

**PENGARUH TGT DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTSN 4 BLITAR**

SKRIPSI

OLEH

MUHAMMAD FEDORA FAHMI

NIM. 220102110033



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENGARUH TGT DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTSN 4 BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

MUHAMMAD FEDORA FAHMI

NIM. 220102110033



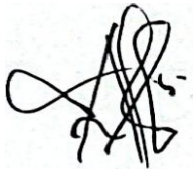
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul "**Pengaruh TGT Dengan Pendekatan *deep Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTSN 4 Blitar**" Oleh **Muhammad Fedora Fahmi** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 24 April 2026.

Pembimbing,



Azharotunnafi, M.Pd

NIP. 199106182019032017

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

NOTA DINAS PEMBIMBING

Azharotunnafi, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Fedora Fahmi

Lamp : -

Malang 24 April 2026

Yang Terhormat

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum. Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan dari segi isi, bahasa maupun teknik penelitian dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Muhammad Fedora Fahmi

NIM : 220102110033

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi: Pengaruh TGT Dengan Pendekatan *deep Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTSN 4 Blitar

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Azharotunnafi M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Pendekatan Deep Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI MTSN 4 Blitar” oleh Muhammad Fedora Fahmi ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 20 Mei 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Penguji : <u>Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak</u> NIP. 196903032000031002	
Penguji : <u>Ulfi Andrian Sari, M.Pd</u> NIP. 1988053020180212129	
Sekretaris Sidang : <u>Azharotunnafi, M.Pd</u> NIP. 199106182019032017	
Pembimbing : <u>Azharotunnafi, M.Pd</u> NIP. 199106182019032017	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fedora Fahmi

NIM : 220102110033

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul Skripsi : Pengaruh TGT Dengan Pendekatan *deep Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTSN 4 Blitar oleh Muhammad Fedora Fahmi

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis dan diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun,

Malang 24 April 2026

Hormat saya,



Muhammad Fedora Fahmi

NIM.220102110033

LEMBAR MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Syukur tak terhingga kepada Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, petunjuk, kesehatan, kelancaran serta kemudahan. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala perjuangan dan cinta yang tidak pernah putus dalam setiap langkah hidup saya.
2. Dosen pembimbing terbaik, Ibu Azharotunnafi M.Pd yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Untuk diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga sampai di titik ini.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ilmiah sekaligus tugas akhir berupa skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *deep learning* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 4 Blitar”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan proposal skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP sebagai rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA sebagai dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Azharotunnaifi, M.Pd selaku dosen pembimbing kami di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku dosen wali yang telah sabar membimbing dan mendampingi penulis selama proses perkuliahan dari semester awal hingga semester akhir.
6. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

khususnya kepada bapak ibu dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dengan tulus memberikan ilmu, pengalaman, serta pembelajaran yang sangat berharga kepada penulis selama menempuh Pendidikan.

7. Ibu Sri Mudawati S.Pd selaku guru IPS MTsN 4 Blitar, seluruh guru dan siswa MTsN 4 Blitar yang telah memberikan izin, kesempatan, serta bantuan selama proses penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman seangkatan PIPS 2022 terutama kelas A yang telah kebersamai, memberikan dukungan, doa, serta berbagai kenangan yang berkesan selama penulis menjalani proses pendidikan.
9. Sahabat dekat penulis yakni Rafi, para pasukan ultramen, sakinah dan crew Azona Trans yang telah memberi motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terakhir, terima kasih juga penulis ucapkan kepada seseorang yang telah kebersamai selama perjalanan studi penulis. Meskipun kita kini berjalan di jalur yang berbeda, namun kenangan dan doa terbaik untukmu akan selalu penulis bawa dalam menyelesaikan perjalanan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat adanya keterbatasan dalam hal pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti. Maka dari itu, untuk segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca diharapkan untuk menjadi penyempurna dari skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa kemanfaatan bagi penulis sendiri ataupun bagi pembaca. Aamiin Yaa Rabbal 'Aalamiin.

Malang, 24 April 2026



Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

1. KONSONAN

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama (Latin)
ا	Alif	–	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	es (titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	Ĥ	ha (titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	Š	es (titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. VOKAL

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama (Latin)
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U
اي	Fathah dan ya	AI	A dan I
او	Fathah dan wau	AU	A dan U

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
مستخلص البحث	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Oprasional Variabel	13
G. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. KAJIAN TEORI	17
B. Perspektif Teori Dalam Islam	35
C. Kerangka Berfikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
B. Lokasi Penelitian.....	42

C. Variabel Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel	42
E. Data dan Sumber Data	44
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	46
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen	47
I. Analisis Data	49
J. Prosedur Penelitian.....	51
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PEMBAHASAN.....	53
A. DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN	53
BAB V PEMBAHASAN	65
BAB VI KESIMPULAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Desain Eksperimen.....	42
Tabel 3.2 Data Populasi.....	44
Tabel 3.3 Indikator Instrumen Penelitian.....	46
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas.....	48
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	50
Tabel 3.6 Kriteria Uji Kesukaran.....	51
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Uji Kesukaran.....	51
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Daya Pembeda.....	52
Tabel 3.9 Hasil Daya Pembeda.....	53
Tabel 4.1 Guru dan Karyawan MTsN 4 Blitar.....	54
Tabel 4.2 Pendidikan Guru dan Karyawan MTsN 4 Blitar.....	54
Tabel 4.3 Keadaan Siswa MTsN 4 Blitar.....	55
Tabel 4.4 Nilai dan Hasil Belajar Siswa	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka <i>Deep Learning</i>	23
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Penelitian.....	74
Lampiran Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	75
Lampiran Validasi Instrumen.....	76
Lampiran Soal Instrumen.....	78
Lampiran Absensi Siswa Kelas Eksperimen	83
Lampiran Absensi Siswa Kelas Kontrol	84
Lampiran Uji Validitas.....	85
Lampiran Uji Reliabilitas.....	85
Lampiran Uji Analisis Deskriptif.....	85
Lampiran Uji Normalitas	85
Lampiran Uji Homogenitas.....	86
Lampiran Uji Independent Sample Test	87
Lampiran Bukti Turnitin	87
Lampiran Modul Ajar	88
Lampiran Daftar Riwayat Hidup.....	94

ABSTRAK

Fahmi, Muhammad Fedora. 2026, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan pendekatan deep learning terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 4 Blitar*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi: Azharotunnafi, M.Pd

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, *deep learning*, hasil belajar, pembelajaran IPS, pembelajaran kooperatif

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTsN 4 Blitar. Penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *quasi experimental design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model TGT berbasis *deep learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar dengan menggunakan model TGT berbasis *deep learning* memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, model pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.

ABSTRACT

Fahmi, Muhammad Fedora. 2026. *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model with a Deep Learning Approach on the Learning Outcomes of Grade VIII Students in Social Studies at MTsN 4 Blitar*. Undergraduate Thesis, Social Studies Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Advisor: Azharotunnafi, M.Pd

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), deep learning, learning outcomes, Social Studies learning, cooperative learning

This study aims to analyze the effect of implementing the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT) combined with a *deep learning* approach on students' learning outcomes in Social Studies (IPS) at MTsN 4 Blitar. This research is motivated by the low student learning outcomes caused by the use of conventional teaching methods that tend to be less varied. Therefore, an innovative learning approach is needed that can create an interactive, enjoyable learning atmosphere and encourage students' deeper understanding of the material.

The research method used is an experimental method with a *quasi-experimental design*, using a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two classes, namely the experimental class using the TGT learning model based on *deep learning*, and the control class using conventional teaching methods. Data collection techniques were carried out through students' learning outcomes obtained from pretest and posttest. Data analysis was conducted using statistical tests to determine differences in learning outcomes between the two groups.

The results showed that there was a significant difference between students' learning outcomes in the experimental class and the control class. Students who learned using the TGT model based on *deep learning* had higher average learning outcomes compared to students who learned using conventional methods. Thus, it can be concluded that the implementation of the TGT cooperative learning model combined with a *deep learning* approach is effective in improving students' learning outcomes in Social Studies. Therefore, this learning model is recommended as an alternative innovative and effective strategy to be applied in Social Studies learning as well as other subjects.

مستخلص البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل أثر تطبيق نموذج التعلم التعاوني المدمج مع مدخل التعلم العميق على نتائج تعلم الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف بليتار. وتنطلق هذه الدراسة من انخفاض نتائج تعلم الطلاب الناتج الثامن في مدرسة عن استخدام أساليب التدريس التقليدية التي تميل إلى الرتابة. لذلك، تبرز الحاجة إلى ابتكار تعليمي قادر على إيجاد بيئة تعلم تفاعلية وممتعة، وتعزيز الفهم العميق لدى الطلاب للمادة الدراسية.

أستخدم في هذه الدراسة المنهج التجريبي بصيغة شبه تجريبية من خلال تصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة. وتكون مجتمع الدراسة من فصلين، حيث استخدم في الفصل القائم على التعلم العميق، بينما استخدم في الفصل الضابط الأسلوب التجريبي نموذج التقليدي. وتم جمع البيانات من خلال نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي. كما تم تحليل البيانات باستخدام الاختبارات الإحصائية لمعرفة الفروق في نتائج التعلم بين المجموعتين.

أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية بين نتائج تعلم الطلاب في الفصل القائم التجريبي والفصل الضابط. حيث حقق الطلاب الذين تعلموا باستخدام نموذج على التعلم العميق متوسط نتائج أعلى مقارنة بالطلاب الذين تعلموا باستخدام الأساليب التقليدية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج التعلم التعاوني المدمج مع مدخل التعلم العميق يُعدّ فعالاً في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية. وعليه، يُوصى باعتماد هذا النموذج كاستراتيجية تعليمية مبتكرة وفعالة يمكن تطبيقها في تدريس الدراسات الاجتماعية وغيرها من المواد الدراسية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan poin penting yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pendidikan di sekolah. Hasil belajar menggambarkan pencapaian siswa terhadap kompetensi yang telah dipelajari melalui proses pembelajaran¹. Dalam sudut pandang pendidik, keberhasilan mengajar ditentukan melalui kegiatan evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar menjadi puncak sekaligus penutup dari pengalaman belajar yang mereka peroleh. Hasil belajar terbagi atas tiga ranah utama, yakni: ranah kognitif yang berhubungan dengan aspek pengetahuan dan proses berpikir, ranah afektif yang menitikberatkan pada pembentukan sikap, serta ranah psikomotorik yang berorientasi pada keterampilan².

Pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini kualitasnya sangat memprihatinkan³. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia tidak lepas dari berbagai persoalan dalam sistem pendidikan yang masih dihadapi. Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pendidikan dituntut untuk mampu membekali siswa dalam menghadapi tantangan masa depan yang

¹ Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24.

² Amanda Purwandari and Dyah Tri Wahyuningtyas, "Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 163, <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>.

³ Siti Fadia Nurul Fitri, "Problematisasi Kualitas Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1617–20.

penuh ketidakpastian. Bukan hanya sekedar hafalan dan ujian, tetapi juga pada bagaimana proses belajar berlangsung⁴.

Realitas yang ada memperlihatkan bahwa pembelajaran masih cenderung menekankan aspek hafalan, sementara dimensi pengalaman belajar siswa kerap terabaikan. Khususnya terlihat dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan pengamatan awal di MTsN 4 Blitar, peneliti menemukan adanya permasalahan pada kompetensi dan hasil belajar siswa berdasarkan pengamatan terhadap KKM. Beberapa faktor menyebabkan capaian belajar kurang optimal, salah satunya adalah tingkat kecerdasan serta penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari⁵. Untuk menjawab permasalahan ini, Mendikdasmen menawarkan sebuah pendekatan pembelajaran yang mendalam, yakni *deep learning*, sebagai alternatif bagi para guru untuk memberikan pengajaran yang tidak kaku dan membosankan⁶. *Deep learning* merupakan metode yang dirancang untuk membantu siswa memahami pelajaran secara mendalam dan aplikatif.

Pendekatan *deep learning* menekankan pada penciptaan suasana dan proses belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu⁷.

⁴ Iik Nurhikmayati, *Ilmu Pendidikan*, 2024.

⁵ Hilyati Milla and Yolanda Dwi Kurnia, "Hubungan Guru Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara," *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 165–76, <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2494>.

⁶ Ade Ramadhan, "Deep Learning Terhadap Hasil Belajar : Literature Review" 6, no. 2 (2025): 151–58.

⁷ Henryco Syah Qohar and Retno Widyaningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran Deep Learning, Motivasi Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Badegan Dan SDN 3 Badegan Kabupaten Ponorogo," *ANALYSIS: Journal of Education* 3, no. 2 (2025): 223–29, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1651>.

Pendekatan *deep learning* memiliki 8 dimensi profil lulusan. Terdiri dari keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penalaran kritis, kesehatan, kewargaan, komunikasi, kemandirian, kreatifitas, dan kolaborasi. Selanjutnya, ada tiga prinsip pembelajaran dalam pendekatan *deep learning* yaitu *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*⁸.

Mindful Learning mendorong peserta didik untuk sepenuhnya hadir dan sadar dalam proses belajar, meningkatkan kesadaran metakognitif dan refleksi terhadap apa yang mereka pelajari. Dalam *mindful learning*, Kesadaran siswa secara penuh dalam pembelajaran diharapkan siswa menambahkan curiosity (rasa ingin tahu)⁹. Pengembangan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari akan mengarahkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. siswa tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses belajarnya.

Meaningful Learning menekankan pada keterkaitan antara informasi baru dengan pengalaman sebelumnya, nilai-nilai, dan struktur pengetahuan yang sudah ada, sehingga menciptakan pemahaman yang lebih dalam dan berkelanjutan¹⁰. Siswa didorong untuk aktif berkontribusi dalam proses belajar. Metode seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan penelitian

⁸ Nurul Mutmainnah, Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini, "Implementasi Pendekatan *Deep Learning* Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 858–71.

⁹ Arif Nur Mohammad et al., "Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Deep Learning*," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 8–16, <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd%0ASTRATEGI>.

¹⁰ Ahmad Syafi'i and Darnanengsih, "Pendekatan Pembelajaran Berbasis *Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, Dan Joyful Learning*," *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025), <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Mumtaz/article/view/1991>.

mandiri menjadi alat penting untuk mendorong keterlibatan aktif ini. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi saja, tetapi juga sebagai pencipta pengetahuan, yang mampu menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda dan menantang.

Joyful Learning menumbuhkan suasana kelas yang positif dan bebas tekanan, sebagaimana ditekankan oleh Hayati, bahwa *Joyfull learning* juga menciptakan keadaan di dalam kelas agar tidak terlalu monoton. Dimana yang menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran adalah bagaimana seorang guru dapat menghidupkan suasana¹¹. Siswa belajar dengan perasaan gembira tanpa adanya tekanan karena metode pembelajaran yang diberikan oleh guru telah di variasi seperti proyek kelompok, permainan edukatif, atau penggunaan media interaktif. Emosional siswa dalam proses belajar juga meningkat karena suasana kelas yang penuh kegembiraan.

Sebagaimana dipaparkan dalam tiga penjelasan mengenai prinsip pembelajaran *deep learning* maka diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar aktif, kontekstual, sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, serta kemandirian siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa mendukung penerapan *deep learning* adalah *teams games tournament* (TGT). Pernyataan ini diperkuat oleh berbagai penelitian yang menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Marganingsih, menyatakan adanya Peningkatan Prestasi Belajar IPS dengan Menerapkan

¹¹ Hayati, "Pengaruh Dalam Penerapan Metode Joyful Learning Berbasis Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMPIT IQRA'Kota Bengkulu" 5, no. 1 (2021): 167–86.

Model Pembelajaran Kooperatif TGT daripada model konvensional¹². Hal serupa ditemukan Joko Lambang Susilo, bahwa TGT terbukti meningkatkan hasil belajar IPS siswa¹³. Studi terkait juga dilakukan oleh Buhari, yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan secara signifikan prestasi belajar siswa dan kinerja guru pada pembelajaran IPS¹⁴.

Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) memiliki keterkaitan yang erat dengan teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme memandang bahwa proses belajar tidak sekadar memindahkan informasi dari guru kepada siswa, melainkan suatu aktivitas aktif yang menuntut siswa untuk membangun sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang bermakna¹⁵. Dalam pandangan Vygotsky, pembelajaran akan lebih efektif apabila berlangsung dalam konteks sosial, yaitu melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama dengan teman sebaya¹⁶.

¹² Marganingsih, "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VII-M SMP Negeri 1 Tulungagung Semester 1 Tahun," *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 308.

¹³ Retno Purwandani, "Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 1 Bendosari," n.d., 23–30.

¹⁴ Buhari Buhari, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3, no. 1 (2023): 57–68, <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>.

¹⁵ Nabila Tsurayya Azzahra, "Teori Konstruktivisme Menawarkan Landasan Filosofis Yang Kuat Untuk Transformasi Pendidikan, Menekankan Peran Sentral Siswa Dalam Membangun Pengetahuan Melalui Pengalaman Dan Interaksi Sosial.Pdf" 2, no. 2 (2025): 64–75.

¹⁶ Nabila Ardania et al., "Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas," *Indonesian Journal of Education and Learning* 8, no. 1 (2024): 77–85, <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>.

Ditinjau dari latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa¹⁷. Pengembangan kurikulum menggunakan pendekatan *deep learning* menjadi strategi untuk membentuk peserta didik yang berpikir kritis, inovatif dalam memecahkan masalah, dan adaptif terhadap tuntutan dunia yang terus berubah¹⁸. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dua ranah sekaligus, yakni ranah teoritis dan ranah praktis. Dari sisi teoretis, dapat memperkaya khazanah keilmuan khususnya dalam pendekatan yang diterapkan dalam model pembelajaran, dengan menghadirkan pendekatan yang bermakna, penuh perhatian, dan menggembirakan¹⁹. Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi bagi guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tuntutan kehidupan abad ke-21. Merujuk pada pemaparan latar belakang, peneliti menganggap perlu diadakanya penelitian mengenai “Pengaruh TGT dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII di MTsN 4 Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitiannya yaitu: Apakah terdapat pengaruh penggunaan

¹⁷ I Made Sukerta, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 447, <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29760>.

¹⁸ Nurul Mutmainnah, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini, “Konsep Kurikulum Deep Learning Sebagai Pilar Strategi” 3, no. 1 (2025): 34–52, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14403663>.

¹⁹ Aeng Muhidin et al., *Belajar Membelajarkan Siswa : Praktik Baik Pembelajaran*, 2024.

model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS Kelas VIII MTsN 4 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diambil berdasarkan rumusan masalah yang ada, sehingga didapatkan tujuan penelitian ini yaitu “Untuk memberikan bukti empiris terkait adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar dan efektivitas hasil belajar setelah diberikan perlakuan *teams games tournament* (TGT) berbasis *deep learning* pada mata pelajaran IPS Kelas VIII MTsN 4 Blitar”

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat meningkatkan keilmuan peneliti lain dan pembaca mengenai pengaruh model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *deep learning* pada mata pelajaran IPS di MTsN 4 Blitar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberi penjelasan mengenai manfaat model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

b. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif model pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas sekolah.

c. Bagi Siswa

Memberikan suasana baru dalam pembelajaran mapel IPS sehingga siswa tidak jenuh.

d. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman berharga dalam menghadapi masalah di masa depan dan memperluas wawasan tentang model pembelajaran.

