy." *Studies in Educational Evaluation* 89 (June 1, 2026):

101605. https://doi.org/10.1016/J.STUEDUC.2026.101605.

Zhou, Tong, Dolors Cañabate, Remigijus Bubnys, Brigita Staniküniené, and Jordi Colomer. "Collaborative Learning, Cooperative Learning and Reflective Learning to Foster Sustainable Development: A Scoping Review." *Review of Education*. John Wiley and Sons Inc, August 1, 2025. https://doi.org/10.1002/rev3.70065.