



Meningkatkan Keaktifan Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbasis Pendekatan *Deep Learning* pada Murid SMAN 8 Muaro Jambi

Fitri Syabina^{1*}, Ervan Johan Wicaksana¹, Lisa Rukmana¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1875>

Article Info:

Received : 26 April 2026
Revised : 30 April 2026
Accepted : 05 Mei 2026
Published : 15 Mei 2026

Correspondence:

Fitri Syabina

Phone: +6281257290646

Abstract: This research was motivated by the low level of students' learning activeness in class XI F1 at SMAN 8 Muaro Jambi. The observation results indicated that students tended to be passive, less participative, and easily bored during the learning process. Preliminary data showed that 59% of the students were categorized as having low learning activeness, while 41% were in the moderate category. This study aimed to improve students' learning activeness through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on a deep learning approach. The method used in this study was Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 29 students of class XI F1. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation, while the data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed a significant improvement in students' learning activeness. In Cycle I, students' learning activeness increased from 53% to 61% (moderate category). In Cycle II, it further increased to 70% and 79% (high category). Therefore, the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on a deep learning approach proved to be effective in improving the learning activeness of students in class XI F1 at SMAN 8 Muaro Jambi.

Keywords: Learning Activeness; Learning Model; Team Games Tournament (TGT); Deep Learning; Classroom Action Research.

Citation: Syabina, F., Wicaksana, E. J., & Rukmana, L. (2026). Meningkatkan Keaktifan Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Pendekatan Deep Learning pada Murid SMAN 8 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1325-1332. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1875>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dimiliki dalam kehidupan setiap individu untuk menentukan keberlangsungan hidup suatu bangsa (Wicaksana & Sanjaya, 2022). Sejak manusia dilahirkan, orang tua telah memperkenalkan proses pendidikan sejak dini. Melalui pendidikan, setiap individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat (Meihan, Sinurat, & Rukmana, 2023). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional,

pendidikan didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan dengan kesadaran, terencana, dan disusun secara terstruktur oleh pihak yang bertanggung jawab untuk membangun lingkungan belajar serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendukung. Ini memberikan kesempatan bagi murid untuk secara aktif membangun potensi intelektual, nilai-nilai sikap, dan keterampilan untuk kepentingan masyarakat, bangsa, serta negara.

Pembelajaran menjadi inti dari proses pendidikan itu sendiri. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara murid, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai

perubahan perilaku yang lebih baik. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil belajar, tetapi juga dari proses keterlibatan aktif murid selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan murid dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena keaktifan tersebut membantu memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana yang telah dirancang oleh pendidik (Wicaksana, 2020).

Ulun (2013) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan murid dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Keaktifan ini tidak hanya terlihat dari kehadiran murid di kelas, tetapi juga dari partisipasi mereka dalam bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengerjakan tugas. Lebih lanjut, Faizah (2020) menjelaskan bahwa keaktifan belajar mencakup keterlibatan murid secara menyeluruh, baik secara mental, emosional, maupun fisik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif dalam setiap tahap kegiatan belajar. Dengan demikian, murid tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek yang berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2019) yaitu: 1) Berpartisipasi dalam melaksanakan tugas pembelajaran, 2) Terlibat dalam proses pemecahan masalah, 3) Mengajukan pertanyaan kepada teman atau guru apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, 4) Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi, 5) Berpartisipasi dalam diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru, 6) Mengevaluasi kemampuan diri sendiri serta hasil yang telah dicapai, 7) Melatih diri dalam mengatasi persoalan atau masalah, dan 8) Memanfaatkan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapinya. Indikator-indikator ini menjadi acuan dalam menilai sejauh mana murid terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar memiliki peranan yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan pencapaian tujuan pembelajaran (Rahayu dkk., 2019). Pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan sosial murid. Namun demikian, dalam praktiknya, kegiatan belajar di kelas sering kali masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya partisipasi murid dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan rendahnya

keaktifan belajar juga ditemukan di SMAN 8 Muaro Jambi, khususnya pada kelas XI F1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa murid masih menunjukkan sikap pasif, kurang berinisiatif untuk bertanya, dan hanya aktif ketika mendapat dorongan dari guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendorong keterlibatan aktif murid secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas XI F1 SMAN 8 Muaro Jambi, ditemukan bahwa keaktifan belajar murid masih tergolong rendah. Murid cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurang terlibat dalam diskusi. Meskipun terdapat beberapa murid yang aktif, namun partisipasi tersebut belum merata di seluruh kelas. Sebagian besar murid hanya akan berpartisipasi apabila diminta oleh guru, bukan karena inisiatif sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik murid dalam belajar masih perlu ditingkatkan. Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada 29 murid menunjukkan bahwa sebanyak 59% murid berada pada kategori keaktifan rendah, sedangkan 41% berada pada kategori sedang, dan tidak ada murid yang mencapai kategori tinggi. Data ini memperkuat temuan bahwa keaktifan belajar murid masih menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