E. Orisinalitas Penelitian

Untuk mempersiapkan skripsi ini, para peneliti mengkaji penelitian-penelitian terdahulu mengenai topik-topik yang terkait. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dan sebelumnya. Beberapa karya penelitian terdahulu telah diperiksa, yaitu:

1. “Penerapan Model Pembelajaran *teams games tournament* (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar” Penelitian ini dilakukan oleh Tresnawati Tahir, Agustan Syamsuddin, dan Hidayah Quraisy, Hasil pada penelitian ini menunjukkan Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media Genially terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa IPS, terlihat dari perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan elemen gamifikasi²⁰.

²⁰ Trisnawati Tahir, Agustan Syamsuddin, and Hidayah Quraisy, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 282–96, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>.

2. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Midang” Penelitian ini dilakukan oleh Maeliza Ayu Sarah, Setiani Novitasari, dan Muhammad Makki pada tahun 2024. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang di ajarkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan model pembelajaran konvensional²¹.
3. “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *teams games tournament* Berbasis Media *Bamboozle* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Fatimah, Agus Purnomo, dan Elly Hartatiek pada tahun 2025. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu terdapat adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. “Efektivitas Penerapan Pendekatan *Deep learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD SD Negeri 2 Ambon” penelitian ini dilakukan oleh Rofika Azzahra Rahaningmas, Ode Abdurrachman, Leonid Ritiauw pada tahun 2025. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS menggunakan pendekatan *deep learning*.

²¹ Maeliza Ayu Sarah, Setiani Novitasari, and Muhammad Makki, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN 3 MIDANG” 09 (2024): 294–302.

5. “Pengaruh Media Kartu Permainan Berbasis Pendekatan *Deep Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini dilakukan oleh Suci Lintiasri, Ana Fitrotun Nisa, dan Akbar Al Masjid pada tahun 2025. Kesimpulan penelitian ini yaitu penggunaan media kartu permainan yang berbasis pendekatan *deep learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri 2 Tibayan.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi, tesis, jurnal,dll), Penerbit, dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Tahir, T., Syamsuddin, A., & Quraisy, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran <i>teams games tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 9(04), 282-296.	Pendekatan kuantitatif Jenis penelitian eksperimen	Penelitian Tahir dkk, berfokus pada Pengaruh Metode Pembelajaran <i>teams games tournament</i> (TGT) berbantuan media Genially berbasis Gamifikasi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa sedangkan peneliti fokus pada pengaruh strategi pembelajaran <i>deep learning</i> melalui model pembelajaran kooperatif	Penelitian ini berfokus pada Pengaruh TGT berbasis <i>deep learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII di MTsN 4 Blitar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)

			tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar	
2.	Sarah, M. A., Novitasari, S., & Makki, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 3 Midang. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 9(1), 294-302.	Pendekatan kuantitatif Jenis penelitian eksperimen	Penelitian sarah dkk, Tidak menggunakan strategi pembelajaran <i>deep learning</i> Lokasi penelitian	Penelitian ini berfokus pada Pengaruh TGT berbasis <i>deep learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII di MTsN 4 Blitar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)
3.	Fatimah, D., & Purnomo, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Berbasis Media <i>Bamboozle</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. <i>Journal of Innovation and Teacher Professionalism</i> , 3(3), 557-563.	Sama-sama meneliti Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Sama-sama menggunakan Pendekatan kuantitatif Jenis penelitian eksperimen	Tidak menggunakan strategi pembelajaran <i>Deep learning</i> Lokasi penelitian	Penelitian ini berfokus pada Pengaruh TGT berbasis <i>deep learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII di MTsN 4 Blitar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)
4.	Rahaningmas, R. A., Abdurrachman, O., &	Sama-sama menggunakan	Tidak menggunakan	Penelitian ini berfokus pada

	Ritiauw, L. (2025). Efektivitas Penerapan Pendekatan <i>Deep learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD SD Negeri 2 Ambon. <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 10(03), 297-308.	pendekatan <i>deep learning</i> Metode yang digunakan adalah kuantitatif	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Pengaruh TGT berbasis <i>deep learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII di MTsN 4 Blitar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen semu (<i>quasi eksperimen</i>)
5.	Lintiasri, S., Nisa, A. F., & Al Masjid, A. (2025, June). Pengaruh Media Kartu Permainan Berbasis Pendekatan <i>Deep Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar</i> (Vol. 3, No. 1, pp. 161-174).	Sama-sama menggunakan pendekatan <i>Deep Learning</i>	Menggunakan mediakartu permainan, tingkat sekolah dasar	Penelitian ini berfokus pada Pengaruh TGT berbasis <i>deep learning</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII di MTsN 4 Blitar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen semu (<i>quasi eksperimen</i>)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya membuktikan efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa, khususnya pada mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar dan menengah. Dengan demikian, penelitian ini memiliki orisinalitas dalam mengombinasikan model pembelajaran kooperatif TGT dengan dukungan media berbasis teknologi modern untuk meningkatkan hasil belajar IPS, yang menjadi pengembangan dan penyempurnaan dari studi-studi sebelumnya. Dengan demikian, penelitian memiliki orisinalitas dalam mengombinasikan model pembelajaran kooperatif TGT dengan pendekatan *deep learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPS, yang menjadi pengembangan dan penyempurnaan dari studi-studi sebelumnya.

F. Definisi Oprasional Variabel

1. TGT (*Team Games Tournament*)

TGT atau *Team Games Tournament* merupakan Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, suku, maupun ras yang beragam. Dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) akan dikolaborasikan dengan *deep learning*.

2. *Deep learning*

Deep learning merupakan metode yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pelajaran secara mendalam dan aplikatif. *Deep learning* bukan hanya tentang teknologi tetapi sebuah pendekatan yang berfokus pada pembelajaran mendalam. Metode *deep learning* adalah Langkah maju dalam dunia Pendidikan. Dengan pendekatan in, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga

bagaimana mengaplikasikan ilmu mereka di dunia nyata. Ada tiga elemen utama dalam pendekatan *deep learning* yaitu *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah pembelajaran. Wujud dari hasil belajar ini berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang disebabkan oleh sebuah proses pengalaman dan bukan hanya satu aspek potensi saja. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk menunjukkan kemampuan siswa dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran

4. Mata Pelajaran IPS

IPS adalah mata Pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial didasarkan pada kajian sosiologi, geografi, Sejarah, antropologi dan tata negara. Melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini berfungsi sebagai objek penerapan TGT berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar siswa.

5. MTsN 4 Blitar

Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar merupakan madrasah yang terletak di Desa Sukosewu, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Madrasah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada para siswanya. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini mengacu pada standar nasional pendidikan,

sehingga para siswa dapat mengembangkan potensi diri mereka secara optimal.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian, penulisan disusun secara sistematis dan terstruktur. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Bab ini menjadi dasar dari keseluruhan penelitian. Di dalamnya disajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka: Bab ini memuat landasan teoritis yang berfungsi sebagai kerangka berpikir penelitian. Penyusunan kajian pustaka mengacu pada teori-teori yang telah dirumuskan oleh para ahli sebelumnya sehingga penelitian ini tetap berada pada jalur ilmiah yang benar. Bagian ini meliputi kajian teori, penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang menjadi acuan penelitian.

BAB III Metode Penelitian: Bab ini menjelaskan prosedur yang digunakan dalam pengumpulan data serta langkah-langkah penelitian. Aspek yang dibahas mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data, serta tahapan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian: Bab ini merupakan bagian inti penelitian yang menyajikan hasil temuan berdasarkan data primer maupun sekunder. Data yang diperoleh kemudian diuraikan secara deskriptif untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Pembahasan: Bab ini berfungsi untuk menganalisis dan menginterpretasikan hasil penelitian yang disajikan pada bab sebelumnya. Hasil penelitian akan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan serta dibandingkan dengan temuan penelitian terdahulu. Tujuan dari pembahasan adalah untuk memperdalam pemahaman mengenai implikasi penelitian sekaligus memberikan jawaban atas rumusan masalah.

BAB VI Penutup: Bab ini menyajikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dirumuskan sebagai jawaban singkat terhadap rumusan masalah penelitian, bukan sekadar ringkasan isi. Jumlah poin kesimpulan disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah yang telah ditetapkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

Penelitian ini menggunakan beberapa teori utama sebagai dasar untuk menganalisis Pengaruh TGT dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, yaitu:

1. Pembelajaran kooperatif TGT

1.1 Pembelajaran Tipe TGT

Model pembelajaran tipe TGT (*teams games tournament*) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan melalui kegiatan belajar dalam kelompok dan berisi *games* (permainan) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik²². Model TGT adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan merasa lebih semangat karena model TGT ini berbasis permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan²³. Menurut Slavin *teams games tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap

²² Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaiddi, "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218, <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

²³ Novia Hasryani and Tri Ariani, "Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ANTHOR: Education and Learning Journal* 3, no. 5 (2024): 16–20, <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>.

kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain, yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran²⁴.

1.2 Kelebihan dan Kekurangan TGT

Model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) memiliki sejumlah kelebihan sekaligus kekurangan, antara lain:

a) Kelebihan

1. Memungkinkan siswa menguasai materi secara mendalam meskipun dengan alokasi waktu yang relatif singkat.
2. Menjadikan proses belajar mengajar berpusat pada keaktifan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.
3. Melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.
4. Mendorong siswa untuk memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.
5. Menghasilkan capaian hasil belajar yang lebih optimal bagi siswa.
6. Menunjukkan sikap toleran terhadap adanya perbedaan individu di antara peserta didik.
7. Menumbuhkan sikap positif berupa kepekaan sosial dan toleransi antar individu²⁵.

²⁴ Slavin, R. E. (2014). Cooperative Learning and Academic Achievement: Why Does Groupwork Work? [Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico: por qué funciona el trabajo en grupo?]. *Anales de psicología/annals of psychology*, 30(3), 785-791.

²⁵ 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 (SPEJ)* 1, no. 2 (2018): 65–77, <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>.

b) Kekurangan

1. Pengelompokan siswa dengan latar belakang kemampuan akademik yang berbeda sering kali menjadi tantangan tersendiri.
2. Tidak semua siswa mampu menyesuaikan diri dengan penerapan model TGT, yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar mereka sebelumnya
3. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih lama²⁶.

1.3 Langkah-langkah

Model pembelajaran TGT memiliki tahapan pelaksanaan tertentu yang harus dijalankan secara berurutan. Menurut Slavin Langkah-langkah yang membentuk siklus reguler TGT dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Guru menyampaikan materi pembelajaran, baik melalui pengajaran langsung maupun diskusi terarah. Pada tahap ini guru juga memberikan penjelasan mengenai prosedur dan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang jelas dan dapat mengikuti setiap langkah dalam model TGT secara tepat

²⁶ Muji Kuwati, Tri Saptuti, and Iman Suyanto, "Model Pembelajaran Tgt Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 1, no. 1 (2012): 1–6.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok belajar dalam model TGT dibentuk dari 4 sampai 5 siswa yang bersifat heterogen, baik ditinjau dari prestasi akademik, gender, maupun etnis. Fungsi pokok tim adalah menjamin bahwa semua anggota memperoleh kesempatan belajar yang sama.

c. Permainan (*Games*)

Permainan disusun dalam bentuk pertanyaan yang bertujuan mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan pada tahap presentasi kelas maupun hasil belajar dalam kelompok.

d. *Tournament*

Setelah melewati tahap permainan, siswa terlibat dalam turnamen akademik dengan berkompetisi melawan anggota tim lain.

e. Apresiasi atas Hasil Belajar Tim

Tim yang berhasil meraih hasil tertinggi akan mendapatkan apresiasi. Penilaian dilakukan melalui perolehan skor, sehingga tim dengan skor terbanyak menjadi juara, dan posisi berikutnya ditentukan berdasarkan urutan perolehan nilai²⁷.

Melalui penerapan model TGT, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran kelompok, meningkatkan keterampilan sosial, dan merasakan nikmatnya kerja sama tim²⁸. Pembelajaran TGT dalam

²⁷ Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning teori, riset dan praktik.

²⁸ Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9118–26, <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>.

penelitian ini menggunakan pendekatan *deep learning* sesuai dengan arah kebijakan Mendikdasmen.

2. Pendekatan *deep learning*

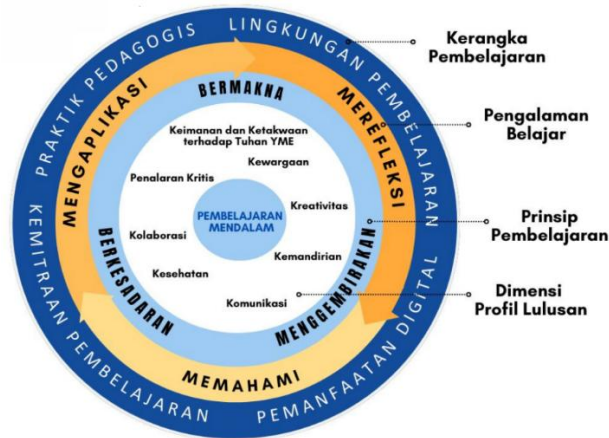
2.1. Pengertian *Deep Learning*

Deep Learning atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga secara holistik dan terpadu. *Deep learning* memfokuskan pada pembelajaran yang tidak hanya di permukaan, tetapi melibatkan pemahaman mendalam, analisis kritis, serta penerapan konsep dalam berbagai situasi kehidupan nyata²⁹. Hal ini sejalan dengan visi Mendikdasmen RI. Prof. Abdul Mu'ti, yang menggagas sebuah pendekatan baru berbasis *deep learning* Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang³⁰.

²⁹ Rahmita nur isnayanti andi, putriwanti, kasmawati, "Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan Dan Peluang" 8 (2025): 911–20.

³⁰ Dr. Ifah Khadijah & dkk, "Inovasi Kurikulum Dan Teknologi Pembelajaran PAI" x, no. x (2016): 1–23.

2.2.Kerangka Dasar *Deep Learning*



Gambar 2.1 Sumber: Mendikdasmen 2025

2.2.1. Dimensi Profil lulusan

Deep learning berfokus pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang komprehensif³¹. Diantaranya yaitu:

- Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME: Individu yang meyakini dan mengamalkan nilai-nilai spiritual.
- Kewargaan: Cinta tanah air, menghargai keberagaman, peduli sosial, bertanggung jawab terhadap keberlanjutan.
- Penalaran Kritis: Mampu berpikir logis, analitis, reflektif dalam memahami, mengevaluasi, dan memecahkan masalah.
- Kreativitas: Berpikir inovatif, fleksibel, dan orisinal untuk menciptakan solusi unik dan bermanfaat.
- Kolaborasi: Mampu bekerja sama efektif secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.

³¹ Alwathoni Mahbub, "Penyelarasan Visi Nasional Dengan Konsep Deep Learning Global Dan Pendidikan Dasar Dan Menengah Indonesia : Penyelarasan Visi Nasional Dengan Konsep Deep Learning Global Dan Kerangka Kerja Michael Fullan Oleh : Mahbub Alwathoni," no. January (2025).

- f. Kemandirian: Memiliki tanggung jawab atas proses maupun hasil belajar, berinisiatif, mampu menghadapi kendala, serta menyelesaikan tugas tanpa bergantung pada orang lain.
- g. Kesehatan: Menunjukkan kondisi fisik yang prima, bugar, sehat, serta mampu menjaga keseimbangan antara kesehatan jasmani dan rohani.
- h. Komunikasi: Mampu merefleksi diri (intrapribadi) dan menyampaikan ide serta berinteraksi efektif (antarpribadi).

2.2.2. Prinsip Pembelajaran

a. *Mindful learning*

Mindful learning atau Pembelajaran yang penuh kesadaran telah banyak digunakan dalam pendidikan saat ini, karena dampaknya yang signifikan dan berharga terhadap pembelajaran. Pembelajaran yang penuh kesadaran merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran, dan fleksibilitas siswa terhadap ide-ide baru dalam pembelajaran³². Menurut pendapat Piscayanti, kekuatan pembelajaran *mindful learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran mindful tidak hanya

³² R. Ika Mustika et al., "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sastra Di Sekolah Menengah Pertama Melalui Pendekatan Deep Learning (Mindful–Meaningful–Joyful): Pengabdian Pada Masyarakat Di MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Purwakarta," *Abdimas Siliwangi* 8, no. 2 (2025): 540–64, <https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27289>.

efektif untuk pembelajaran tetapi juga produktif dalam meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa³³.

b. Meaningful learning

Meaningful learning atau pembelajaran yang bermakna tercipta ketika peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan nyata. Proses belajar tidak cukup hanya berhenti pada pemahaman materi atau penguasaan konsep, melainkan diarahkan pada keterampilan untuk mengimplementasikan ilmu dalam berbagai situasi. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh lebih tahan lama dan berkontribusi pada retensi jangka panjang³⁴. Ketika pembelajaran terintegrasi dengan lingkungan sekitar, peserta didik akan semakin mengenali dirinya, memahami peran sosialnya, serta menemukan cara untuk memberikan kontribusi bagi lingkungannya. Gagasan pembelajaran bermakna selaras dengan konstruktivisme, yang menegaskan bahwa siswa harus mengembangkan pengetahuan mereka melalui pengalaman mereka dan melakukannya dengan menarik

³³ Kadek Sonia Piscayanti, "The Power of Mindful Learning in Professional Development Course," *SHS Web of Conferences* 42 (2018): 00100, <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200100>.

³⁴ I N. Widya Artha, Ketut Agustini, and I Kadek Suartama, "Kajian Literatur Tentang Implementasi Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Menengah Atas," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 4 (2025): 214–27, <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4499>.

hubungan yang bermakna antara pengalaman baru dan hal-hal yang telah mereka peroleh sebelumnya³⁵.

c. *Joyful learning*

Joyful Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya kegembiraan serta keterlibatan emosional peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Pendekatan ini berorientasi pada terciptanya suasana belajar yang positif, sehingga peserta didik merasa aman, termotivasi, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran³⁶.

Penelitian yang dilakukan oleh Feriyanto&Anjariyah menekankan bahwa pembelajaran berbasis kebahagiaan meningkatkan keterlibatan emosional siswa dan membantu mereka memahami materi lebih dalam. Berdasarkan premis ini, dapat disimpulkan bahwa *Joyful Learning* berkontribusi signifikan dalam menumbuhkan pengalaman belajar yang positif dan mendukung keterlibatan emosional siswa³⁷.

³⁵ Vargas-Hernández JG & Vargas-González OC., "Strategies for Meaningful Learning in Higher Education," *Journal of Research in Instructional* 2, no. 1 (2022): 47–64, <https://www.academia.edu/download/105179711/192.pdf>.

