



Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Deep Learning* berbasis *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Abdul Basit ✉, Universitas Panca Marga

Dzaky Isyuniandri, Universitas Panca Marga

Supriyanto, Universitas Panca Marga

Robiatul Adawiyah, Universitas Panca Marga

Elna Mitha Gabylia, Universitas Panca Marga

Chintia Kirani, Universitas Panca Marga

Mohammad Abdul Fatahul Alim, Universitas Panca Marga

✉ email: abdulbasit@upm.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn pada siswa di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo melalui pendekatan *deep learning* berbasis *team games tournament (TGT)*. Penelitian dilakukan karena adanya kebutuhan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PPKn yang seringkali dianggap kurang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tiga siklus (Trianto, 2011). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII yang terdiri dari 60 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *deep learning* berbasis TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa kelas VII dan VIII di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo. Terlihat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa, minat belajar, dan hasil belajar mereka. Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena adanya elemen permainan dan kerja tim dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi antar siswa juga meningkat yang berdampak positif pada iklim kelas. Hasil riset menunjukkan pendekatan *deep learning* berbasis TGT dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo. Oleh karena itu para guru dan lembaga pendidikan lainnya mempertimbangkan penggunaan metode ini dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Deep Learning, Team Games Tournament



PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Mata pelajaran PPKn juga sangat penting untuk membangun kompetensi, karakter, prinsip demokrasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Arends, 2012). Namun demikian, studi lapangan menunjukka banyak siswa terkadang merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya sering terdapat siswa yang menampakkan sikap acuh, malas, jenuh, berisik, dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan dan rata-rata siswa belum menunjukkan hasil yang diharapkan dalam ketentuan (KKM).

Hasil belajar siswa yang kurang baik akibat dari permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas (Andini & Supardi, 2018). Mengenai hasil belajar, terbukti bahwa untuk menghasilkan siswa yang berprestasi di sekolah, seseorang harus benar-benar memahami dan menghargai nilai informasi. Mengetahui nilai informasi, seseorang mulai belajar dengan serius. Belajar tidak hanya tentang mendengarkan dan melihat, tetapi juga membaca, bertanya, menjawab, berdiskusi, menyelesaikan tugas, menggambar, berkomunikasi, mempresentasikan, berdiskusi, menyelesaikan, menggunakan perangkat, dan lain-lain.

Pada kondisi seperti ini, pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam) oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah pada tahun 2025 menawarkan alternatif agar dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna dalam mengarungi tantangan abad 21. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), *mindful learning* (pembelajaran penuh kesadaran), dan *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan). Pendekatan *deep learning* diadopsi agar manusia dapat mengimbangi perkembangan teknologi yang pesat. Pendekatan ini mengajak peserta didik dan guru memahami cara kerja/algoritma belajar yang lebih efektif dengan menggunakan *neuroscience*. Guru mengajar dapat memahami kerja otak peserta didik dalam pembelajaran (Wiratomo et al, 2025).

Pendekatan *deep learning* merupakan pendekatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran diharapkan mendorong kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Pendekatan *deep learning* dielaborasi dengan metode *Temas Games Tournament* (TGT) yang bertujuan memberikan warna baru dalam taktik dan seni pembelajaran di kelas (Gunarta, 2018). Semua siswa dapat secara aktif terlibat dalam interaksi satu sama lain saat belajar melalui pendekatan *deep learning*. Jenis pembelajaran kolaboratif *Temas Games Tournament* (TGT) adalah salah satu dari banyak variasi yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Melalui kompetisi dan percakapan, kursus ini mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar (Thalita et al, 2019). Permainan akademik yang dimainkan siswa pada saat turnamen berfungsi sebagai review untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya sebelum mengikuti tes individu, maka pendekatan *deep learning* berbasis TGT akan dapat membantu siswa mengingat informasi yang dipelajarinya (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Berdasarkan observasi awal di kelas VIII SMP Sunan Giri Kota Probolinggo ditemukan siswa yang bermasalah dengan kegiatan belajarnya. Siswa mengalami ketidakmampuan belajar berupa kurang percaya diri dalam belajar, kecemasan, kegagalan belajar, dan kurang tingkat keberhasilan belajar. Terutama di kalangan siswa yang kemampuannya berada di bawah standar. Permasalahan yang ada, pastinya merupakan satu diantara aspek penentu berhasilnya