Faktor lain yang turut mempengaruhi rendahnya keaktifan murid adalah karakteristik gaya belajar mereka. Sebagian besar murid memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik, yaitu lebih menyukai aktivitas yang melibatkan gerakan dan interaksi langsung. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan murid sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi. Komponennya mencakup penyampaian materi secara klasikal, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan (Pitriani et al., 2022). Dalam model ini, murid tidak hanya belajar dalam kelompok, tetapi juga mengikuti permainan dan turnamen yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari (Slavin, 2015).

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, termasuk model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Rusman dalam Prihatmojo & Rohmani (2020), keunggulan *Team Games*

Tournament (TGT) antara lain mendorong keaktifan murid, melatih sikap sosial, membiasakan kerja sama dan sikap menghargai perbedaan, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Namun, *Team Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelemahan, yaitu kesulitan dalam pembagian kelompok berdasarkan kemampuan akademik murid dan perlunya pengelolaan serta pengawasan intensif dari guru. Dengan demikian, *Team Games Tournament* (TGT) efektif menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, tetapi menuntut keterampilan guru dalam mengelola kelas.

Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini dipadukan dengan pendekatan *deep learning*. *Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid dalam menciptakan, menerapkan, dan menggunakan pengetahuan secara bermakna di dunia nyata (Rahayu et al., 2025). Kemendikdasmen RI (2025), menegaskan bahwa pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran memiliki tiga prinsip utama, yaitu *mindfull* (berkesadaran), *meaningfull* (bermakna), dan *joyfull* (menggembirakan). Melalui pendekatan ini, murid didorong untuk memahami konsep secara lebih mendalam, mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Melalui penerapan model yang tepat, murid dapat terlibat lebih aktif sehingga tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Keaktifan Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendekatan *Deep Learning* pada Murid SMAN 8 Muaro Jambi."

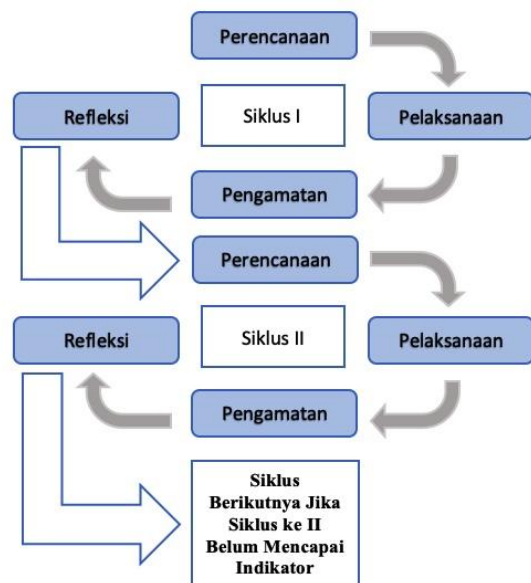
Metode

Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Penelitian dilaksanakan di SMAN 8 Muaro Jambi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan murid sebagai subjek utama dalam pelaksanaan tindakan. Subjek penelitian ini adalah 29 murid kelas XI F1 yang terdiri dari 16 murid laki-laki dan 13 murid perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar murid di kelas tersebut masih tergolong rendah sehingga perlu dilakukan perbaikan melalui tindakan pembelajaran yang inovatif.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini

dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan bertujuan untuk menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang dibutuhkan, seperti modul ajar, lembar observasi, angket, dan skenario penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *deep learning*. Tahap pelaksanaan tindakan bertujuan menerapkan model pembelajaran yang telah dirancang dalam proses pembelajaran sejarah di kelas.