³⁶ Muhammad Barry Mahmudi, Asmaiwy Arief, and Rehani, "Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 96–103, <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>.

³⁷ Feriyanto, F., & Anjariyah, D, "Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research," *International Journal of Research and Innovation in Social Science* 5 (2024): 208–12, <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.90400502>.

2.2.3. Pengalaman belajar

Pengalaman belajar ini merupakan salah satu aspek penting dari empat elemen utama dalam pendekatan *deep learning*. Pada dasarnya, siswa diarahkan untuk mendalami suatu konsep secara mendasar, kemudian mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, proses belajar ini juga menekankan pada refleksi terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga tercipta pemahaman yang utuh dan bermakna, bukan sekadar hafalan³⁸. Pengalaman belajar *deep learning* terbentuk melalui proses pemahaman, penerapan, dan refleksi yang digambarkan dan dijelaskan sebagai berikut:

1) Memahami

Dalam *deep learning*, tahap memahami bertujuan menumbuhkan kesadaran siswa akan tujuan belajar dan mendorong mereka membangun pengetahuan secara aktif. Pengetahuan yang dipelajari meliputi dasar, keterampilan praktis, serta nilai dan karakter. Guru menyajikan materi yang dihubungkan dengan konteks nyata dan nilai kehidupan, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi membangun pemahaman mendalam yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi³⁹.

³⁸ Nurjanah, S., & Suryadi, A., "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menerapkan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Sint Louis" 6, no. 3 (2025): 943–53.

³⁹ sodik hairus anwar moh, "Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam P-ISSN*: 17, no. 1 (2025): 69–96.

2) Mengaplikasi

Tahap mengaplikasikan adalah proses siswa menggunakan pengetahuan secara nyata untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Kegiatan ini dilakukan secara individu maupun kolaboratif dengan dukungan guru yang menghadirkan isu dalam berbagai konteks. Hasilnya berupa solusi kreatif atau produk nyata, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga keterampilan hidup dan kepedulian sosial⁴⁰.

3) Merefleksi

Refleksi dalam pengalaman belajar adalah proses siswa menilai kembali pengalaman belajarnya, mengevaluasi pencapaian, serta menemukan hal-hal yang perlu diperbaiki. Tahap ini melibatkan kemampuan mengatur diri sendiri dan didukung oleh umpan balik dari guru maupun teman. Dengan refleksi, siswa dapat memperbaiki kekurangan, menguatkan kelebihan, dan menyiapkan langkah perbaikan agar pembelajaran lebih bermakna⁴¹.

2.2.4. Kerangka pembelajaran

Kerangka kerja pembelajaran mendalam (*Deep Learning Framework*) merupakan suatu kerangka yang mendukung

⁴⁰ Abdudssyukur and hefty Zulfah, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Pendekatan Deep Learning Di SMA," *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 3, no. 01 (2025): 55–69, <https://doi.org/10.61683/jome.v3i1.111>.

⁴¹ Rasma, Muh. Idham Khalid, and Saleha, "Penerapan Pembelajaran Deep Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI UPT SD 79 Gura," *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education* 8, no. 1 (2025): 455–65.

pembelajaran yang signifikan, reflektif, dan kontekstual, dengan penekanan pada pengembangan kompetensi global serta membentuk individu pembelajar yang utuh⁴². Kerangka ini mencakup metode pengajaran, suasana belajar, penggunaan teknologi digital, dan kolaborasi pembelajaran. Pembelajaran mendalam bukan sekadar teknik, tetapi sebuah pendekatan berpikir dan berperilaku yang komprehensif dalam dunia pendidikan.

1) Praktik Pedagogis: Strategi pengajaran yang dipilih oleh guru untuk meraih tujuan pembelajaran dalam mencapai dimensi profil kelulusan yakni Strategi mengajar yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam mencapai pembelajaran mendalam, guru memfokuskan pada pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik praktik langsung, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi.

2) Lingkungan Pembelajaran: Menciptakan suasana belajar yang mendukung proses belajar. Lingkungan belajar menekankan perpaduan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar guna mendukung pembelajaran yang mendalam. Ruang fisik dan virtual dirancang dengan fleksibilitas untuk menjadi tempat yang mendorong kolaborasi, refleksi, eksplorasi, dan pertukaran ide,

⁴² Yoyon Mahardika and Christian Arief Jaya, "Persepsi Guru Terhadap Implementasi Deep Learning Sebagai Pembelajaran Berbasis Pemahaman Konseptual Di Sekolah Dasar," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 1123–39.

sehingga dapat mengakomodasi beragam gaya belajar peserta didik secara optimal.

3) Pemanfaatan Teknologi Digital: Menggunakan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar. Penggunaan teknologi digital juga memiliki peran krusial sebagai penggerak untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Adanya berbagai sumber belajar memberikan kesempatan untuk menghasilkan pengetahuan yang berarti bagi siswa.

4) Kemitraan Pembelajaran: Yaitu adanya kerja sama yang saling mendukung antara siswa, guru, orang tua, dan komunitas. Kemitraan pembelajaran (learning partnerships) menciptakan hubungan yang interaktif antara guru, siswa, orang tua, komunitas, dan mitra profesional. Pendekatan ini mengalihkan kendali proses belajar dari guru saja menjadi kerjasama bersama.

3. Hasil Belajar

3.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan wujud dari berbagai bentuk penilaian, baik melalui tugas, ujian, maupun partisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab di kelas. Hasil belajar pada dasarnya merupakan wujud dari pencapaian individu setelah melalui suatu proses pembelajaran yang sistematis⁴³. Hasil belajar menurut Yandi dkk adalah pencapaian yang

⁴³ Gulo adinirwati, "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem Di Kelas X Smk Negeri 1 Lolowau Tahun Pelajaran 2021/2022," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 1.

diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil ini juga mencerminkan tingkat usaha yang telah dilakukan oleh siswa dalam belajar. Semakin besar usaha yang diberikan, maka secara ideal hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik⁴⁴.

Hasil belajar menjadi ukuran atau standar yang digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang berhasil memahami dan menguasai materi pelajaran yang diperoleh melalui proses pembelajaran⁴⁵. pencapaian tertinggi yang diraih oleh seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam mempelajari suatu materi pelajaran tertentu juga bisa disebut hasil belajar⁴⁶

3.2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, meskipun pada setiap mata pelajaran terdapat perbedaan dalam hal penekanan aspek yang dikembangkan⁴⁷. Ranah kognitif dapat diukur dengan dua bentuk tes, yaitu tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esai, namun memiliki keterbatasan karena tidak mampu mencakup

⁴⁴ Yandi Andri, Putri, and Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)."

⁴⁵ Nurohmah, N., Suchyadi, Y., & Mulyawati, Y., "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor," *JOURNAL OF SOCIAL STUDIES, ARTS AND HUMANITIES (JSSAH)* 2 (2022): 67–70, <https://doi.org/10.58917/ijpe.v1i2.19>.

⁴⁶ Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, and Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, no. 2 (2022): 133–40, <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>.

⁴⁷ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.

seluruh materi yang diujikan. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes objektif.

Ranah afektif merupakan salah satu ranah pembelajaran yang memiliki keterkaitan erat dengan ranah kognitif dan psikomotor, sehingga ketiganya tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Ranah afektif berfokus pada sikap, minat, dan nilai yang dimiliki peserta didik. Perubahan pada aspek ini dapat terjadi apabila peserta didik telah menguasai pengetahuan kognitif pada tingkat yang lebih tinggi⁴⁸. Dan yang terakhir ranah psikomotorik. Menurut Harahap et al yaitu perkembangan kepribadian manusia yang tercermin melalui keterampilan motorik, melibatkan koordinasi gerakan jasmani dan fungsi otot yang dipengaruhi oleh dorongan kognitif, emosional, serta kemauan dari dalam diri individu⁴⁹.

3.3. Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur utama dalam menilai keberhasilan suatu proses pendidikan. Pencapaian ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga mencakup ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, serta psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan⁵⁰. Untuk itu diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

⁴⁸ Rizky Pratama Putra, "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)," *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 149–58.

⁴⁹ Ananda Aditya Sari Harahap et al., "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar," *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.

⁵⁰ Ilham Fadhil, *Evaluasi Hasil*, 2020.

4. Mata Pelajaran IPS

4.1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau *social studies* merupakan disiplin ilmu yang mempelajari manusia beserta seluruh aktivitasnya dalam kehidupan bermasyarakat. IPS dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami dinamika sosial serta mengembangkan keterampilan dalam menganalisis dan memecahkan masalah sosial⁵¹. Di dalamnya, IPS menelaah interaksi manusia dengan lingkungan sekitar, hubungan antarindividu maupun kelompok, serta cara manusia berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya⁵². Realitanya, pendidikan ips kerap dipandang kurang penting bila dibandingkan dengan bidang ilmu lain, dan hal ini bisa berdampak buruk pada keberlanjutannya dalam dunia pendidikan. Untuk itu, Pendidikan IPS perlu menyesuaikan diri secara cepat dengan perkembangan zaman, dengan memanfaatkan peluang kemajuan zaman sebagai bagian dari proses pembelajaran agar senantiasa relevan serta bermanfaat bagi dunia pendidikan⁵³.

4.2. Tujuan IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap yang mendukung mereka

⁵¹ Azharotunnaifi and Siasah Muhsinatun, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS SMP The Effects of Instructional Method and The Learning Style on Social Studies Learning Outcome of The Students of Junior High Schools Azharotunnaifi" 15, no. 1 (2018): 79–93.

⁵² Mauizatul Hasanah, "Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmiah Edukatif* 8, no. 1 (2022): 27–37.

⁵³ Amna Ali et al., "Peran Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Global The Role Of Social Science In Global Education," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(3), no. Vol. 4 No. 3 (2024): Innovative: Journal Of Social Science Research (2024): 1551–60, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10676>.

untuk mampu berperan aktif dalam lingkungan sosialnya, mulai dari keluarga, teman sebaya, sekolah, masyarakat, hingga bangsa dan negara, sehingga tercipta warga negara yang bertanggung jawab dan baik⁵⁴.

Menurut Rahmad tujuan pembelajaran IPS ialah membantu peserta didik mengembangkan kepekaan terhadap persoalan pribadi maupun sosial di masyarakat, menumbuhkan sikap mental yang positif dalam memperbaiki ketimpangan, serta membekali keterampilan untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah yang muncul baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat luas⁵⁵

4.3.Karakteristik IPS

Pendidikan IPS memiliki karakteristik sebagai *synthetic discipline* sebagaimana dijelaskan oleh Numan Somantri, karena bidang ini tidak hanya memadukan konsep-konsep relevan dari ilmu pendidikan dan ilmu sosial, tetapi juga melibatkan tujuan pendidikan, pembangunan, serta dinamika sosial masyarakat sebagai bahan kajiannya⁵⁶

Menurut Aulia karakteristik mata pelajaran IPS antara lain:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perpaduan dari berbagai unsur disiplin ilmu, seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum,

⁵⁴ I Wayan Mertayasa, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V," *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (2022): 48, <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>.

⁵⁵ Rahmad, "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar," *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.

⁵⁶ Silvia Tabah Hati, "Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS," *Ijtimaiah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (2018): 365–70, <https://doi.org/10.3138/utq.37.4.513>.

politik, kewarganegaraan, sosiologi, serta bidang humaniora, pendidikan, dan agama.

- 2) Kompetensi Dasar IPS bersumber dari keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, lalu dikemas menjadi tema atau subtema pembelajaran.
- 3) Kompetensi Dasar IPS mencakup masalah sosial dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner
- 4) Kajian IPS meliputi peristiwa, perubahan masyarakat, prinsip sebab-akibat, kewilayahan, adaptasi, pengelolaan lingkungan, serta perjuangan hidup dalam memenuhi kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan keamanan.
- 5) Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi utama untuk memahami fenomena sosial dan kehidupan manusia⁵⁷.

4.4. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada dasarnya mencakup kajian tentang manusia dalam keseluruhan aktivitas sosialnya, baik sebagai individu maupun sebagai bagian integral dari masyarakat. IPS tidak hanya membahas aspek pribadi manusia, tetapi juga interaksinya dengan lingkungan sosial, budaya, politik, dan ekonomi yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, ruang lingkup IPS dapat dipahami sebagai keseluruhan aspek kehidupan manusia yang berkaitan dengan peran, fungsi, serta tanggung jawabnya

⁵⁷ Riska Aulia and rora rizki Wandini, "Karakteristik Pembelajaran IPS," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 4034–40, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.

dalam kehidupan bermasyarakat⁵⁸. Karena ruang lingkup IPS sangat luas, maka pembelajarannya perlu dilakukan secara bertahap dan terus-menerus, sesuai dengan perkembangan kemampuan siswa dan materi yang dipelajari dalam IPS. Menurut pratiki dkk, ruang lingkup IPS akan dibagi menjadi beberapa aspek sesuai dengan aspek yang akan ditinjau, yaitu; (1) Ditinjau dari ruang lingkup memuat, hubungan sosial, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan politik, hubungan ekonomi, hubungan geografi dan hubungan psikologi; (2) Ditinjau dari kelompoknya memuat, kampung, keluarga, bangsa, organisasi masyarakat, rukun tetangga dan keluarga; (3) Ditinjau dari tingkatnya memuat, global, lokal dan regional; (4) Ditinjau dari interaksi memuat, ekonomi, kebudayaan dan politik⁵⁹

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Perspektif Model Pembelajaran TGT Dalam Islam

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar yang menekankan kerja sama dalam kelompok, sehingga peserta didik dapat saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Al-quran Surat Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاهُ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

⁵⁸ Bayu Adhi Kurniawan, Wawan Priyanto, and Asep Ardiyanto, "Analisis Materi Pembelajaran IPS Tema 1-3 Kelas IV SD Pada Buku Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan," *Dwjaloka* 3, no. 1 (2022): 31–34.

⁵⁹ Ajeng Dwi Pratiwi et al., "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS Di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP Dan SMA)," *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 606–17, <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>.

Artinya: Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti. (QS. Al-Hujurat:13)

Dalam ayat ini, dijelaskan bahwa Penggalan pertama ayat di atas Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan adalah pengantar untuk menegaskan bahwa semua manusia derajat kemanusiaan sama disisi Allah, tidak ada perbedaan antara satu suku dan yang lain. Tidak ada juga perbedaan pada nilai kemanusiaan antara laki-laki dan perempuan karena semua diciptakan dari seorang laki-laki dan seorang perempuan. Pengantar tersebut mengantarkan pada kesimpulan yang disebut oleh penggalan terakhir ayat ini yakni “Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu”. Karena itu, berusaha untuk meningkatkan ketakwaan agar menjadi yang termulia di sisi Allah. Salah satu tema utama sekaligus prinsip pokok dalam ajaran Islam adalah persamaan antara manusia, baiknya antara lelaki dan perempuan maupun antar bangsa, suku dan keturunan. Perbedaan yang digaris bawahi yang kemudian meninggikan atau merendahkan seseorang hanyalah nilai pengabdian dan ketakwaannya kepada Tuhan Yang Maha Esa⁶⁰.

⁶⁰ Quraish, S. M. (2002). Tafsir Al-Misbah. Jakarta: Lentera Hati, 1, 507-508.

2. Perspektif Hasil Belajar Dalam Islam

Hasil belajar merupakan prestasi yang didapat oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan Q.S An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl: 78).

Dalam ayat ini, Allah swt menjelaskan setelah manusia lahir, dengan hidayah Allah segala potensi dan bakat itu berkembang. Akalnya dapat memikirkan tentang kebaikan dan kejahatan, kebenaran dan kesalahan, serta hak dan batil. Dengan pendengaran dan penglihatan yang telah berkembang itu, manusia mengenali dunia sekitarnya, mempertahankan hidupnya, dan mengadakan hubungan dengan sesama manusia. Dengan perantara akal dan indra, pengalaman dan pengetahuan manusia dari hari ke hari semakin bertambah dan berkembang. Semua itu merupakan rahmat dan anugerah Tuhan kepada manusia yang tidak terhingga. Oleh karena itu, seharusnya mereka bersyukur kepada-Nya, baik dengan cara beriman kepada keesaan Allah, dan tidak menyekutukan-Nya dengan yang lain maupun dengan mempergunakan segala nikmat Allah untuk beribadah dan patuh kepada-Nya⁶¹.

⁶¹ Muhammad, Abdullah bin. "Tafsir Ibnu Katsir Jilid 5," 88. Bogor: Pustaka Imam Syafi'i, 2003.

3. Perspektif Pembelajaran IPS Dalam Islam

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang menelaah kaitan antara manusia dengan lingkungan. Sesuai dengan firman Allah dalam Q.S Al-A'raf ayat 56:

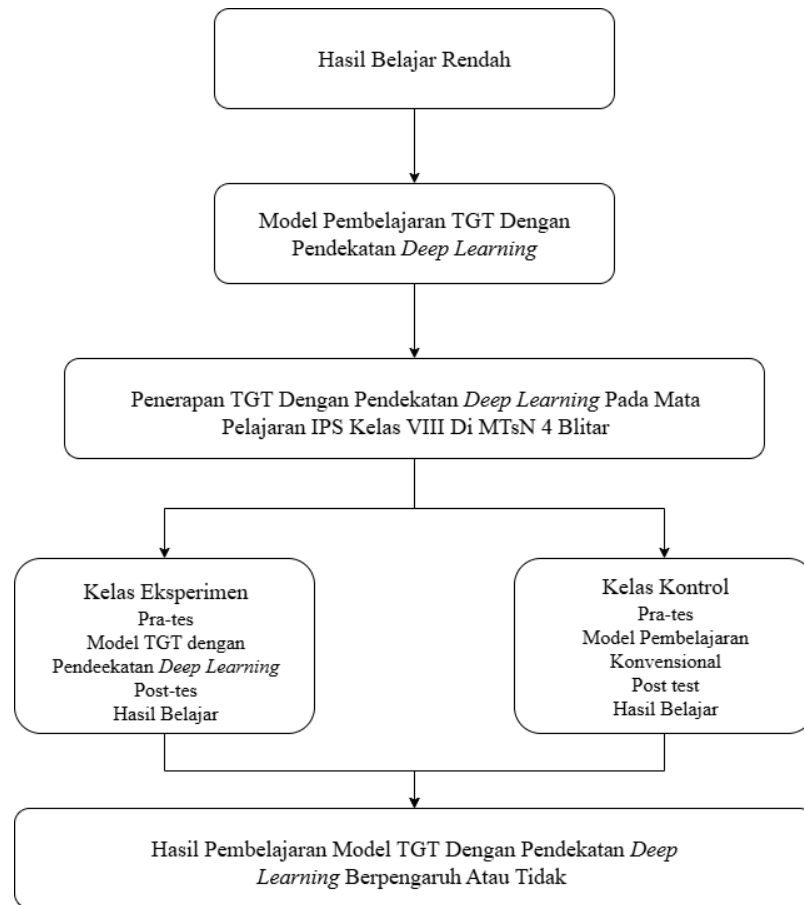
وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: Janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah diatur dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat dengan orang-orang yang berbuat baik. (QS. Al-A'raf: 56)

Dalam tafsir Al-Misbah dijelaskan bahwa Allah melarang manusia agar tidak membuat kerusakan di muka bumi. Larangan membuat kerusakan ini mencakup semua bidang, seperti merusak pergaulan, jasmani dan rohani orang lain, kehidupan dan sumber-sumber penghidupan (pertanian, perdagangan, dan lain-lain), merusak lingkungan dan lain sebagainya. Bumi ini sudah diciptakan Allah dengan segala kelengkapannya, seperti gunung, lembah, sungai, lautan, daratan, hutan dan lain-lain, yang semuanya ditujukan untuk keperluan manusia, agar dapat diolah dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk kesejahteraan mereka. Oleh karena itu, manusia dilarang membuat kerusakan di muka bumi⁶².