tahapan belajar pada siswa. Sehingga, pemilihan gaya belajar yang sesuai dan materi yang tepat untuk setiap mata pelajaran tentunya merupakan salah satu indikator keberhasilan tahapan belajar di kelas (Mofid, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *deep learning* dengan metode TGT (*Teams Games Tournament*), yang merupakan metode yang dianggap baik, dengan metode TGT ini adanya saling Kerjasama antar kelompok lain dan ikut melakukan permainan TGT. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas (Susilo et al, 2022). Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu Teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Tujuannya supaya dapat terlihat hasilnya kondisi kelompok yang diberikan treatment dengan kelompok yang tidak diberikan treatment. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII yang berjumlah 15 siswa di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo menjadi kelas eksperimen dengan diberi pendekatan *deep learning* berbasis TGT.

Mengacu kepada permasalahan yang dirumuskan maka laporan yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas VIII dengan Menggunakan Pendekatan Berbasis Metode TGT di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo ini merupakan penelitian deskriptif komparatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kerlinger, desain penelitian atau rancang bangun penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral menurut Kemmis dan Taggart. Menurut Soedarsono, model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart ini terdiri atas empat komponen utama, yaitu:

- 1) Rencana: Tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat suatu instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.
- 2) Tindakan: Apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan adalah pengajuan laporan penelitian harus berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat, dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan secara seksama agar sinkron dengan maksud semula.
- 3) Observasi: Mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap peserta didik. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan “pengamatan balik” terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Dalam melakukan pengamatan balik ini peneliti mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

- 4) Refleksi: Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dan tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal (Nuryanti, 2019; Sugiata, 2018).

HASIL PENELITIAN

Pada Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Tahap perencanaan siklus I ini, peneliti memiliki tujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Kegiatan dalam tahap perencanaan ini sebagai berikut: a) Guru bersama peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan metode TGT, b) Peneliti mempersiapkan lembar observasi keterlaksanaan metode TGT, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, angket motivasi belajar, tes tertulis, dan media pembelajaran .

Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 7 Juni 2024. Guru memberikan lembar angket minat dan motivasi belajar siswa serta tes formatif atau evaluasi guna mengukur minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dimana dalam mengukur minat belajar akan digabungkan dengan hasil observasi minat belajar siswa.

Pengamatan/ Observasi

Dalam observasi siswa yang diamati adalah minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, terutama saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode TGT berlangsung. Selain menggunakan lembar observasi minat belajar siswa, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat dan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain hasil itu digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan pada siklus selanjutnya. Selain itu, peneliti juga menggunakan tes tertulis untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa, serta kamera untuk mendokumentasi aktivitas siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun perolehan skor akhir lembar observasi dan angket untuk minat dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa telah terlampir.

Refleksi

Dari refleksi ini akan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pada siklus selanjutnya.

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II ini, peneliti memiliki tujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Kegiatan dalam tahap perencanaan ini sebagai berikut: a) Guru bersama peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan metode tes tulis, b) Peneliti mempersiapkan lembar observasi keterlaksanaan metode tes tulis, lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, angket motivasi belajar, tes tertulis, dan media pembelajaran.

Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 08 Juni 2024. Pada pertemuan siklus II rata-rata nilai siswa atau hasil belajarnya sudah melampaui KKM dengan skor rata-rata 14,3. Didapat sebanyak 0% (0 siswa) yang belum memenuhi KKM dan sebanyak 99% (15 siswa) sudah memenuhi KKM. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, yaitu 99% siswa kelas VIII memperoleh nilai yang mencapai KKM.