Tahap observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas dan keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung serta mencatat berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Tahap refleksi bertujuan mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan proses penerapan model pembelajaran yang telah dirancang di dalam kelas. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Alur penelitian ini dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 1. Skema Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas dan keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran sejarah berlangsung dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *deep learning*. Angket digunakan untuk

memperoleh data mengenai tingkat keaktifan belajar murid berdasarkan persepsi dan pengalaman belajar yang dirasakan selama proses pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, daftar hadir, serta catatan yang relevan dengan pelaksanaan penelitian (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung aktivitas belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Angket digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan belajar murid secara lebih terstruktur, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang melengkapi hasil observasi dan angket. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi dan angket keaktifan belajar murid, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase tingkat keaktifan belajar pada setiap siklus menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlahskoryangdiperoleh

N = Jumlahskormaksimum

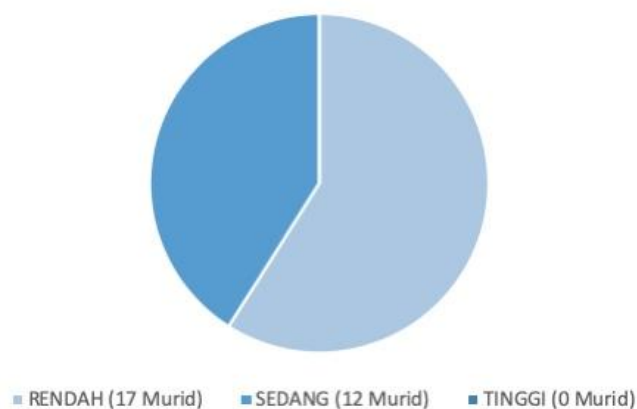
Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria tingkat keaktifan belajar murid untuk melihat peningkatan yang terjadi pada setiap siklus penelitian. Sementara itu, data kualitatif berupa hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan tingkat keaktifan belajar murid. Penelitian dikatakan berhasil apabila keaktifan belajar murid mencapai kategori tinggi, yaitu dengan persentase minimal sebesar 75%. Dengan demikian, keberhasilan penelitian ini tidak hanya dilihat dari adanya peningkatan, tetapi juga dari tercapainya kriteria yang telah ditentukan.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar murid melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *deep learning*. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga total pelaksanaan tindakan berlangsung dalam empat kali pertemuan pembelajaran. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan

kegiatan pratindakan berupa observasi awal untuk mengetahui kondisi keaktifan belajar murid. Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan kepada 29 murid, diperoleh data bahwa sebagian besar murid menunjukkan tingkat keaktifan yang masih rendah. Sebanyak 17 murid (59%) berada pada kategori rendah dan 12 murid (41%) berada pada kategori sedang, sedangkan tidak terdapat murid yang mencapai kategori tinggi. Tingkat keaktifan murid dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Keaktifan Belajar Murid Kelas XI F1 Pratindakan

Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya belum mampu mendorong partisipasi aktif murid. Murid cenderung pasif, kurang berinisiatif untuk bertanya, serta belum terlibat secara optimal dalam kegiatan diskusi. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga interaksi yang terjadi bersifat satu arah. Hal ini menyebabkan murid mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, sehingga diperlukan suatu inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid secara menyeluruh.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I diawali dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang meliputi tahapan presentasi materi, pembentukan kelompok, kegiatan permainan, dan turnamen. Pada pertemuan pertama, murid mulai diperkenalkan dengan model pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan materi secara klasikal, kemudian membagi murid ke dalam kelompok heterogen untuk melakukan diskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selanjutnya, murid mengikuti permainan berupa kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil observasi pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid mencapai 53% yang berada pada kategori sedang. Meskipun terjadi

peningkatan dibandingkan dengan kondisi pratindakan, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti murid yang belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis permainan, sebagian murid yang masih pasif dalam diskusi kelompok, serta kerja sama antar anggota kelompok yang belum berjalan secara optimal.