⁶² Quraish, S. M. (2002). Tafsir Al-Misbah. Jakarta: Lentera Hati, 1

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian ini bermula pada permasalahan rendahnya hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Deep Learning*. Model TGT menekankan kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa, sedangkan *Deep Learning* mendorong pemahaman konsep secara mendalam sehingga siswa mampu mengaitkan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTsN 4 Blitar dengan membandingkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dengan

pendekatan *Deep Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Data hasil belajar dari kedua kelas tersebut kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh model pembelajaran TGT dengan pendekatan *Deep Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan yang berisi dugaan sementara terhadap suatu fenomena yang diamati dalam rangka memahaminya. Hipotesis dapat dipandang sebagai jawaban awal atas rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan melalui data empiris, karena jawaban tersebut baru didasarkan pada teori yang relevan⁶³. Sejalan dengan penelitian ratnasari dkk, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada saat mengimplementasikan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan periode sebelum perlakuan⁶⁴. Hipotesis penelitian dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh dari penerapan TGT dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa.

Ha: Terdapat pengaruh dari penerapan TGT dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa.

⁶³ Sugiyono, D. R. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.

⁶⁴ Diah Ayu Ratnasari, Yusuf Hanafi, and Cahyaning Pininta Kustia, "Efektivitas Model Cooperative Learning Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Bookwidgets Terhadap Hasil Belajar," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 10, no. 2 (2025): 1625–32, <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i2.7799>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode ini didasarkan pada filsafat positivisme, dilakukan terhadap populasi atau sampel tertentu dengan pengambilan sampel secara random, serta data yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁶⁵. Menurut Syahroni metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menelaah suatu populasi atau sampel dengan memanfaatkan instrumen penelitian, lalu hasilnya dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan⁶⁶.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan analisis data melalui metode statistik. Desain penelitian yang diterapkan yaitu *pretest-posttest control group design*, di mana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama diberikan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) guna mengetahui adanya perbedaan hasil setelah perlakuan⁶⁷.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

(Sugiyono, 2013)

⁶⁵ Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

⁶⁶ Muhammad Irfan Syahroni, "Prosedur Penelitian Kuantitatif" 2, no. 3 (2022): 43–56.

⁶⁷ Gisela Anantasia and Sulastri Rini Rindrayani, "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen," *Adiba: Journal of Education* 5, no. 2 (2025): 183–92.

Keterangan:

O1: Hasil pre-test kelas eksperimen

O3: Hasil pre-test kelas kontrol

X: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning*

O2: Hasil post-test kelas eksperimen

O4: Hasil post-test kelas control

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Blitar yang beralamat di Jalan Desa Sukosewu, Dusun Sukoreno, Desa Sukosewu, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. dengan rincian penjelasan berikut:

- 1) Variabel independen (X) : Model *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *deep learning*
- 2) Variabel dependen (Y) : Hasil belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada penelitian kuantitatif, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu, yang

menjadi fokus utama penelitian untuk ditarik kesimpulannya⁶⁸. Dalam konteks penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa kelas VIII di MTsN 4 Blitar, yang terbagi dalam 8 kelas dan dengan jumlah siswa total 242 siswa.

TABEL 3.2 Data Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	30
2.	VIII B	30
3.	VIII C	32
4.	VIII D	30
5.	VIII E	31
6.	VIII F	30
7.	VIII G	28
8.	VIII H	29
Jumlah		240

2. Sampel

Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*, teknik *purposive sampling* yaitu cara pengambilan sampel yang dipilih secara selektif dari populasi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian⁶⁹. Karena penelitian ini memerlukan dua kelas yang mempunyai tingkat kemampuan yang serupa dan mampu mewakili karakteristik dari keseluruhan populasi maka teknik *purposive sampling* pada penelitian ini digunakan. Sehingga diperoleh kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol. Setelah ditentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dijelaskan bahwa kelas eksperimen menggunakan metode TGT dengan pendekatan *deep learning* dan kelas control menggunakan metode konvensional.

⁶⁸ Asrulla et al., "Population and Sampling (Quantitative), and Selection of Key Informants (Qualitative) in a Practical Approach," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.

⁶⁹ Jailani et al., "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.

E. Data dan Sumber Data

Data merupakan informasi mengenai objek penelitian yang didapatkan dari lokasi penelitian dilakukan. Penelitian ini memanfaatkan data primer. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dari sumber pertama oleh peneliti⁷⁰. Data primer diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Sumber data yang digunakan adalah sumber primer yang berasal langsung dari siswa kelas VIII MTsN 4 Blitar yang menjadi subjek penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar kognitif, yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan dan evaluasi⁷¹. Proses pengumpulan data yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian disebut teknik pengumpulan data, dan teknik yang digunakan adalah tes. Instrument tes merupakan salah satu metode pengukuran yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan prestasinya dalam kaitannya dengan tujuan yang telah ditentukan⁷². Dalam penelitian ini instrument tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada

⁷⁰ Inayah Mawaddah Inadjo, Benedicta J Moku, and Nicolaas Kandowangko, "Adaptasi Sosial SDN 1 Pineleng Menghadapi Dampak Covid-19 Di Desa Pineleng 1 Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa," *Journal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–7.

⁷¹ Dwi Oktaviana and Iwit Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom" 8 (2018): 81–88.

⁷² Ida Laila, Ema Pariati, and Eka Widyati, "Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 2 (2024): 12–25, <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1139>.

kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasilnya akan dibandingkan antar kelas yang mendapat perlakuan dan yang tidak. Format ujian instrument ini adalah pilihan ganda.

Tes berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Jenis tes yang dipakai adalah pilihan ganda dengan empat opsi jawaban (a, b, c, dan d). Jumlah soal yang diberikan sebanyak 15 butir, baik untuk pretest maupun posttest.

TABEL 3.3 Instrumen Penelitian

No	Capaian pembelajaran	Indikator Utama	Level	Nomor soal
1	Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	Merumuskan hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	C6	1
		Mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan manusia primer, sekunder, tersier dan faktor yang memengaruhinya.	C4	2, 4
2.	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Mengidentifikasi jenis-jenis lembaga keuangan bank dan keuangan nonbank	C3	5, 6
		Mengaitkan risiko dan keuntungan dari berbagai produk lembaga keuangan untuk kebutuhan pengelolaan keuangan.	C4	7,8,9
3.	Peserta didik memahami produk dan layanan Lembaga keuangan.	Mengidentifikasi berbagai produk keuangan bank, seperti tabungan, deposito, kredit/pinjaman, kartu debit/kredit, dan layanan pembayaran digital. Serta berbagai produk lembaga keuangan nonbank, seperti	C5	10

No	Capaian pembelajaran	Indikator Utama	Level	Nomor soal
		asuransi, pembiayaan, investasi (reksa dana/obligasi), dan layanan pegadaian.		
		Menganalisis karakteristik dan manfaat produk keuangan dari berbagai lembaga keuangan	C4	11, 12
4.	Peserta didik mampu mengenali strategi pengelolaan keuangan dan menghindari risiko Lembaga keuangan	Merancang strategi pengelolaan keuangan pribadi atau usaha untuk meminimalkan risiko penggunaan produk dan layanan lembaga keuangan.	C6	13
		Menggambarkan ciri-ciri lembaga keuangan yang resmi dan legal, termasuk cara memeriksa izin OJK atau regulator terkait.	C3	14, 15

G. Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan bagian yang sangat krusial dalam proses penelitian karena pada tahap inilah peneliti memperoleh informasi yang valid, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan. Pemilihan metode pengumpulan data harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Data terkait hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dikumpulkan dengan menggunakan metode tes.

Tes disini akan dilakukan sebanyak dua kali baik pada kelas kontrol maupun kelas uji coba, yaitu menjelang dimulainya pertemuan sebelum diberikan treatment atau pretest. Kemudian pada akhir pertemuan setelah diberikan treatment atau posttest. Hasil dari kedua tes tersebut ditangani dan diuraikan untuk melihat apakah model TGT dengan pendekatan *deep*

learning berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS MTsN 4 Blitar.

H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur variabel yang hendak diteliti. Dengan kata lain, validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas instrumen dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus korelasi Product Moment sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

No Soal	r tabel	r Hitung (Pretest)	(Sig. 2-tailed)	Keterangan
1.	0,333	0,741	0,000	Valid
2.	0,333	0,681	0,000	Valid
3.	0,333	0,872	0,000	Valid
4.	0,333	0,537	0,002	Valid
5.	0,333	0,907	0,000	Valid
6.	0,333	0,782	0,000	Valid
7.	0,333	0,685	0,000	Valid
8.	0,333	0,621	0,000	Valid
9.	0,333	0,809	0,000	Valid
10.	0,333	0,733	0,000	Valid
11.	0,333	0,718	0,000	Valid
12.	0,333	0,826	0,000	Valid
13.	0,333	0,766	0,000	Valid
14.	0,333	0,826	0,000	Valid
15.	0,333	0,717	0,000	Valid

Tes untuk mengukur hasil belajar telah diujicobakan kepada 32 siswa dari kelas IX A. Tes tersebut terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis uji validitas, seluruh butir soal dinyatakan valid, sehingga instrumen layak dan dapat digunakan dalam proses pengukuran hasil belajar pada tahap penelitian selanjutnya. Adapun rincian perhitungan

dan output analisis menggunakan SPSS disajikan secara lengkap pada bagian lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi dari sebuah metode dan hasil penelitian yang bertujuan untuk mengukur konsistensi alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian kuantitatif.⁷³ Uji Reliabelitas di penelitian ini dibantu dengan program SPSS 25 *for windows* menggunakan teknik koefisien alpha Cronbach, adapun rumus dari teknik koefisiensi alpha cronbach adalah sebagai berikut:

Aturan untuk menguji nilai kualitas tetap instrumen adalah (a) jika nilai ketergantungan lebih besar dari 0,06, maka informasinya kuat dan dapat diprediksi. (b) dalam hal nilai kualitas tetap instrumen berada di bawah 0,06, informasinya bersifat temperamental dan bertentangan.⁷⁴

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.944	15

Menurut tabel 3.5 diketahui bahwasanya nilai Cronbach's Alpha pada instrumen soal sejumlah 15 butir pertanyaan yakni $0.944 > 0.6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan reliabel.

⁷³ Budiastuti, D. (2022). Validitas dan reliabilitas penelitian.

⁷⁴ Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2017), hlm 90

I. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap utama, yaitu uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Kedua tahap ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi syarat analisis statistik dan dapat menghasilkan kesimpulan yang sah secara ilmiah.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses penelitian yang digunakan untuk menentukan apakah data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak⁷⁵. Untuk menentukan kewajaran digunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat kepentingan 0,05 atau 5% dalam ulasan ini menggunakan SPSS 25 for Windows yang dalam pengujiannya bergantung pada arahan yang menyertainya:

- a. apabila nilai uji normalitas lebih besar dari 0.05 (>0.05) maka data normal.
- b. apabila nilai uji normalitas lebih kecil 0.05 (<0.05) maka data tidak normal.⁷⁶

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan prosedur uji statistik ini digunakan untuk memastikan bahwa dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang homogen atau sama⁷⁷. Dalam eksplorasi ini digunakan uji faktual Levene's sebagai uji homogenitas, yang dalam pengujiannya menggunakan SPSS 25 for windows dengan standar dinamik yang menyertainya:

- a. Dengan asumsi nilai uji homogenitas adalah sig. di bawah 0,05 ($<0,05$) maka contohnya tidak homogen.

⁷⁵ Muhammad Isnaini et al., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas ANOVA," *JurnalCendekiainmiah* 4, no. 2 (2013): 170, <https://ulilalbabainstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/7007/5922>.

⁷⁶ Dunakhir, S. (2019). Uji Reliabilitas dan Normalitas Instrumen Kajian Literasi Keuangan.

⁷⁷ Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97, <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

- b. Dengan asumsi nilai uji homogenitas adalah sig. lebih dari 0,05 ($>0,05$) maka contohnya homogen⁷⁸.

2. Uji Hipotesis

Tahap kedua adalah uji hipotesis, yaitu prosedur analisis statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian berdasarkan data empiris yang telah diuji asumsi dasarnya. Jenis uji hipotesis yang digunakan bergantung pada hasil uji normalitas data.

a) Data Berdistribusi Normal (Uji Parametrik)

Apabila hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji parametrik, yaitu Independent Sample t-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui dua tahapan penting, yaitu pengujian asumsi klasik untuk menentukan distribusi data, serta pengujian hipotesis untuk menguji perbedaan hasil antar kelompok. Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.0, sehingga hasil yang diperoleh diharapkan akurat, objektif, dan sesuai dengan kaidah analisis statistik yang berlaku.

⁷⁸ Muh Dahlan Thalib, *Membangun Motivasi Belajar dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional dan Spiritual*, (Parepare, IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), hlm 38

J. Prosedur Penelitian

Penelitian yang direncanakan ini akan melewati langkah-langkah secara berurutan, langkah tersebut terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan juga tahap penyelesaian.

1) Tahap persiapan

Pada tahap ini, serangkaian aktivitas yang dilakukan meliputi:

- a. Tahap awal penelitian diawali dengan pengajuan surat izin kepada pihak sekolah MTsN 4 Blitar sebagai lokasi penelitian.
- b. Peneliti melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII guna proses pembelajaran dan kondisi lingkungan
- c. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul serta media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian.
- d. Merancang tes hasil belajar yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian.
- e. Sebelum digunakan, instrumen penelitian tersebut diuji coba melalui uji validitas dan reliabilitas.

2) Tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen (kelas A) dilaksanakan dengan menerapkan metode *teams games tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol (kelas B) digunakan metode pembelajaran konvensional.

- b. Memberikan post test (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol guna melihat hasil belajar siswa kelas VIII.
 - c. Post-test dilaksanakan dengan memberikan tes kepada siswa guna mengukur dan mengevaluasi pencapaian hasil belajar.
 - d. Data hasil belajar siswa kemudian dianalisis, dengan pengujian hipotesis yang dilakukan melalui analisis deskriptif untuk memberikan gambaran rinci mengenai data, serta uji-t untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar secara statistik.
- 3) Tahap penyelesaian
- a. Menyusun laporan penelitian dengan menganalisis hasil yang diperoleh serta menyusunnya secara terstruktur dan sistematis
 - b. Menyelesaikan hasil penelitian bentuk laporan penelitian sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah di FITK. Pada tahap ini pula peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN

1. Sejarah singkat sekolah

MTsN 4 Blitar bermula dari MTs Ma'arif Gandusari yang berlokasi di Jalan Kawi, Desa Gandusari, Kecamatan Gandusari. Madrasah ini berada di bawah naungan Yayasan Kesejahteraan dan Pendidikan Islam (YKPI) yang diketuai oleh KH. Anwar Sudibyo, dengan kepala madrasah saat itu Kusmadi Samsul Islam. Pada tahun 1979, MTs Ma'arif Gandusari diusulkan menjadi filial MTs Negeri Jabung. Usulan tersebut kemudian disetujui dengan diterbitkannya Surat Keputusan pada tahun 1980 sebagai Filial Madrasah Tsanawiyah Negeri Jabung.

Selama berstatus sebagai madrasah filial, berbagai upaya dilakukan untuk memenuhi persyaratan peningkatan status menjadi MTs Negeri. Salah satu upaya penting adalah penyediaan lahan seluas 3.170 m² yang berasal dari wakaf istri Bapak H. Dawud Sunarto. Lahan tersebut terletak di Dusun Sukoreno, Desa Sukosewu, Kecamatan Gandusari. Pada masa kepemimpinan Direktur Binrui Islam oleh Prof. Dr. A. Malik Fajar, ditetapkan kebijakan bahwa madrasah berstatus filial yang tidak memenuhi persyaratan kelayakan untuk dinegerikan, khususnya kepemilikan lahan, harus kembali berstatus sebagai madrasah swasta.

Meskipun lahan yang dimiliki seluas 3.170 m², persyaratan utama telah terpenuhi. Kondisi tersebut semakin memperkuat tekad seluruh

pihak untuk segera mewujudkan perubahan status menjadi MTs Negeri. Seluruh persyaratan penegerian madrasah kemudian diajukan ke Departemen Agama dan telah dilengkapi secara menyeluruh, baik dari aspek administrasi maupun kepemilikan lahan. Pada akhirnya, pada tahun 1995, madrasah ini resmi berstatus sebagai Madrasah Tsanawiyah Negeri Gandusari berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 515A tanggal 25 November 1995.

Pada tahun 2000, madrasah mulai menempati gedung baru yang berlokasi di Jalan Desa Sukosewu, Gandusari (Sukoreno), yang digunakan untuk kelas IX. Selanjutnya, pada tahun 2001 gedung tersebut digunakan oleh kelas VIII, dan pada tahun 2002 kelas VII juga menempati lokasi yang sama.

Seiring dengan meningkatnya jumlah peserta didik serta berkembangnya sarana dan prasarana pendidikan, MTs Negeri Gandusari semakin dipercaya masyarakat sebagai pilihan dalam menyekolahkan putra-putrinya. Berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 673 Tahun 2016 tanggal 17 November 2016, madrasah ini resmi berganti nama menjadi MTsN 4 Blitar.

Madrasah ini memiliki visi dan misi sebagai berikut.

Visi

Terbentuknya Insan Bertaqwa, Unggul, dan Berbudaya Lingkungan.

Misi:

a) Bertaqwa

- 1) Membiasakan Kebiasaan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) setiap hari.
- 2) Membiasakan bersalaman sesama warga madrasah.
- 3) Membiasakan akhlakul karimah terhadap pencipta dan sesama makhluk.
- 4) Membiasakan kegiatan sholat dhuha dan dhuhur berjamaah.
- 5) Membiasakan tadarus Al-Qur'an dengan tartil.
- 6) Menghafalkan surat-surat pendek, ayat-ayat pilihan, dan tahlil.

b) Unggul

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan bimbingan secara efektif.
- 2) Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya dalam bidang olahraga dan kesenian, sehingga dapat dikembangkan secara optimal.

c) Berbudaya Lingkungan

- 1) Melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat.
- 2) Melaksanakan kerindangan sekolah.
- 3) Membiasakan seluruh warga madrasah untuk menjaga kelestarian lingkungan madrasah.
- 4) Mengembangkan kemampuan *life skill*.
- 5) Menetapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan komite madrasah.