Pada akhir kegiatan guru memberikan lembar angket minat dan motivasi belajar siswa serta tes formatif atau evaluasi guna mengukur minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dimana dalam mengukur minat belajar akan digabungkan dengan hasil observasi minat belajar siswa. Pada pertemuan siklus II rata-rata minat belajar siswa sudah cukup, yaitu dengan skor 60,0. Didapat sebanyak 25,15% (2 siswa) yang berminat belajar rendah. Sebanyak 42,08% (5 siswa) yang berminat belajar tinggi, dan 37,87% (4 siswa) yang berminat belajar cukup. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 90% siswa kelas VIII memperoleh skor minat belajar cukup.

Sedangkan dalam motivasi belajar siswa, pada pertemuan siklus II rata-rata motivasi belajar siswa sudah tinggi, yaitu dengan skor rata-rata 4,0. Didapat sebanyak 43,89% (1 siswa) yang bermotivasi belajar rendah. Sebanyak 92,08% (8 siswa) yang bermotivasi belajar tinggi, dan 98,88% (1 siswa) yang bermotivasi belajar sangat tinggi. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, yaitu 80% siswa kelas VIII memperoleh skor motivasi belajar tinggi.

Pengamatan/ Observasi

Dalam observasi siswa yang diamati adalah minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, terutama saat kegiatan pembelajaran menggunakan metode tes tulis berlangsung. Selain menggunakan lembar observasi minat belajar siswa, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat dan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain hasil itu digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan peninjauan pada siklus II. Selain itu, peneliti juga menggunakan tes tertulis untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa, serta kamera untuk mendokumentasi aktivitas siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun perolehan skor akhir lembar observasi dan angket untuk minat dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa telah terlampir.

Refleksi

Refleksi di siklus II ini bertujuan untuk melihat hasil dari refleksi siklus I. Diantara pelaksanaan dari hasil refleksi siklus I sebagai berikut:

- a) Adanya ringkasan materi yang telah disusun dan dibagikan kepada siswa di tiap kelompok membuat konsentrasi siswa menjadi terfokus. Siswa tidak lagi sibuk mencari materi dari berbagai buku;
- b) Peneliti menambah fokus pengawasan terhadap siswa. Selain itu peneliti juga memberi sanksi kepada siswa yang tidak mau ikut bekerja kelompok.

- c) Pengembalian lembar kerja kelompok yang tepat setelah TGT selesai membuat beberapa siswa yang tadinya sibuk sendiri saat teman sedang maju menjadi fokus, mereka yang belum dipanggil ikut berperan menyelesaikan soal yang telah diberikan.

Selain kendala pada siklus I yang sudah mulai teratasi dengan harapan yang sesuai direncanakan pada refleksi siklus I, dalam siklus II ini indikator keberhasilan dalam penelitian juga sudah tercapai. Dimana targetnya adalah 80% siswa kelas VIII memperoleh skor minat dan motivasi belajar siswa dalam kriteria cukup dan tinggi. Berikut hasil belajar siswa sudah mencapai indikator 85% siswa tuntas KKM atau melebihi nilai KKM yaitu 75. Selain telah mencapai indikator keberhasilan, rata-rata minat, motivasi, dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

PEMBAHASAN

Dalam kondisi awal minat belajar siswa kelas VIII SMP Sunan Giri Kota Probolinggo, peneliti memperoleh rata-rata minat belajar siswa kelas VIII menunjukkan skor 59,5 yang diperoleh melalui observasi dan angket. Skor 29,75% tersebut masuk dalam kategori rendah. Sedangkan kondisi awal motivasi belajar siswa kelas VIII yang peneliti peroleh dari angket saja menunjukkan skor rata-rata 61 yang juga menunjukkan kategori rendah. Dan hasil belajar siswa hanya memperoleh rata-rata 0 yang masih belum mencapai KKM. Pembelajaran PPKn memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Integrasi *deep learning* berbasis metode TGT ini dalam pembelajaran PPKn dapat diwujudkan melalui berbagai metode dan strategi pembelajaran. Berdasarkan kondisi awal tersebut, peneliti menggunakan pendekatan *deep learning* berbasis TGT (*Teames Games Tournament*) dan tes tulis dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Pendekatan *deep learning* berbasis TGT ini menjadikan pembelajaran yang aktif dan partisipatif (Mofid, 2019).