Pada pertemuan kedua siklus I, keaktifan belajar murid mengalami peningkatan menjadi 61%. Murid mulai menunjukkan adaptasi terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan. Partisipasi dalam diskusi kelompok terlihat lebih meningkat, dan semakin banyak murid yang berani menjawab pertanyaan selama kegiatan permainan berlangsung. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan, di antaranya belum meratanya partisipasi aktif dalam kelompok, adanya ketergantungan sebagian murid terhadap teman yang lebih aktif, serta pengelolaan waktu dalam pelaksanaan turnamen yang belum optimal. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, terutama dalam hal pemberian motivasi, pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok, serta pengelolaan waktu dan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

Pada siklus II, dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Guru memberikan motivasi yang lebih intensif kepada murid, memperjelas aturan dalam permainan dan turnamen, serta mengoptimalkan kerja sama kelompok. Pada pertemuan ketiga, keaktifan belajar murid meningkat menjadi 70%. Murid terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada saat kegiatan permainan dan turnamen berlangsung. Diskusi kelompok berjalan lebih efektif, dan hampir seluruh murid mulai terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Indikator keaktifan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyampaikan pendapat menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Selanjutnya, pada pertemuan keempat, keaktifan belajar murid mencapai 79% dan masuk dalam kategori tinggi. Pada tahap ini, hampir seluruh murid telah menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya berpartisipasi dalam kegiatan permainan, tetapi juga aktif dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah.

Kerja sama antar anggota kelompok berjalan dengan baik, dan suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, serta menyenangkan. Selain itu, murid juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, yang menunjukkan adanya peningkatan tidak hanya pada aspek keaktifan, tetapi juga pada aspek keberanian dan keterampilan komunikasi. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *deep learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap mulai dari kondisi pratindakan, siklus I, hingga siklus II. Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang menggabungkan unsur kerja sama dan kompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Peningkatan keaktifan belajar murid dapat dianalisis berdasarkan indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2016). Berikut disajikan data hasil observasi dan angket pada setiap pertemuan tersebut:



Gambar 3. Diagram Keaktifan Belajar Murid Kelas XI F1

Pada tahap awal, murid masih kurang aktif dalam bertanya dan berdiskusi. Namun, setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), murid mulai menunjukkan peningkatan dalam berbagai indikator keaktifan. Pada tahap diskusi kelompok, murid mulai aktif dalam bertukar pendapat dan mencari informasi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dalam indikator keterlibatan dalam pemecahan masalah. Pada tahap permainan dan turnamen, murid menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif menjawab pertanyaan dan berusaha memperoleh skor terbaik. Aktivitas ini menunjukkan adanya peningkatan dalam indikator partisipasi dan penerapan pengetahuan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar murid. Penelitian oleh Teranikha et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, serta diskusi kelompok. Hal ini disebabkan oleh adanya unsur permainan dan kompetisi yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Pitriani et al. (2022) juga menemukan bahwa model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks ini, interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Lebih lanjut, pendekatan *deep learning* dalam penelitian ini memperkuat efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini sejalan dengan Rahayu et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *deep learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui prinsip *mindful, meaningful, dan joyful learning*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan belajar secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam kelompok dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid. Selain itu, hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan pendekatan *deep learning* merupakan strategi yang efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *deep learning* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar murid. Peningkatan ini terlihat dari perubahan tingkat keaktifan murid yang semula berada pada kategori rendah, kemudian meningkat secara bertahap hingga mencapai kategori tinggi pada akhir pelaksanaan tindakan. Secara kuantitatif, keaktifan belajar murid mengalami peningkatan dari 53% pada awal siklus menjadi 79% pada akhir siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan tidak hanya mampu mendorong partisipasi murid, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka secara menyeluruh dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis pendekatan *deep learning* juga terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Murid tidak hanya terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam aspek kerja sama, keberanian mengemukakan

pendapat, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *deep learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar murid serta kualitas proses pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian ini.

Referensi

- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran: Prinsip Mindful, Meaningful, dan Joyful*. Jakarta: Kemendikdasmen RI.
- Meihan, A. M., Sinurat, J. Y., Rukmana, L., & Id, A. (2023). Analisis pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran sejarah oleh mahasiswa program studi pendidikan sejarah Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 338-358.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10.
- Prihatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Rahayu, A., Nuryani, P., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan model pembelajaran savi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 102-111.
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Yulindra, D., & Azzahra, L. (2025). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 13(1), 9-25.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Slavin, Robert. E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24-29.
- Ulun. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wicaksana, E. (2020). Efektifitas pembelajaran menggunakan moodle terhadap motivasi dan minat bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117-124.
- Wicaksana, E. J., & Sanjaya, M. E. (2022). Model PjBL pada Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Kreativitas Mahasiswa Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 193-200.