2. Struktur organisasi

Struktur organisasi disusun untuk mencapai suatu sasaran dan tujuan yang telah direncanakan. MMTsN 4 Blitar dipimpin oleh seorang Kepala Madrasah sebagai penanggung jawab terhadap seluruh kegiatan pada sekolah tersebut.

Adapun penjelasan tugas dari setiap bagian struktur organisasi di MTsN 4 Blitar adalah sebagai berikut:

- a) Komite Sekolah: Berfungsi sebagai sosial kontrol sekolah yang bertugas mengawasi mutu sekolah, baik dari kualitas pengajaran, fasilitas, pembangunan, dan sebagainya.
- b) Kepala Sekolah: Bertindak sebagai manajer utama yang mengoordinasikan seluruh program kerja (harian hingga tahunan), melakukan supervisi terhadap guru dan murid, serta menjalin kerja sama dengan instansi pemerintah setempat.
- c) Wakil Kepala Sekolah (Wakasek): Bertanggung jawab dalam merancang program kerja, mengelola sumber daya manusia, melakukan evaluasi kegiatan, serta menyusun laporan pertanggungjawaban secara sistematis.
- d) Tata Usaha: Mengelola sektor administrasi sekolah secara menyeluruh, mulai dari urusan kepegawaian, manajemen keuangan, inventarisasi barang, hingga pengarsipan data kesiswaan.
- e) Koordinator BP/BK: Fokus pada pendampingan psikologis siswa, melakukan tindakan preventif untuk mencegah masalah kenakalan

remaja, serta memberikan solusi atas hambatan yang dihadapi siswa.

- f) Koordinator Perpustakaan: Mengelola sumber belajar sekolah dengan cara menyusun program literasi, mengatur jadwal kunjungan, dan memodernisasi sistem sirkulasi buku.
- g) Koordinator Laboratorium: Bertanggung jawab atas pemanfaatan sarana praktikum, melakukan perawatan alat-alat laboratorium, serta menyusun jadwal penggunaan ruang agar efektif.
- h) Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum: Berfokus pada manajemen akademik, termasuk pembagian jam mengajar guru, pemantauan target kurikulum nasional, dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar intrakurikuler.
- i) Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan: Mengelola administrasi penerimaan siswa baru, membimbing organisasi kesiswaan seperti OSIS, serta memfasilitasi pengembangan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- j) Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana: Mengatur siklus hidup aset sekolah, mulai dari perencanaan pengadaan barang baru, pemeliharaan fasilitas yang ada, hingga penghapusan inventaris yang sudah tidak layak pakai.
- k) Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas: Menjadi jembatan komunikasi antara pihak sekolah dengan masyarakat, wali murid, maupun dunia industri guna menciptakan lingkungan sekolah yang harmonis dan kolaboratif.

- l) Tenaga Pengajar (Guru): Pendidik profesional yang bertugas mentransfer ilmu pengetahuan sesuai bidang keahliannya, sekaligus membentuk karakter, kecerdasan, dan etika moral para siswa.
- m) Peserta Didik (Siswa): Individu yang sedang menempuh proses pengembangan potensi diri melalui jalur pendidikan resmi di madrasah untuk mencapai tujuan akademik dan karakter tertentu.

3. Keadaan Guru dan Siswa

Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar memiliki guru sejumlah 60 orang dengan jumlah siswa sebanyak 928 siswa dengan rician sebagai berikut.

Tabel 4.1 Guru dan Karyawan MTsN 4 Blitar

No	Uraian	Laki-laki	Perempuan	jumlah
1.	Guru Mts	22	24	46
2.	Karyawan MTs	10	4	14
Total				60

Sumber: Dokumen penelitian 2026

Berdasarkan data diatas untuk guru dan karyawan MTsN 4 Blitar Sebagian besar berpendidikan sarjana dan ada juga yang diploma. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Pendidikan Guru dan Karyawan MTsN 4 Blitar

No	Uraian	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	SMA/ sederajat	10	4	14
2.	Diploma III	2	-	2
3.	Sarjana (S1)	18	23	41
4.	Master (S2)	2	1	3
Total				60

Sumber: dokumen penelitian 2026

Pada tahun Pelajaran 2025/2026 MTsN 4 Blitar memiliki 930 siswa yang terbagu dalam 24 kelas. Siswa kelas VII berjumlah 318 siswa. Untuk kelas VIII berjumlah 312 siswa dan untuk kelas IX berjumlah 298 siswa. Riciannya sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Keadaan Siswa MTsN 4 Blitar

Siswa	JML KELAS	JUMLAH SISWA		Total siswa
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
Kelas VII	8 kelas	176	142	318
Kelas VIII	8 kelas	169	143	312
Kelas IX	8 kelas	154	144	298
Jumlah	24 kelas	499	492	
TOTAL				928

Sumber: dokumen penelitian 2026

Berdasarkan tabel yang dipaparkan ini dapat diketahui bahwa jumlah siswa laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan siswa Perempuan dengan selisih 7 siswa.

B. HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, hasil belajar di ukur dengan tes pilihan ganda berjumlah lima belas butir soal pada materi Bank dan bukan bank. Dengan dilaksanakannya pretest dan posttest. Data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan control dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Nilai Belajar Siswa

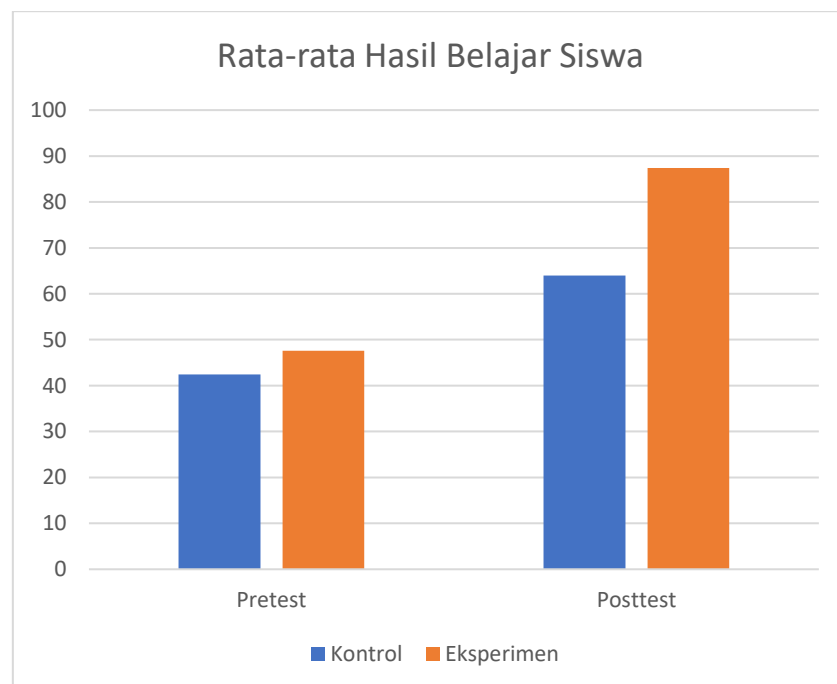
No	Deskriptif	Eksperimen			Kontrol		
		Pre test	Post test	kenaikan	Pre test	Post test	Kenaikan
1.	N	30	30	-	30	30	-
2.	Mean	47,6	87,4	39,8	42,4	64,0	21,6
3.	Median	49	88		40	64	24
4.	Modus	40	88	48	34	58	24
5.	Std. Deviation	10,56	7,91		8,83	8,06	0,77
6.	Minimum	34	70	36	34	52	18
7.	Maximum	64	100	36	58	76	18

Sumber: data diolah (2026)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk kelas control pretest mempunyai nilai rata-rata 42,4 dengan total 1274, kemudian posttest mempunyai nilai rata-rata 64,0 dengan total 1920, sehingga ada peningkatan 21,6 point.

Sedangkan untuk kelas eksperimen dapat diketahui bahwa untuk pretest mempunyai nilai terendah rata-rata 47,6 dengan total 1428, kemudian posttest mempunyai nilai rata-rata 87,4 dengan total 2622.

Perbandingan hasil nilai pretest dan posttest antara kelas control dan kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka selanjutnya perlu dilakukan Uji-t untuk melihat apakah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan hasil belajar yang signifikan atau tidak. Uji prasyarat

analisis yaitu normalitas dan uji homogenitas dilakukan terlebih dahulu sebelum uji-t tersebut.

1) Uji normalitas

Uji normalitas data hasil belajar menggunakan Uji Kolmogorov–Smirnov pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan *SPSS 25.00 for windows*. Uji Kolmogorov–Smirnov digunakan karena sampel data lebih dari 50 sampel. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,134 untuk kelas eksperimen dan sebesar 0,115 untuk kelas kontrol. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control memiliki sebaran yang normal.

Tabel 4.5 Uji Normalitas

Tests of Normality		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,46891588
Most Extreme Differences	Absolute	0,100
	Positive	0,100
	Negative	-0,095
Test Statistic		0,141
Asymp. Sig. (2-tailed)		,134

Oleh karena itu, data tersebut layak digunakan untuk analisis statistik parametrik, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t, setelah sebelumnya memenuhi uji prasyarat analisis lainnya.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene pada taraf signifikansi 0,05*. Dengan bantuan program SPSS 2.5 for windows. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,376 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas control memiliki varian yang homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,783	1	58	0,380
	Based on Median	0,740	1	58	0,393
	Based on Median and with adjusted df	0,740	1	55.677	0,393
	Based on trimmed mean	0,795	1	58	0,376

Berdasarkan hasil analisis yang tercantum pada tabel, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,393 berdasarkan *mean*, 0,380 berdasarkan *median*, 0,393 berdasarkan *median* dengan penyesuaian derajat kebebasan, serta 0,376 berdasarkan *trimmed mean*. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas batas $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

3) Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara siswa yang dibelajarkan dengan model

team games tournament (TGT) berbasis *deep learning* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan program *SPSS 25.00 for windows*.

Berdasarkan hasil penelitian dengan uji-t menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai probabilitas (sig. 2-tailed) Adalah $0.000 < 0.05$ dengan rata-rata *gain score* untuk hasil belajar IPS siswa kelas kontrol adalah 56,6 dan kelas eksperimen dengan rata-rata 82,6 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 4 Blitar. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
POSTTEST	Equal variances assumed	.783	.380	11,122	58	0.000	26,000	2,338	30,679	21,321
	Equal variances not assumed			11,122	56,340	0,000	26,000	2,338	30,689	21,318

Selisih rata-rata yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya dampak yang nyata dari penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran yang menerapkan penerapan model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning* memberikan stimulus yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *deep learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai perhitungan uji analisis deskriptif dimana nilai rata-rata di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 87,4. Sedangkan nilai rata-rata di kelas kontrol yang mengalami peningkatan sebesar 64,0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan pendekatan *deep learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar⁷⁹.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) tidak terlepas dari keterkaitannya dengan pendekatan *cooperative learning* yang menekankan kerja sama antar peserta didik. Model *cooperative learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama⁸⁰. Pendekatan ini terbukti mampu

⁷⁹ zalza Lutfiatun Nisa, Ardiansyah Lutfi, And Isna Rahmawati, "Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas" 2, no. 1 (2024): 83–91.

⁸⁰ Syahraini Tambak, "Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 14, no. 113 (2017).

meningkatkan interaksi sosial dan tanggung jawab belajar siswa, karena setiap anggota kelompok memiliki peran dalam keberhasilan tim sehingga mendorong partisipasi aktif dan saling ketergantungan positif antar peserta didik. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahaman melalui diskusi, saling membantu, dan pemecahan masalah secara kolaboratif⁸¹.

Pembelajaran kolaboratif menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam bekerja sama, berdiskusi, dan saling bertukar ide untuk membangun pemahaman secara bersama-sama. Melalui interaksi tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta kesadaran sosial. Proses kolaboratif ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini diperkuat oleh pembelajaran kolaboratif yang membangun kesadaran sosial melalui interaksi sebagai dasar pembelajaran yang bermakna⁸².

Selain aspek kolaboratif, keberhasilan model pembelajaran TGT juga didukung oleh adanya unsur permainan (*game*) dalam proses pembelajaran. Kegiatan *game* yang terintegrasi dalam turnamen menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, sehingga siswa merasa lebih rileks namun tetap fokus dalam memahami materi. Unsur permainan tersebut terbukti mampu meningkatkan kesenangan dan antusiasme siswa

⁸¹ Moh Zaiful Rosyid, "Implementasi Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Tingkat Dasar" 19, no. 1 (n.d.): 210–41.

⁸² Amiruddin, "Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif," n.d., 24–32.

dalam mengikuti pembelajaran⁸³. Selain itu, adanya kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar⁸⁴. Hal ini sejalan dengan pendapat Robert E. Slavin yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa⁸⁵.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif ketika menggunakan pendekatan belajar sambil bermain, sebagai respon terhadap kebosanan akibat metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian lain yang menekankan perlunya penggunaan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS⁸⁶. Dalam penelitian ini, integrasi pendekatan *deep learning* dalam model pembelajaran TGT menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Maka proses ini sesuai dengan teori Michael Fullan yang menyatakan proses belajar yang tidak hanya berfokus pada penguasaan konten atau hafalan, tetapi pada kemampuan siswa untuk memahami secara mendalam, mengaitkan pengetahuan, serta menerapkannya dalam kehidupan nyata⁸⁷.

⁸³ Srimulyani, "EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas," n.d., 29–35.

⁸⁴ Mahbub, "Penyelarasan Visi Nasional Dengan Konsep Deep Learning Global Dan Pendidikan Dasar Dan Menengah Indonesia : Penyelarasan Visi Nasional Dengan Konsep Deep Learning Global Dan Kerangka Kerja Michael Fullan Oleh : Mahbub Alwathoni."

⁸⁵ Maftukhatul Muniroh and Andi Wibowo, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Glanggang" 11, no. 2014 (2025): 53–62.

⁸⁶ No Mei and Serly Nurharis Jayatri, "Tantangan Dan Peluang Penggunaan Deep Learning Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital" 2, no. 4 (2025): 30–43.

⁸⁷ Michael Fullan, Joanne Quinn, and Joanne Mceachen, "World Change the World," n.d.

Dengan demikian, temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan model pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat. Pendekatan yang sesuai akan mendukung terciptanya proses belajar yang lebih bermakna, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan⁸⁸.

Pendekatan pembelajaran merupakan fondasi utama dalam proses pendidikan karena menentukan bagaimana pembelajaran dirancang dan dilaksanakan. Pendekatan yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara efektif. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui interaksi sosial dan emosional, serta meningkatkan keterampilan seperti pemecahan masalah, inovasi, dan kerja sama dalam kegiatan belajar⁸⁹. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pendekatan *deep learning*.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dipelopori Lev Vygotsky yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi terhadap lingkungan sekitar⁹⁰. Sejalan dengan pandangan tersebut, pembelajaran yang efektif perlu dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta

⁸⁸ Fitrianti Fitrianti and Nurul Hidayati, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Di Kelas," *Damhil Education Journal* 5, no. 1 (2025): 64–73.

⁸⁹ alya Fitriani, "Analisis Literatur : Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan" 2, no. 3 (2025): 50–57.

⁹⁰ dian aditya Suryani and Fauzi, "Meningkatkan Kemampuan Literasi Dengan Pendekatan Teori Vygotsky Anak Sekolah Dasar" 10 (2025).

didik dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar. Dalam konteks ini, penerapan *cooperative learning* menjadi relevan karena selaras dengan prinsip *deep learning* yang menekankan pemahaman secara mendalam⁹¹.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam konteks pendidikan di Indonesia memiliki keterkaitan dengan pendekatan *deep learning* yang saat ini menjadi arah transformasi pembelajaran nasional. Pendekatan *deep learning* menekankan pada proses memahami, mengaitkan, dan merefleksikan pengetahuan secara bermakna, bukan sekadar menghafal materi. Pendekatan ini selaras dengan kebijakan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan kompetensi, karakter, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi⁹².

Dalam penelitian ini, pendekatan *deep learning* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengolah, menganalisis, dan merefleksikan informasi yang diperoleh. Hal ini menyebabkan hasil belajar tidak hanya meningkat secara kuantitatif, tetapi juga berkualitas karena

⁹¹ Nafilata et al., "Integrasi Cooperative Learning Dalam Kurikulum Merdeka : Mewujudkan Kelas Yang Aktif , Inklusif ,."

⁹² Jaja Suteja, Bambang Setiawan, and Lutfi Yunasril, "Strategi Deep Learning Dalam Mengembangkan Kecerdasan Artifisial Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah" 2462 (2025): 66–80.

siswa memiliki pemahaman konseptual yang lebih kuat dan tidak mudah lupa⁹³.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan pendekatan *deep learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam memahami permasalahan, serta memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar ide dengan anggota kelompoknya. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa.

⁹³ Neneng Julianah, "Efektivitas Pendekatan Deep Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Pemahaman Mendalam Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 76 Kasambi I" 4, no. 3 (2025).

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTsN 4 Blitar. Hal ini ditunjukkan melalui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas yang menggunakan model TGT berbasis *deep learning* memperoleh hasil yang lebih tinggi. Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, model TGT berbasis *deep learning* dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan kepada guru agar dapat menjadikan model pembelajaran TGT dengan pendekatan *deep learning* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *deep*

learning. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, variabel yang diteliti, maupun penerapan pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, maupun kreativitas siswa sebagai dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdudssyukur, and hefty Zulfah. "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dengan Pendekatan Deep Learning Di SMA." *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 3, no. 01 (2025): 55–69. <https://doi.org/10.61683/jome.v3i1.111>.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Silvina Noviyanti, Faizal Chan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Fakultas Keguruan Dan. "Peran Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Global The Role Of Social Science In Global Education." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(3), no. Vol. 4 No. 3 (2024): Innovative: Journal Of Social Science Research (2024): 1551–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10676>.
- Amiruddin. "Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif," n.d., 24–32.
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, and Nisaiy Darussakinah harahap. "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar." *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.
- Anantasia, Gisela, and Sulastri Rini Rindrayani. "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen." *Adiba: Journal of Education* 5, no. 2 (2025): 183–92.
- Anwar moh, sodik hairus. "Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam P-ISSN: 17*, no. 1 (2025): 69–96.
- Ardania, Nabila, Fiki Mahya Mafaza, Imatriya Nur Jannah, Annisa Eka Putri, and Taufik Arochman. "Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas." *Indonesian Journal of Education and Learning* 8, no. 1 (2024): 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>.
- 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 (SPEJ)* 1, no. 2 (2018): 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>.
- Artha, I N. Widya, Ketut Agustini, and I Kadek Suartama. "Kajian Literatur Tentang Implementasi Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Menengah Atas." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8, no. 4 (2025): 214–27. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4499>.
- Asrulla, Risnita, M. Syahrani Jailani, and Firdaus Jeka. "Population and Sampling (Quantitative), and Selection of Key Informants (Qualitative) in a Practical Approach." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218.

<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.

Aulia, Riska, and rora rizki Wandini. "Karakteristik Pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 4034–40. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>.

Azharotunnafi, and Siasah Muhsinatun. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS SMP The Effects of Instructional Method and The Learning Style on Social Studies Learning Outcome of The Students of Junior High Schools Azharotunnafi" 15, no. 1 (2018): 79–93.