Diketahui bahwa pembelajaran mendalam berbasis TGT adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh untuk belajar, bekerja sama, berkompetisi dengan anggota kelompok lain (Nurhayati et al, 2018). Pembelajaran mendalam fokus pada pengalaman belajar yang sadar, bermakna, dan menyenangkan. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk tidak hanya mengingat, tetapi juga memahami serta menginternalisasi informasi secara menyeluruh, di mana peserta didik diajak untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menggabungkan pengetahuan yang mereka peroleh. Sementara itu, pembelajaran tes tulis merupakan metode evaluasi yang menggunakan instrumen tertulis untuk mengukur pemahaman, keterampilan, atau pengetahuan peserta didik tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Tes tulis ini bisa berupa berbagai bentuk seperti pilihan ganda, esai, isian singkat, atau soal uraian. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi secara sungguh-sungguh (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016).

Hasil minat belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Lembar observasi minat belajar siswa digunakan saat peneliti melaksanakan metode pembelajaran TGT dan tes tulis saat proses pembelajaran berlangsung dan angket minat belajar siswa diberikan kepada siswa ketika akhir kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga berlaku pada angket motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang

diberikan kepada siswa di akhir kegiatan proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa hanya menggunakan angket motivasi belajar dalam perolehan hasil motivasi belajar.

Berdasarkan observasi minat dan motivasi belajar siswa oleh peneliti pada pelaksanaan metode TGT siklus I, para siswa mulai tertarik untuk sungguh-sungguh belajar dan memahami materi yang telah diberikan. Hal ini dikarenakan, seperti diadakannya tes individu yang harus dikerjakan di depan kelas dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil minat belajar siswa pada pertemuan pada siklus I rata-rata minat belajar siswa sudah cukup, yaitu dengan skor 59,5. Didapat sebanyak 29,75% (2 siswa) yang berminat belajar rendah. Sebanyak 42,01% (5 siswa) yang berminat belajar tinggi, dan 36,98% (4 siswa) yang berminat belajar cukup. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, yaitu 90% siswa kelas VIII memperoleh skor minat belajar cukup.

Sedangkan hasil motivasi belajar siswa pada pertemuan pada pertemuan siklus I rata-rata motivasi belajar siswa sudah tinggi, yaitu dengan skor rata-rata 3,6. Didapat sebanyak 55,55% (1 siswa) yang bermotivasi belajar rendah. Sebanyak 88,88% (8 siswa) yang bermotivasi belajar tinggi, dan 98,88% (1 siswa) yang bermotivasi belajar sangat tinggi. Hal tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, yaitu 80% siswa kelas VIII memperoleh skor motivasi belajar tinggi. Untuk hasil belajar siswa sendiri sudah mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebanyak 100%. Karena pada masa pra siklus 15 siswa yang masuk tidak memenuhi KKM dengan rata-rata nilai 14,3. Sedangkan pada siklus I hanya 1 orang dari 15 siswa yang pas KKM, sedangkan sisanya mampu melampaui KKM dengan rata-rata nilai siklus I adalah 100%.

Meskipun pelaksanaan tindakan pada siklus I telah menunjukkan adanya pencapaian indikator keberhasilan, namun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hal yang kurang maksimal. Hal-hal tersebut antara lain: (1) saat peneliti menerangkan materi, beberapa siswa masih sibuk sendiri, (2) saat pemberian lembar kerja kelompok berlangsung, beberapa siswa di dalam kelompok masih suka berbicara sendiri, dan (3) saat proses TGT berlangsung, beberapa siswa di dalam kelompok berbicara sendiri. Walau dalam pencapaian indikator telah berhasil dicapai, peneliti belum merasa puas dikarenakan masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus I yang dianggap dapat diatasi dengan adanya rekomendasi bersama guru yang telah direncanakan pada refleksi siklus I. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan untuk mengimplementasikan rekomendasi yang telah direncanakan pada tahap refleksi siklus I untuk memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi pada siklus.