Azzahra, Nabiila Tsuroyya. "Teori Konstruktivisme Menawarkan Landasan Filosofis Yang Kuat Untuk Transformasi Pendidikan, Menekankan Peran Sentral Siswa Dalam Membangun Pengetahuan Melalui Pengalaman Dan Interaksi Sosial.Pdf" 2, no. 2 (2025): 64–75.

Buhari, Buhari. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3, no. 1 (2023): 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>.

Cahyani, Anita, Muhammad Tahir, and Heri Setiawan. "Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa." *Journal of Classroom Action Research* 4, no. 2 (2022): 0–5. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1683>.

Ifah, Khadijah. "Inovasi Kurikulum Dan Teknologi Pembelajaran PAI" x, no. x (2016): 1–23.

Fadhil, Ilham. *Evaluasi Hasil*, 2020.

Feriyanto, F., & Anjariyah, D. "Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research." *International Journal of Research and Innovation in Social Science* 5 (2024): 208–12. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.90400502>.

Fitriani, Alya. "Analisis Literatur : Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan" 2, no. 3 (2025): 50–57.

Fitrianti, Fitrianti, and Nurul Hidayati. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Di Kelas." *Damhil Education Journal* 5, no. 1 (2025): 64–73.

Fullan, Michael, Joanne Quinn, and Joanne Mceachen. "World Change the World," n.d.

Gulo adinirwati. "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem Di Kelas X Smk Negeri 1 Lolowau Tahun Pelajaran 2021/2022." *Educativo:Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 1.

Hasanah, Mauizatul. "Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Ilmiah Edukatif* 8, no. 1 (2022): 27–37.

- Hasryani, Novia, and Tri Ariani. "Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ANTHOR: Education and Learning Journal* 3, no. 5 (2024): 16–20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>.
- Hati, Silvia Tabah. "Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS." *Ijtimaiah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya* 2, no. 1 (2018): 365–70. <https://doi.org/10.3138/utq.37.4.513>.
- Hayati. "Pengaruh Dalam Penerapab Metode Joyful Learning Berbasis Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMPIT IQRA'Kota Bengkulu" 5, no. 1 (2021): 167–86.
- Ida Laila, Ema Pariati, and Eka Widyati. "Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 2 (2024): 12–25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1139>.
- Inadjo, Inayah Mawaddah, Benedicta J Mokal, and Nicolaas Kandowangko. "Adaptasi Sosial SDN 1 Pineleng Menghadapi Dampak Covid-19 Di Desa Pineleng 1 Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa." *Journal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 1–7.
- Isnaini, Muhammad, MuhammadWin Afgani, Al Haqqi, and Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas ANOVA." *JurnalCendekiaIlmiah* 4, no. 2 (2013): 170. <https://ulilalbabinstitute.id/index.php/J-CEKI/article/view/7007/5922>.
- Jailani, Syahrani, Jeka, and Firdaus. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.
- Kurniawan, Bayu Adhi, Wawan Priyanto, and Asep Ardiyanto. "Analisis Materi Pembelajaran IPS Tema 1-3 Kelas IV SD Pada Buku Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan." *DwijaLoka* 3, no. 1 (2022): 31–34.
- Kuwati, Muji, Tri Saptuti, and Iman Suyanto. "Model Pembelajaran Tgt Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 1, no. 1 (2012): 1–6.
- Mahardika, Yoyon, and Christian Arief Jaya. "Persepsi Guru Terhadap Implementasi Deep Learning Sebagai Pembelajaran Berbasis Pemahaman Konseptual Di Sekolah Dasar." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 1123–39.
- Mahbub, Alwathoni. "Penyelarasan Visi Nasional Dengan Konsep Deep Learning Global Dan Pendidikan Dasar Dan Menengah Indonesia : Penyelarasan Visi Nasional Dengan Konsep Deep Learning Global Dan Kerangka Kerja Michael Fullan Oleh : Mahbub Alwathoni," no. January (2025).
- Marganingsih. "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Siswa Kelas VII-M SMP Negeri 1 Tulungagung Semester 1 Tahun." *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*

- I, no. 2 (2021): 308.
- Mei, No, and Serly Nurharis Jayatri. "Tantangan Dan Peluang Penggunaan Deep Learning Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital" 2, no. 4 (2025): 30–43.
- Mendalam, Pemahaman, and Pendidikan Agama. "Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP) Efektivitas Pendekatan Deep Learning Terhadap Peningkatan Hasil" 4, no. 3 (2025).
- Mertayasa, I Wayan. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V." *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (2022): 48. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>.
- Milla, Hilyati, and Yolanda Dwi Kurnia. "Hubungan Guru Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 165–76. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2494>.
- Mohammad, Arif Nur, Parawansyah Isya Muhammad, Huda Haikal Fiqi, and Zulfahmi Nofan Muhammad. "Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2025): 8–16. <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd%0astrategi>.
- Muhammad Barry Mahmudi, Asmaiwy Arief, and Rehani. "Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Qosim Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 96–103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>.
- Muhidin, Aeng, Universitas Pamulang, Shinta Doriza, and Universitas Negeri Jakarta. *Belajar Membelajarkan Siswa : Praktik Baik Pembelajaran*, 2024.
- Muniroh, Maftukhatul, and Andi Wibowo. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Glanggang" 11, no. 2014 (2025): 53–62.
- Mustafa, Pinton Setya. "Statistika Inferensial Meliputi Uji Beda Dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan." *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan* 28, no. 2(1) (2022): 71–86. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166).
- Mustika, R. Ika, Enung Nurhayati, Heri Isnaini, Reka Yudamahardika, Mimin Sahmini, and Yayah Ratna Sari Dewi. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sastra Di Sekolah Menengah Pertama Melalui Pendekatan Deep Learning (Mindful–Meaningful–Joyful): Pengabdian Pada Masyarakat Di MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Purwakarta." *Abdimas Siliwangi* 8, no. 2 (2025): 540–64. <https://doi.org/10.22460/as.v8i2.27289>.
- Mutmainnah, Nurul, Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. "Konsep Kurikulum Deep Learning Sevagai Pilar Strategi" 3, no. 1 (2025): 34–52. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.14403663>.

- Mutmainnah, Nurul, Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. "Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 858–71.
- Nafilata, Myyaza, Rifdatul Andini, Suyuti, Devi Septinadi, and Ike Ariany. "Integrasi Cooperative Learning Dalam Kurikulum Merdeka : Mewujudkan Kelas Yang Aktif , Inklusif ,” 2, no. 2 (2025): 401–14.
- Nisa, zalza lutfiatun, Ardiansyah Lutfi, and Isna Rahmawati. "Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipas Kelas” 2, no. 1 (2024): 83–91.
- Nur isnayanti andi, putriwanti, kasmawati, Rahmita. "Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Tantangan Dan Peluang” 8 (2025): 911–20.
- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9118–26. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>.
- Nurhikmayati, Iik. *Ilmu Pendidikan*, 2024.
- Nurjanah siti, suryadi andy. "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menerapkan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Sint Louis” 6, no. 3 (2025): 943–53.
- Nurohmah nanda, Yudhie Suchyadi b*), Yuli Mulyawatib. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri Sukaharja 01 Kabupaten Bogor.” *Journal Of Social Studies, Arts And Humanities (Jssah)* 2 (2022): 67–70. <https://doi.org/10.58917/ijpe.v1i2.19>.
- Nurul Audie. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar.” *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.
- Oktaviana, Dwi, and Iwit Prihatin. "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom” 8 (2018): 81–88.
- Pratiwi, Ajeng Dwi, Amini Amini, Elsa Manora Nasution, Fitri Handayani, and Neng Putri Mawarny. "Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS Di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP Dan SMA).” *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 606–17. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>.
- Purwandani, Retno. "Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 1 Bendosari,” n.d., 23–30.
- Purwandari, Amanda, and Dyah Tri Wahyuningtyas. "Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2017): 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>.

- Putra, Rizky Pratama. "Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)." *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2024): 149–58.
- Qohar, Henryco Syah, and Retno Widyaningrum. "Pengaruh Model Pembelajaran Deep Learning, Motivasi Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Akademik Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Badegan Dan SDN 3 Badegan Kabupaten Ponorogo." *ANALYSIS: Journal of Education* 3, no. 2 (2025): 223–29. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1651>.
- Rahmad. "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.
- Ramadhan, Ade. "Deep Learning Terhadap Hasil Belajar : Literature Review" 6, no. 2 (2025): 151–58.
- Rasma, Muh. Idham Khalid, and Saleha. "Penerapan Pembelajaran Deep Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI UPT SD 79 Gura." *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education* 8, no. 1 (2025): 455–65.
- Ratnasari, Diah Ayu, Yusuf Hanafi, and Cahyaning Pininta Kustia. "Efektivitas Model Cooperative Learning Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Bookwidgets Terhadap Hasil Belajar." *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 10, no. 2 (2025): 1625–32. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i2.7799>.
- Rosyid, Moh Zaiful. "Implementasi Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Tingkat Dasar" 19, no. 1 (n.d.): 210–41.
- Sarah, Maeliza Ayu, Setiani Novitasari, and Muhammad Makki. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn 3 Midang" 09 (2024): 294–302.
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- Siti Fadia Nurul Fitri. "Problematisasi Kualitas Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1617–20.
- Solichin, Mujiyanto. "Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan." *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2017): 192–213. www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses-.
- Sonia Piscayanti, Kadek. "The Power of Mindful Learning in Professional Development Course." *SHS Web of Conferences* 42 (2018): 00100. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200100>.
- Srimulyani. "EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di

Kelas,” n.d., 29–35.

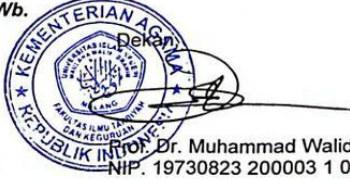
- Sukerta, I Made. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar PPKn.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 447. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29760>.
- Suryani, dian aditya, and Fauzi. “Meningkatkan Kemampuan Literasi Dengan Pendekatan Teori Vygotsky Anak Sekolah Dasar” 10 (2025).
- Suteja, Jaja, Bambang Setiawan, and Lutfi Yunasril. “Strategi Deep Learning Dalam Mengembangkan Kecerdasan Artifisial Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah” 2462 (2025): 66–80.
- Syafi’i, Ahmad, and Darnanengsih. “Pendekatan Pembelajaran Berbasis Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, Dan Joyful Learning.” *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025). <https://ejurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Mumtaz/article/view/1991>.
- Syahroni, Muhammad Irfan. “Prosedur Penelitian Kuantitatif” 2, no. 3 (2022): 43–56.
- Tahir, Trisnawati, Agustan Syamsuddin, and Hidayah Quraisy. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 282–96. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>.
- Tambak, Syahraini. “Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” 14, no. 113 (2017).
- Vargas-Hernández JG & Vargas-González OC. “Strategies for Meaningful Learning in Higher Education.” *Journal of Research in Instructional* 2, no. 1 (2022): 47–64. <https://www.academia.edu/download/105179711/192.pdf>.
- Yandi Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24.
- Yeni, Dewi Fitri, Septia Lasia Putri, and Merika Setiawati. “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, no. 2 (2022): 133–40. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI	
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026	
diberikan kepada:	
Nama	: Muhammad Fedora Fahmi
NIM	: 220102110033
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis	: PENGARUH TGT DENGAN PENDEKATAN DEEP LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTSN 4 BLITAR
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 06 Mei 2026 a.n. Dekan Ketua  Wahyu Indah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 2 Surat Penelitian

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id
Nomor	: 5360/Un.03.1/TL.00.1/12/2025	23 Desember 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar		
di Blitar		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Muhammad Fedora Fahmi	
NIM	: 220102110033	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	
Judul Skripsi	: Pengaruh TGT dengan Pendekatan Deep Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 4 Blitar	
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
Tembusan :		Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
1. Yth. Ketua Program Studi PIPS		
2. Arsip		

Lampiran 3 Surat Telah Menyelesaikan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 BLITAR
Jl. Desa Sukosewu Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar ☐
08113788345 E-mail: mtsngandusari@yahoo.co.id

Nomor : B-185/Mts.13.31.04/HM.01/11/2025
Lampiran : 1 Lembar
Hal : Surat balasan observasi

Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang
Di tempat

Menindaklanjuti surat dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : 4064/Un.03.1/TL.00.1/11/2025 tanggal 11 November 2025, perihal izin observasi dengan ini kami **menerima dan mengizinkan** pelaksanaan kegiatan tersebut di MTsN 4 Blitar.

Demikian surat balasan izin ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerja sama dan kepercayaannya, kami mengucapkan terima kasih.

Blitar, 27 November 2025
Kepala



M. SAMSUL ARIFIN

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Lampiran 4 Penilaian Validasi Instruemen Hasil Belajar

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pengaruh TGT Dengan Pendekatan *Deep Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTsN 4 Blitar

Peneliti : Muhammad Fedora Fahmi

Nama Validator : Nailul Fauziyah, MA

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi (soal tes hasil belajar).
2. Lembar penilaian ini terdiri dari variabel, indikator, dan skala penilaian.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai validator akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas soal tes hasil belajar.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "✓" untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini dengan skala penilaian 1, 2, 3, 4, atau 5.

No	Kriteria	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian antara CP dan TP					✓
2.	Kesesuaian antara butir soal dengan kisi-kisi				✓	
3.	Kejelasan petunjuk pengerjaan					✓
4.	Kejelasan maksud setiap butir soal					✓
5.	Ketepatan nilai pada setiap butir soal					✓
6.	Ketepatan butir soal dapat diselesaikan					✓
7.	Kalimat pertanyaan di setiap butir soal tidak mengandung arti ganda				✓	
8.	Rumusan kalimat pada soal komunikatif dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada butir soal sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓

C. Kritik dan Saran Validator

1. Beberapa soal ada yang jawabanya sama coba buat soal yang
2. bervariasi
3. Tata penulisan soal ditulis yang baik spasi, bullet numbering dll.
4.
5.

D. Kesimpulan Umum

Berdasarkan penilaian soal tes hasil belajar di atas, maka penilaian soal tes hasil belajar ini dinyatakan:

1. ☐ Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di MTsN 4 Blitar tanpa revisi.
2. ☒ Layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di MTsN 4 Blitar sesuai saran.
3. ☐ Tidak layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian di MTsN 4 Blitar

Malang, 11 November 2025
Validator



Nailul Fauziyah, MA
NIP. 198412092023212024

Lampiran 5 Soal Instrumen Penelitian

No	Capaian pembelajaran	Indikator Utama	Level	Nomor soal
1	Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	Merumuskan hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	C6	1
		Mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan manusia primer, sekunder, tersier dan faktor yang memengaruhinya.	C4	2, 4
2.	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Mengidentifikasi jenis-jenis lembaga keuangan bank dan keuangan nonbank	C3	5, 6
		Mengaitkan risiko dan keuntungan dari berbagai produk lembaga keuangan untuk kebutuhan pengelolaan keuangan.	C4	7,8,9
3.	Peserta didik memahami produk dan layanan Lembaga keuangan.	Mengidentifikasi berbagai produk keuangan bank, seperti tabungan, deposito, kredit/pinjaman, kartu debit/kredit, dan layanan pembayaran digital. Serta berbagai produk lembaga keuangan nonbank, seperti asuransi, pembiayaan, investasi (reksa dana/obligasi), dan layanan pegadaian.	C5	10
		Menganalisis karakteristik dan manfaat produk keuangan dari berbagai lembaga keuangan	C4	11, 12
4.	Peserta didik mampu mengenali strategi pengelolaan keuangan dan menghindari risiko Lembaga keuangan	Merancang strategi pengelolaan keuangan pribadi atau usaha untuk meminimalkan risiko penggunaan produk dan layanan lembaga keuangan.	C6	13

No	Capaian pembelajaran	Indikator Utama	Level	Nomor soal
		Menggambarkan ciri-ciri lembaga keuangan yang resmi dan legal, termasuk cara memeriksa izin OJK atau regulator terkait.	C3	14, 15

Lampiran 6 Kisi-kisi Soal

No	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	Hakikat Ilmu Ekonomi	Disajikan pernyataan tentang aktivitas ekonomi, peserta didik mampu merumuskan hakikat ilmu ekonomi dengan tepat.	C6	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	Kebutuhan Manusia	Disajikan beberapa contoh kebutuhan, peserta didik mampu mengidentifikasi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier.	C4	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	Kebutuhan Manusia	Disajikan beberapa kebutuhan manusia, peserta didik mampu mengelompokkan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier dengan tepat.	C4	Pilihan Ganda	3
4	Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu	Faktor yang Memengaruhi Kebutuhan	Disajikan ilustrasi kehidupan seseorang, peserta didik mampu menganalisis faktor	C4	Pilihan Ganda	4

	yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.		yang memengaruhi kebutuhan manusia.			
5	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Lembaga Keuangan Bank	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis lembaga keuangan bank.	C3	Pilihan Ganda	5
6	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Lembaga Keuangan Nonbank	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis lembaga keuangan nonbank.	C3	Pilihan Ganda	6
7	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Risiko dan Keuntungan Produk Keuangan	Disajikan kasus penggunaan produk keuangan, peserta didik mampu mengaitkan risiko dan keuntungan produk lembaga keuangan.	C4	Pilihan Ganda	7
8	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Risiko dan Keuntungan Produk Keuangan	Disajikan ilustrasi produk keuangan, peserta didik mampu menganalisis keuntungan dan risiko yang mungkin timbul.	C4	Pilihan Ganda	8

9	Peserta didik memahami lembaga keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola keuangan.	Risiko dan Keuntungan Produk Keuangan	Disajikan situasi pengelolaan keuangan, peserta didik mampu menentukan produk keuangan yang sesuai berdasarkan risiko dan manfaatnya.	C4	Pilihan Ganda	9
10	Peserta didik memahami produk dan layanan lembaga keuangan.	Produk dan Layanan Lembaga Keuangan	Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai produk dan layanan lembaga keuangan bank maupun nonbank.	C5	Pilihan Ganda	10
11	Peserta didik memahami produk dan layanan lembaga keuangan.	Karakteristik Produk Keuangan	Disajikan beberapa produk keuangan, peserta didik mampu menganalisis karakteristik masing-masing produk.	C4	Pilihan Ganda	11
12	Peserta didik memahami produk dan layanan lembaga keuangan.	Manfaat Produk Keuangan	Disajikan kebutuhan tertentu, peserta didik mampu menentukan manfaat produk keuangan yang paling sesuai.	C4	Pilihan Ganda	12
13	Peserta didik mampu mengenali strategi pengelolaan keuangan dan menghindari risiko lembaga keuangan.	Strategi Pengelolaan Keuangan	Disajikan kasus pengelolaan keuangan pribadi, peserta didik mampu merancang strategi pengelolaan keuangan untuk meminimalkan risiko.	C6	Pilihan Ganda	13

14	Peserta didik mampu mengenali strategi pengelolaan keuangan dan menghindari risiko lembaga keuangan.	Legalitas Lembaga Keuangan	Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri lembaga keuangan yang resmi dan legal.	C3	Pilihan Ganda	14
15	Peserta didik mampu mengenali strategi pengelolaan keuangan dan menghindari risiko lembaga keuangan.	Pengawasan OJK	Peserta didik mampu menjelaskan cara memeriksa izin lembaga keuangan melalui OJK atau regulator terkait.	C3	Pilihan Ganda	15

Lampiran 7 Soal Instrumen Penelitian

Bacalah setiap soal dengan seksama.

Perhatikan narasi atau situasi yang diberikan sebelum memilih jawaban.

Pilih satu jawaban yang paling tepat dari empat pilihan yang tersedia (A, B, C, atau D).

Berikan tanda silang (X) jawaban yang Anda pilih.

Jawaban yang benar akan dinilai, jawaban lebih dari satu atau tidak jelas akan dianggap salah.

Kerjakan dengan teliti dan jangan terburu-buru.

1. Rani melihat bahwa harga beras di pasar naik, sementara uang sakunya terbatas. Ia harus memilih antara membeli beras kualitas premium atau beras kualitas medium agar kebutuhan keluarganya tetap terpenuhi. Dari situasi tersebut, Rani menyadari bahwa manusia harus membuat pilihan karena kebutuhan tidak terbatas tetapi sumber daya terbatas. Berdasarkan narasi tersebut, hakikat ilmu ekonomi yang tampak adalah ...
 - A. Ilmu yang mempelajari cara manusia menghemat waktu dalam kegiatan sehari-hari.
 - B. Ilmu yang mempelajari cara manusia memenuhi kebutuhan hidup dengan sumber daya yang terbatas.
 - C. Ilmu yang mempelajari hubungan antara pendapatan dan gaya hidup seseorang.
 - D. Ilmu yang mempelajari cara meningkatkan keuntungan dalam kegiatan perdagangan.
2. Pak Budi baru saja membeli sepeda motor baru. Sebelumnya, Pak Budi mengendarai sepeda yang sudah tua. Pak Budi merasa sepeda motor baru itu akan mempermudah pekerjaannya karena jarak tempat kerjanya cukup jauh dari rumah. Ia juga merasa lebih nyaman dan efisien.

Pertanyaan:

Berdasarkan cerita di atas, sepeda motor yang dibeli Pak Budi termasuk dalam jenis kebutuhan apa?

- A. Kebutuhan Primer
 - B. Kebutuhan Sekunder
 - C. Kebutuhan Tersier
 - D. Kebutuhan Sekunder dan Tersier
3. Jenis bank yang melayani semua masyarakat, menerima tabungan, deposito, dan memberikan kredit disebut ...
 - A. Bank Umum
 - B. Bank Syariah

- C. Bank Sentral
 - D. Bank Tabungan
4. Yuda ingin membuka rekening tabungan untuk menabung uang di bank. Selain itu, ia juga mendapatkan kartu debit yang memudahkan Yuda untuk melakukan transaksi sehari-hari seperti tarik tunai dan pembayaran belanja di toko.

Pertanyaan:

Lembaga yang digunakan Yuda untuk menabung uang termasuk dalam jenis lembaga keuangan apa?

- A. Bank Syariah
 - B. Bank Umum
 - C. Pegadaian
 - D. Koperasi
5. Produk yang dapat digunakan untuk mengelola dana secara bersama-sama, dengan potensi keuntungan yang tinggi namun juga disertai risiko yang cukup besar adalah ...
- A. Tabungan Giro
 - B. Reksa Dana
 - C. Tabungan Berjangka
 - D. Asuransi Pendidikan
6. Seorang siswa ingin menabung untuk biaya pendidikan sekolah lanjutan dan ingin uangnya aman, tetapi tetap bisa diambil jika diperlukan mendesak. Produk lembaga keuangan manakah yang paling tepat dan berikan alasannya?
- A. Deposito, karena memberikan bunga lebih tinggi dibanding tabungan, tetapi tidak bisa dicairkan sebelum jatuh tempo sehingga kurang fleksibel.
 - B. Tabungan biasa, karena bunga lebih rendah tetapi risikonya sangat rendah dan uang dapat diambil kapan saja sehingga sesuai untuk kebutuhan darurat.
 - C. Reksa Dana Saham, karena memberikan keuntungan tinggi tetapi risikonya fluktuatif dan tidak cocok untuk dana pendidikan jangka pendek.
 - D. Asuransi Jiwa, karena memberikan perlindungan terhadap risiko kematian tetapi tidak memberikan keuntungan bunga untuk kebutuhan jangka pendek.
7. Jika seseorang ingin menumbuhkan modal usaha dengan risiko rendah dan memperoleh keuntungan tetap, produk keuangan manakah yang paling tepat?
- A. Reksa Dana Pasar Uang, karena risikonya rendah, memberikan imbal hasil lebih tinggi dari tabungan, dan cocok untuk pengelolaan modal usaha jangka pendek.
 - B. Saham, karena memberikan potensi keuntungan tinggi, tetapi risikonya tinggi sehingga tidak cocok untuk modal usaha dengan risiko rendah.
 - C. Kredit tanpa jaminan, karena memberikan modal tetapi harus membayar bunga tinggi sehingga berisiko.

- D. Asuransi Kesehatan, karena memberikan perlindungan terhadap risiko sakit tetapi tidak menambah modal usaha.
8. Koperasi ini kegiatannya adalah melayani para anggota untuk menabung dan meminjam dengan bunga yang ringan, koperasi ini disebut dengan?
- A. koperasi konsumen
 - B. koperasi simpan pinjam
 - C. koperasi produsen
 - D. koperasi serba usaha
9. Salah satu karakteristik utama produk asuransi adalah adanya pengalihan risiko dari pihak tertanggung kepada pihak penanggung, dengan imbalan pembayaran premi secara berkala. Manfaat utama dari produk ini bagi nasabah adalah...
- A. Memberikan peluang memperoleh keuntungan investasi besar
 - B. Memberikan jaminan proteksi finansial dari kerugian mendadak
 - C. Memberikan kemudahan dalam melakukan pembayaran tagihan harian
 - D. Memberikan akses untuk memperoleh fasilitas kredit jangka panjang
10. Siswa belajar menggunakan kartu debit dan kredit untuk pengelolaan uang. Ia ingin meminimalkan risiko seperti kehilangan, penipuan, atau biaya tambahan:
- 1. Menggunakan kartu debit/kredit tanpa mengetahui limit dan syarat penggunaan.
 - 2. Memeriksa legalitas bank penerbit dan memanfaatkan fitur keamanan kartu, serta mencatat semua transaksi.
 - 3. Memberikan PIN dan data kartu kepada teman agar bisa membantu belanja.
 - 4. Hanya menggunakan uang tunai dan tidak mencatat pengeluaran sama sekali.
 - 5. Memanfaatkan aplikasi resmi untuk memantau semua transaksi kartu.
- Pertanyaan:
Strategi mana yang paling tepat untuk meminimalkan risiko penggunaan kartu debit/kredit?
- A. 1, 3, dan 4
 - B. 2 dan 5
 - C. 1 dan 5
 - D. 3 dan 4
11. Rina baru saja menerima uang saku bulanan yang lebih besar dari biasanya. Ia ingin mengelola keuangannya dengan baik agar dapat menabung, membayar kebutuhan rutin, dan tetap memiliki dana darurat. Strategi pengelolaan keuangan yang paling tepat bagi Rina adalah...
- A. Segera menghabiskan seluruh uang untuk kebutuhan pribadi dan hiburan, karena hari ini bisa bersenang-senang tanpa memikirkan masa depan.

- B. Membagi uang yang diterima menjadi beberapa bagian untuk keperluan berbeda, seperti tabungan, kebutuhan rutin, dana darurat, dan alokasi hiburan, serta menyesuaikan pengelolaan dengan prioritas dan tujuan keuangan.
 - C. Menyimpan seluruh uang di dalam lemari tanpa dicatat, agar tidak tergoda untuk membelanjakannya, meskipun tidak ada perencanaan lebih lanjut.
 - D. Hanya menabung sebagian kecil dan sisanya digunakan untuk membeli barang yang diinginkan, tanpa mempertimbangkan kebutuhan mendesak atau masa depan.
12. Siswa ingin mulai berinvestasi di reksa dana dan obligasi melalui lembaga keuangan resmi. Ia ingin meminimalkan risiko kerugian:
- 1. Menginvestasikan seluruh uang tanpa memahami profil risiko dan produk investasi.
 - 2. Memilih lembaga keuangan resmi dan terdaftar di OJK, serta membagi dana untuk investasi dan tabungan darurat.
 - 3. Mengikuti saran teman yang tidak memiliki pengalaman investasi resmi.
 - 4. Mencatat semua transaksi dan memantau perkembangan investasi secara berkala.
 - 5. Menaruh semua dana di satu produk investasi spekulatif tanpa diversifikasi.
- Pertanyaan:
- Strategi mana yang paling tepat untuk meminimalkan risiko investasi?
- A. 1, 3, dan 5
 - B. 2 dan 4
 - C. 1 dan 4
 - D. 3 dan 5
13. Jika ingin membuka tabungan di sebuah bank, tetapi ingin memastikan bahwa bank tersebut adalah lembaga keuangan yang sah dan legal. Salah satu cara untuk memastikan legalitas bank tersebut adalah dengan memeriksa izin yang diberikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Di mana Anda bisa memeriksa apakah bank tersebut memiliki izin dan terdaftar di OJK?
- A. Melihat logo OJK yang tertera di papan depan bank dan brosur layanan bank tersebut, untuk mengetahui apakah bank secara visual menampilkan tanda pengakuan dari OJK, meskipun hal ini belum tentu menjamin seluruh izin operasionalnya secara resmi.
 - B. Mencari tahu melalui media sosial dan ulasan dari nasabah yang sudah menggunakan layanan bank tersebut, untuk mendapatkan informasi pengalaman orang lain, meskipun informasi ini bisa saja tidak sepenuhnya akurat atau resmi.
 - C. Mengunjungi situs web resmi OJK untuk memeriksa daftar lembaga keuangan yang terdaftar, memastikan bank memiliki izin resmi untuk beroperasi, serta mengetahui bahwa seluruh layanan bank diawasi dan diatur secara sah oleh OJK.
 - D. Menanyakan langsung kepada petugas bank tentang status izin dan pengawasan OJK, untuk mendapatkan informasi dari pihak internal bank, meskipun keterangan ini sebaiknya tetap diverifikasi melalui sumber resmi OJK.

14. Jika Anda ingin berinvestasi di produk reksa dana, bagaimana cara Anda memastikan bahwa lembaga keuangan yang menawarkan produk tersebut adalah lembaga yang sah dan legal?
- A. Memeriksa apakah lembaga keuangan tersebut memiliki situs web dan menawarkan berbagai produk investasi dengan iming-iming keuntungan besar.
 - B. Mencari informasi dari teman atau keluarga yang sudah berinvestasi di lembaga tersebut.
 - C. Mengunjungi situs web OJK dan memeriksa daftar lembaga keuangan yang terdaftar dan memiliki izin untuk menawarkan produk investasi kepada publik.
 - D. Memeriksa apakah lembaga keuangan tersebut memiliki kantor cabang yang banyak di seluruh kota.
15. Saat Anda ingin memilih lembaga keuangan untuk menyimpan uang atau berinvestasi, penting untuk memastikan lembaga tersebut resmi dan legal. Salah satu cara untuk memeriksa keabsahan lembaga keuangan adalah dengan melihat izin yang diberikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Apa yang harus Anda lakukan untuk memeriksa apakah lembaga keuangan tersebut terdaftar dan diawasi oleh OJK?
- A. Cek apakah lembaga keuangan tersebut memiliki website resmi yang dapat diakses dengan mudah dan menyediakan informasi tentang produk keuangan mereka.
 - B. Mencari informasi tentang lembaga keuangan tersebut di media sosial dan memperhatikan komentar dari nasabah yang sudah menggunakan layanan mereka.
 - C. Mengunjungi website OJK dan memeriksa daftar lembaga keuangan yang terdaftar dan diawasi oleh OJK untuk memastikan lembaga tersebut legal.
 - D. Menanyakan langsung kepada teman atau keluarga yang sudah pernah menggunakan layanan dari lembaga keuangan tersebut.

Lampiran 8 Absensi Siswa Kelas Eksperimen VIII A

No	Jenis Kelamin	Nama
1	L	ABDUL FELIX FAUZI NASHAR
2	P	ABELIA YOLANDA PUNKY
3	P	AHMAD IRWAN ROZAQI
4	P	AHMAD NAJIB MUTAMIMI
5	P	AHMAD ZAKA TAKHIYUDIN
6	P	AMELIA NUZULA PRAMESTI P
7	L	ANZILA LU'LU'A SALSABILA
8	L	ARIN ANJAYANI
9	L	AYU DHIYA RACHEL
10	L	CANEYSHA ALBAA SITHAMA A
11	L	COREANO GITA PUTRA PRATAMA
12	L	DAFFA HAFIZZUDIN FIRMANSYAH
13	P	DIANA PUSPITA WULANDARI
14	L	DISCA SURYA PRAKASA
15	P	EVA IRMA SURYANI
16	L	FADHILILLAH ASTAVA MAULANA
17	L	FERDILA STEFANI ADELIA
18	L	GENDYS USWATUN HASANAH
19	L	GLENDY IMPROM PRATAM
20	L	ISEI SABEL HAQUE
21	L	LIYADINA ASSALMA
22	P	MOHAMMAD RAYA ARDIANSYAH
23	P	MUHAMMAD DAVID FAUZAN
24	L	MUHAMMAD FAIQ DLIYAUDDIN
25	L	MUHAMMAD NAJIB ILHAM Z
26	L	MUHAMMAD REZKY ARREZHA
27	P	OCTAVIA WAHYU RIZKYANI
28	L	RAFA MUHAMMAT SAPUTRA
29	P	RISMA NIKMATUL HUSNA
30	P	SALMA NABILATUNNISA

Lampiran 9 Absensi Siswa Kelas Kontrol VIII B

No	Jenis Kelamin	Nama
1	L	ADENDRA BAGUS SATRIA
2	P	ARI RIZAL ALIFI
3	L	ARJUNA RIO ONE
4	L	CHELSEA MERYSCA PUTRI
5	L	DINAR INDRI WAHYUNI
6	P	EVA NUR AISYAH
7	P	GIZELDA ADELICIA RAISA PUTRI
8	P	HILDA DIRENCIA
9	P	INDIRA KHARISMA MUTIARA
10	P	INTAN NURAINI
11	L	ISNA ZAKIYATUL AZIZAH
12	L	KAFANA RISKI AFIF PUTRA
13	P	MARIO ABIMANYU FIRMANSYAH
14	L	MEZZALUNA FAHRURAHMA
15	P	MOCH. YONGKI GUNAWAN
16	L	MOH. ULIL ABSOR
17	P	MOHAMMAD ALIF FIRMANSYAH
18	P	MUHAMMAD KAIS ADILAH SYARIF
19	P	MUHAMMAD REHAN FAUZI
20	P	MUHAMMAD AHSANUL MUWAFIQ
21	P	MUHAMMAD ALI ROSYID
22	L	MUHAMMAD HAIDAR RISKI R
23	L	MUHAMMAD MALIK SAYRIFUDIN
24	L	MUHAMMAD RIDLO PADHANG ARI
25	L	MUKAMMAD RAFI
26	L	RAVEYLA OCTA VORTASYA
27	P	SASKIA NUR SAHIRA
28	L	SYAFA DWI ANA
29	P	SYIFA FAUZIA AS-SABILA
30	P	VELOVE REGINA AULIA Rianto

Lampiran 10 Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai
1	ABDUL FELIX FAUZI NASHAR	88
2	ABELIA YOLANDA PUNKY	88
3	AHMAD IRWAN ROZAQI	82
4	AHMAD NAJIB MUTAMIMI	88
5	AHMAD ZAKA TAKHIYUDIN	82
6	AMELIA NUZULA PRAMESTI P	100
7	ANZILA LU'LU'A SALSABILA	88
8	ARIN ANJAYANI	70
9	AYU DHIYA RACHEL	88
10	CANEYSHA ALBAA SITHAMA A	88
11	COREANO GITA PUTRA PRATAMA	94
12	DAFFA HAFIZZUDIN FIRMANSYAH	100
13	DIANA PUSPITA WULANDARI	82
14	DISCA SURYA PRAKASA	100
15	EVA IRMA SURYANI	94
16	FADHILILLAH ASTAVA MAULANA	94
17	FERDILA STEFANI ADELIA	82
18	GENDYS USWATUN HASANAH	88
19	GLENDY IMPROM PRATAM	76
20	ISEI SABEL HAQUE	94
21	LIYADINA ASSALMA	82
22	MOHAMMAD RAYA ARDIANSYAH	88
23	MUHAMMAD DAVID FAUZAN	76
24	MUHAMMAD FAIQ DLIYAUDDIN	88
25	MUHAMMAD NAJIB ILHAM Z	100
26	MUHAMMAD REZKY ARREZHA	100
27	OCTAVIA WAHYU RIZKYANI	82
28	RAFA MUHAMMAT SAPUTRA	88
29	RISMA NIKMATUL HUSNA	88
30	SALMA NABILATUNNISA	88

Lampiran 11 Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai
1	ADENDRA BAGUS SATRIA	70
2	ARI RIZAL ALIFI	76
3	ARJUNA RIO ONE	64
4	CHELSEA MERYSCHA PUTRI	70
5	DINAR INDRI WAHYUNI	64
6	EVA NUR AISYAH	76
7	GIZELDA ADELICIA RAISA PUTRI	58
8	HILDA DIRENCIA	70
9	INDIRA KHARISMA MUTIARA	58
10	INTAN NURAINI	58
11	ISNA ZAKIYATUL AZIZAH	76
12	KAFANA RISKI AFIF PUTRA	52
13	MARIO ABIMANYU FIRMANSYAH	58
14	MEZZALUNA FAHRURAHMA	52
15	MOCH. YONGKI GUNAWAN	52
16	MOH. ULIL ABSOR	76
17	MOHAMMAD ALIF FIRMANSYAH	70
18	MUHAMMAD KAIS ADILAH SYARIF	58
19	MUHAMMAD REHAN FAUZI	64
20	MUHAMMAD AHSANUL MUWAFIQ	64
21	MUHAMMAD ALI ROSYID	70
22	MUHAMMAD HAIDAR RISKI R	52
23	MUHAMMAD MALIK SAYRIFUDIN	52
24	MUHAMMAD RIDLO PADHANG ARI	70
25	MUKAMMAD RAFI	58
26	RAVEYLA OCTA VORTASYA	64
27	SASKIA NUR SAHIRA	64
28	SYAFA DWI ANA	58
29	SYIFA FAUZIA AS-SABILA	70
30	VELOVE REGINA AULIA Rianto	76