Pada siklus II, peneliti melakukan tahap refleksi siklus I yang telah direncanakan, yaitu: (1) memberikan ringkasan materi yang telah disusun dan dibagikan kepada siswa di tiap kelompok membuat konsentrasi siswa menjadi terfokus. Siswa tidak lagi sibuk mencari materi dari berbagai buku, (2) peneliti menambah fokus pengawasan terhadap siswa. Selain itu peneliti juga memberi sanksi kepada siswa yang tidak mau ikut bekerja kelompok dan (3) pengembalian lembar kerja kelompok yang tepat setelah TGT selesai membuat beberapa siswa yang tadinya sibuk sendiri saat teman sedang maju menjadi fokus, mereka yang belum dipanggil ikut berperan menyelesaikan soal yang telah diberikan (Utomo et al, 2024).

Pada siklus II ini, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibanding dengan siklus I seperti yang telah dipaparkan di atas. Di mana dapat ditunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan penelitian sudah tercapai. Berdasarkan hasil

tindakan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikator keberhasilan telah tercapai dan kendala- kendala pada refleksi siklus I sudah teratasi pada pelaksanaan di siklus II (Pahleviannur et al, 2022).

SIMPULAN

Simpulan dari upaya meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa kelas VII dan VIII dengan menggunakan metode TGT (Team Games Tournament) di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo pada tahun pelajaran 2023/2024 dapat dirangkum sebagai berikut: Penerapan pendekatan *deep learning* berbasis *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kompetisi antar tim, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar demi mencapai hasil yang baik. Kolaborasi antar siswa dalam tim membantu meningkatkan keterlibatan dan keterampilan sosial mereka. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif di kelas. Penerapan pendekatan *deep learning* berbasis *Team Games Tournament* membantu memperkuat keterampilan kerjasama dan komunikasi antar siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama sebagai tim, saling mendukung, dan memecahkan masalah bersama. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat karena adanya elemen kompetisi dan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Metode ini juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran PPKn karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Implementasi pendekatan *deep learning* berbasis *Team Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa kelas VII dan VIII di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo memiliki efektivitas yang tinggi dalam proses pembelajaran di kelas: Melakukan evaluasi berkala terhadap pelaksanaan pendekatan *deep learning* berbasis *Team Games Tournament* untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan masukan dari siswa dan guru dapat diakomodasi. Mengembangkan variasi dalam permainan tim untuk mempertahankan minat siswa dan mencegah kebosanan. Melibatkan siswa dalam proses perencanaan dan penyesuaian kegiatan pendekatan *deep learning* berbasis *Team Games Tournament* untuk memastikan relevansinya dengan kebutuhan dan minat mereka. Mengadakan sesi refleksi setelah setiap pendekatan *deep learning* berbasis *Team Games Tournament* untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memperkuat keberhasilan yang telah dicapai. Melakukan komunikasi yang efektif dengan orang tua tentang manfaat dan tujuan dari penggunaan pendekatan *deep learning* berbasis TGT dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi pedagogik guru terhadap efektivitas pembelajaran dengan variabel kontrol latar belakang pendidikan guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 148.
- Arif, M.N; Parawansyah, M.I; Huda, F.H; Zulfahmi, M. N. (2025). Strategies to develop students' learning interest through a deep learning approach. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4, 8–16.

- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Kompri, M. P. I. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Mofid, M. (2019). Strategi Pembelajaran Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Darul Lughah Waddirasatil Islamiyah (DALWI) Pamekasan. *Studi Arab*, 10(2), 173-188.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-12.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40-51.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.