Lampiran 12 Uji Validitas

Correlations

		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal1 0	Soal1 1	Soal1 2
Soal1	Pearson Correlation	1	.468**	.641**	.224	.707**	.709**	.709**	.375*	.583**	.315	.530**	.452*
	Sig. (2-tailed)		.009	.000	.235	.000	.000	.000	.041	.001	.090	.003	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal2	Pearson Correlation	.468**	1	.564**	.239	.520**	.516**	.358	.468**	.468**	.516**	.378*	.564**
	Sig. (2-tailed)	.009		.001	.203	.003	.004	.052	.009	.009	.004	.039	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal3	Pearson Correlation	.641**	.564**	1	.539**	.693**	.558**	.558**	.452*	.829**	.737**	.533**	.830**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001		.002	.000	.001	.001	.012	.000	.000	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal4	Pearson Correlation	.224	.239	.539**	1	.632**	.176	.388*	.224	.671**	.388*	.253	.337
	Sig. (2-tailed)	.235	.203	.002		.000	.352	.034	.235	.000	.034	.177	.069
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal5	Pearson Correlation	.707**	.520**	.693**	.632**	1	.780**	.613**	.530**	.707**	.613**	.700**	.693**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000	.000		.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal6	Pearson Correlation	.709**	.516**	.558**	.176	.780**	1	.441*	.709**	.512**	.441*	.613**	.558**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.001	.352	.000		.015	.000	.004	.015	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Soal7	Pearson Correlation	.709**	.358	.558**	.388*	.613**	.441*	1	.315	.512**	.255	.613**	.380*
	Sig. (2-tailed)	.000	.052	.001	.034	.000	.015		.090	.004	.174	.000	.038
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal8	Pearson Correlation	.375*	.468**	.452*	.224	.530**	.709**	.315	1	.583**	.315	.354	.452*
	Sig. (2-tailed)	.041	.009	.012	.235	.003	.000	.090		.001	.090	.055	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal9	Pearson Correlation	.583**	.468**	.829**	.671**	.707**	.512**	.512**	.583**	1	.512**	.354	.641**
	Sig. (2-tailed)	.001	.009	.000	.000	.000	.004	.004	.001		.004	.055	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal10	Pearson Correlation	.315	.516**	.737**	.388*	.613**	.441*	.255	.315	.512**	1	.446*	.915**
	Sig. (2-tailed)	.090	.004	.000	.034	.000	.015	.174	.090	.004		.014	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal11	Pearson Correlation	.530**	.378*	.533**	.253	.700**	.613**	.613**	.354	.354	.446*	1	.533**
	Sig. (2-tailed)	.003	.039	.002	.177	.000	.000	.000	.055	.055	.014		.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal12	Pearson Correlation	.452*	.564**	.830**	.337	.693**	.558**	.380*	.452*	.641**	.915**	.533**	1
	Sig. (2-tailed)	.012	.001	.000	.069	.000	.001	.038	.012	.000	.000	.002	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal13	Pearson Correlation	.512**	.516**	.558**	.176	.613**	.627**	.627**	.512**	.512**	.441*	.780**	.558**
	Sig. (2-tailed)	.004	.004	.001	.352	.000	.000	.000	.004	.004	.015	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Soal1 4	Pearson Correlation	.641**	.564**	.830**	.539**	.693**	.558**	.558**	.264	.641**	.737**	.533**	.659**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.002	.000	.001	.001	.159	.000	.000	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal1 5	Pearson Correlation	.452*	.413*	.489**	.337	.693**	.558**	.380*	.452*	.641**	.558**	.373*	.659**
	Sig. (2-tailed)	.012	.023	.006	.069	.000	.001	.038	.012	.000	.001	.042	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Skort otal	Pearson Correlation	.741**	.681**	.872**	.537**	.907**	.782**	.685**	.621**	.809**	.733**	.718**	.826**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

Correlations

		Soal13	Soal14	Soal15	Skortotal
Soal1	Pearson Correlation	.512**	.641**	.452*	.741**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.012	.000
	N	30	30	30	30
Soal2	Pearson Correlation	.516**	.564**	.413*	.681**
	Sig. (2-tailed)	.004	.001	.023	.000
	N	30	30	30	30
Soal3	Pearson Correlation	.558**	.830**	.489**	.872**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.006	.000
	N	30	30	30	30
Soal4	Pearson Correlation	.176	.539**	.337	.537**
	Sig. (2-tailed)	.352	.002	.069	.002
	N	30	30	30	30
Soal5	Pearson Correlation	.613**	.693**	.693**	.907**

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30
Soal6	Pearson Correlation	.627**	.558**	.558**	.782**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.001	.000
	N	30	30	30	30
Soal7	Pearson Correlation	.627**	.558**	.380*	.685**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.038	.000
	N	30	30	30	30
Soal8	Pearson Correlation	.512**	.264	.452*	.621**
	Sig. (2-tailed)	.004	.159	.012	.000
	N	30	30	30	30
Soal9	Pearson Correlation	.512**	.641**	.641**	.809**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30
Soal10	Pearson Correlation	.441*	.737**	.558**	.733**
	Sig. (2-tailed)	.015	.000	.001	.000
	N	30	30	30	30
Soal11	Pearson Correlation	.780**	.533**	.373*	.718**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.042	.000
	N	30	30	30	30
Soal12	Pearson Correlation	.558**	.659**	.659**	.826**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30
Soal13	Pearson Correlation	1	.558**	.558**	.766**
	Sig. (2-tailed)		.001	.001	.000
	N	30	30	30	30

Soal14	Pearson Correlation	.558**	1	.489**	.826**
	Sig. (2-tailed)	.001		.006	.000
	N	30	30	30	30
Soal15	Pearson Correlation	.558**	.489**	1	.717**
	Sig. (2-tailed)	.001	.006		.000
	N	30	30	30	30
Skortotal	Pearson Correlation	.766**	.826**	.717**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 13 uji reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	N of Items	
0,944	15	

Lampiran 14 Analisis Deskriptif

Analisi Deskriptif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	47,6	87,4	42,4	64,0
Standar Deviasi	2,294	4,904	9,560	4,732
Nilai Maksimum	64	100	58	76
Nilai Minimum	34	76	34	52

Lampiran 15 Uji Normalitas

Tests of Normality		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	4,46891588
Most Extreme Differences	Absolute	0,100
	Positive	0,100
	Negative	-0,095
Test Statistic		0,141
Asymp. Sig. (2-tailed)		,134

Lampiran 16 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,783	1	58	0,380
	Based on Median	0,740	1	58	0,393
	Based on Median and with adjusted df	0,740	1	55.677	0,393
	Based on trimmed mean	0,795	1	58	0,376

Lampiran 17 Uji *Independent Sample Test* (Uji t)

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
POSTTEST	Equal variances assumed	.783	.380	11,122	58	0.000	26,000	2,338	30,679	21,321
	Equal variances not assumed			11,122	56,340	0,000	26,000	2,338	30,689	21,318

Lampiran 18 Modul Ajar Kelas Kontrol

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Muhammad Fedora Fahmi
Satuan Pendidikan	: MTsN 4 Blitar Kelas/Fase
	: VIII/D
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	: Lembaga Keuangan untuk Kesejahteraan Rakyat, Lembaga Keuangan Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank
Sub Materi	: Pengertian, fungsi, prinsip dan produk lembaga keuangan non bank
Alokasi Waktu	: 3 JP (3 x 40 Menit)
Tahun Penyusunan	: 2025
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah mengetahui pemerataan ekonomi Indonesia dengan baik	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Peserta didik menjadi pribadi yang bernalar kritis dalam memahami konsep dasar lembaga non bank dan kreatif dalam mengolah dan menyimpulkan berdasarkan data hasil pengamatan tentang produk lembaga keuangan non bank , bergotong royong (bekerja sama dalam kerja kelompok), bersikap demokratis (dalam mengemukakan pendapat) dan beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Papan tulis 2. Buku Paket IPS Kurikulum Merdeka	

E. TARGET PESERTA DIDIK
1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Jumlah peserta didik 32 siswa
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
Model pembelajaran dengan menggunakan <i>Team Games Tournament</i> untuk mode pembelajaran secara tatap muka. Metode yang digunakan berupa ceramah, diskusi dan tournament .
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN INDIKATOR
1. Capaian Pembelajaran Peserta didik memahami upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional, peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju. 2. Tujuan Pembelajaran a. Mendeskripsikan pengertian lembaga keuangan Bank dan Bukan Bank. b. Menganalisis pemanfaatan produk lembaga keuangan.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Peserta didik dapat mendeskripsikan lembaga keuangan. 2. Peserta didik dapat menganalisis manfaat lembaga keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan rakyat.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
• Apakah kalian pernah mengunjungi Bank? Apa transaksi yang pernah kalian lakukan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
Orientasi: 1. Guru membuka dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 3. Guru mengondisikan peserta didik secara umum untuk mengikuti pembelajaran
Apersepsi: 1. Guru mengajukan beberapa pertanyaan pemantik kepada peserta didik untuk melihat pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan 2. Guru mengaitkan pelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik sehari-hari. Motivasi: 1. Guru memberikan semangat positif kepada peserta didik serta memberikan gambaran mengenai manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan dalam kehidupan sehari-hari maupun bagi masa depan peserta didik. 2. Guru menginformasikan cara belajar yang akan ditempuh (sintak model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>) dan Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 3. Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan pendekatan <i>Deep Learning</i>; yaitu 1) <i>mindful learning</i>, 2) <i>meaningful learning</i>, 3) <i>Joyful learning</i>

Pemberian Acuan:

1. Guru mengaitkan pengetahuan siswa dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai serta manfaatnya dalam sikap di kehidupan sehari-hari.
2. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan

Kegitan Inti

Sintak TGT	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Fase 1 Menyampaikant ujuan dan menyajikan materi pembelajaran	Penyajian Kelas • Guru memulai pelajaran dan membagikan pre-test. • Guru menjelaskan konsep dasar lembaga keuangan non bank dan produk dari lembaga keuangan non bank.	20 Menit
Fase 2 Pembentukan kelompok heterogen	Belajar dalam kelompok • Guru membentuk kelompok dalam kelas dan memberi arahan kepada peserta didik terkait games akademik yang akan ditandingkan. • Peserta didik diberi kesempatan untuk mendalami pemahaman mengenai materi yang akan ditandingkan.	10 Menit

	pertanyaan yang telah disusun berdasarkan materi pembelajaran • Setiap tim belajar bergiliran untuk maju 1 orang untuk maju menjawab soal yang ada di papan tulis. • Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk memperebutkan pemenang games	
Fase 4 Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognize</i>)	Pemberian Penghargaan • Guru mengumumkan kelompok yang menang • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil menjawab paling banyak pertanyaan dengan benar dan tepat • Guru membagikan post-test	10 Menit
Kegiatan Penutup (10 Menit)		
• Guru membimbing peserta didik menyimpulkan tentang pembelajaran hari ini, yaitu tentang pengertian lembaga keuangan non bank • Guru mengajukan pertanyaan refleksi, misalnya: Bagaimana komentarmu tentang pelajaran hari ini? Aktivitas mana yang sudah dan belum dikuasai? • Bagaimana saranmu tentang proses pembelajaran berikutnya? Guru menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya dan mengingatkan peserta didik agar selalu menjaga kesehatan. • Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam		

E. ASESMEN
1. Penilaian Pengetahuan (Terlampir)
F. KEGIATAN REMIDIAL DAN PENGAYAAN
Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum memahami konsep yang sudah dipelajari. Remedial dilakukan dengan cara: 1. Pembelajaran ulang 2. Pemberian bimbingan secara khusus 3. Pemberian tugas-tugas latihan secara khusus Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memahami konsep yang sudah dipelajaridanbisa melanjutkan pembelajaran berikutnya. Pengayaan dilakukan dengan cara: 1. Belajar kelompok 2. Belajar mandiri
G. SUMBER BELAJAR
Alam S. (2013). Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII (Rudianto, Ed.). PT. Gelora Aksara Pratama. Buku Paket IPS Kurikulum Merdeka Miftahul huda 40 jenis pembelajaran kooperatif

Blitar, 26 November 2025

Guru Ips

Mahasiswa

Sri Mudawati, M.Pd.

Muhammad Fedora Fahmi

Lampiran 19 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR DEEP LEARNING

Sekolah/Madrasah : MTsN 4 Blitar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi : Bank dan Bukan bank
Fase/Kelas : D/VIII
Alokasi Waktu : 3 JP (3X40 Menit)
Tahun Pelajaran : 2025/2026
Nama Penyusun : Muhammad fedora fahmi

Identifikasi	Peserta Didik: Peserta didik kelas VIII MTsN 4 Blitar memiliki karakteristik yang beragam dalam kemampuan akademik, gaya belajar, serta pengalaman memahami lembaga keuangan di lingkungan sekitar. Sebagian besar peserta didik telah mengenal bank melalui pengalaman menabung, penggunaan ATM, maupun layanan digital perbankan. Namun, pemahaman tentang perbedaan bank dan lembaga keuangan bukan bank masih terbatas. Peserta didik cenderung lebih aktif dan antusias apabila pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta melibatkan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan media digital. Oleh karena itu, pembelajaran dirancang dengan pendekatan deep learning yang menekankan pengalaman belajar bermakna, kolaboratif, reflektif, dan kontekstual.
	Materi Pelajaran: Materi bank dan bukan bank termasuk jenis pengetahuan konseptual dan faktual yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi dalam kehidupan masyarakat. Materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik karena berkaitan dengan kegiatan menabung, transaksi keuangan, koperasi, asuransi, pegadaian, dan lembaga pembiayaan lainnya. Materi memiliki tingkat kesulitan sedang karena peserta didik perlu memahami fungsi, jenis, peranan, serta perbedaan antara lembaga bank dan bukan bank. Struktur materi dimulai dari pengertian bank, fungsi bank, jenis-jenis bank, pengertian lembaga keuangan bukan bank, jenis lembaga keuangan bukan bank, hingga perbedaan keduanya. Materi juga terintegrasi dengan nilai karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, berpikir kritis, kejujuran, dan kemandirian dalam mengelola keuangan.
	Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ☐ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☐ DPL2 Kewargaan ☐ DPL3 Penalaran Kritis ☐ DPL4 Kreativitas

	☐ DPL5 Kolaborasi ☐ DPL6 Kemandirian ☐ DPL7 Kesehatan ☐ DPL8 Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami aktivitas ekonomi masyarakat, termasuk peran lembaga keuangan bank dan bukan bank dalam mendukung kegiatan ekonomi serta mampu menganalisis fungsi dan manfaat lembaga keuangan dalam kehidupan sehari-hari.
	Lintas Disiplin Ilmu: Ekonomi, Pendidikan Pancasila
	Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menjelaskan pengertian bank dan lembaga keuangan bukan bank dengan benar. Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi dan jenis-jenis bank secara tepat. Peserta didik mampu menjelaskan jenis dan peranan lembaga keuangan bukan bank dalam kehidupan Masyarakat. Peserta didik mampu menganalisis perbedaan bank dan bukan bank melalui diskusi kelompok. Peserta didik mampu menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi secara percaya diri dan komunikatif.
	Topik Pembelajaran: Pengertian bank Fungsi bank Jenis-jenis bank Pengertian lembaga keuangan bukan bank Jenis lembaga keuangan bukan bank Perbedaan bank dan bukan bank
	Praktik Pedagogis: Pembelajaran kooperatif Diskusi kelompok Pendekatan deep learning Presentasi kelompok
	Kemitraan Pembelajaran: Guru IPS Peserta didik dalam kelompok belajar
	Lingkungan Pembelajaran: Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas yang mendukung diskusi kelompok dan presentasi. Guru menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan melalui penggunaan media digital dan interaksi kelompok.
	Pemanfaatan Digital: Video pembelajaran tentang lembaga keuangan PowerPoint interaktif Internet sebagai sumber belajar
Pengalaman Belajar	Langkah-langkah Pembelajaran
	AWAL (Prinsip pembelajaran: berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan)

	Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan pengalaman peserta didik saat menabung di bank atau menggunakan layanan keuangan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari materi bank dan bukan bank dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan motivasi melalui tayangan video singkat tentang pentingnya lembaga keuangan.
	INTI Pada tahap ini peserta didik aktif memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi pembelajaran melalui kegiatan kolaboratif dan kontekstual.
	Memahami (Prinsip pembelajaran: berkesadaran dan bermakna) Peserta didik mengamati penjelasan guru mengenai pengertian, fungsi, dan jenis bank serta lembaga keuangan bukan bank. Peserta didik membaca materi dari buku paket dan sumber digital. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk mengidentifikasi perbedaan bank dan bukan bank. Guru membimbing peserta didik dalam memahami konsep-konsep penting.
	Mengaplikasi (Prinsip pembelajaran: bermakna dan menggembirakan) Peserta didik mengerjakan LKPD tentang klasifikasi lembaga bank dan bukan bank. Setiap kelompok menganalisis contoh lembaga keuangan yang ada di lingkungan sekitar. Peserta didik membuat tabel perbedaan bank dan bukan bank. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas
	Merefleksi (Prinsip pembelajaran: berkesadaran dan bermakna) Peserta didik menyampaikan pengalaman belajar dan kesulitan yang dihadapi selama pembelajaran. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Peserta didik menuliskan manfaat mempelajari lembaga keuangan dalam kehidupan sehari-hari.
	PENUTUP (Prinsip pembelajaran: berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan) Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi dan presentasi peserta didik. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran. Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan

	umpan balik yang konstruktif kepada siswa atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan siswa terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya.
--	---

Asesmen Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran:	Tanya jawab terkait pengalaman peserta didik menggunakan layanan bank. Pretest sederhana mengenai pengertian bank dan bukan bank.
	Asesmen pada Proses Pembelajaran:	Observasi keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok. Penilaian sikap kerja sama dan komunikasi. Penilaian hasil LKPD.
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran:	Tes tertulis pilihan ganda dan uraian. Penilaian presentasi kelompok.
Glosarium	Bank : lembaga keuangan yang menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat dalam bentuk kredit atau bentuk lainnya guna meningkatkan taraf hidup orang	
Daftar Pustaka	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VIII</i> . Jakarta: Kemendikbudristek. Huda, Nurul dan Mohamad Heykal. 2018. <i>Lembaga Keuangan Islam: Tinjauan Teoretis dan Praktis</i> . Jakarta: Kencana. Kasmir. 2019. <i>Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya</i> . Jakarta: Rajawali Pers. Suyanto, Bagong dan M. Khusna Amal. 2020. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII</i> . Jakarta: Erlangga. Muslich, Masnur. 2018. <i>Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual</i> . Jakarta: Bumi Aksara. Trianto. 2017. <i>Model Pembelajaran Terpadu</i> . Jakarta: Bumi Aksara.	

Mengetahui
Guru IPS

Blitar, 26 November 2025
Guru Kelas

Sri Mudawati, M.Pd

Muhammad Fedora Fahmi

Lampiran 19 Dokumentasi



Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup



Nama : Muhammad Fedora Fahmi
NIM : 220102110033
Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 24 April 2004
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Karangpoh, Ponokawan, Kec Krian, Kab Sidoarjo
No. Hp : 087817609072
Email : 220102110033@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan

2008-2009 TK Pancasila

2009-2015 SDI Pancasila

2015-2018 MTs Plus Burhanul Hidayah, Sidoarjo

2018-2021 MA Plus Burhanul Hidayah, Sidoarjo

2022-Sekarang UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

