

Implementasi Pendekatan Deep Learning Dalam Meningkatkan Minat Dan Relevansi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah

Lani Maulani Yusuf ^{*1}
Aghni Siti Faujiah ²
Rieke Dwi Oktaviani ³
Selma Alfania Sani ⁴
Rifdah Regita Acasia Kadir ⁵
Hasanudin ⁶
Moh Yusup Saepuluh Jamal ⁷

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Agama Islam IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia

*e-mail: maulanil016@student.iailm.ac.id¹, aghnisitifaujiah@student.iailm.ac.id²,
rikeudwioktaviani@student.iailm.ac.id³, selmaalfania25@student.iailm.ac.id⁴,
rifdahregita@student.iailm.ac.id⁵, hasanudinesa@student.iailm.ac.id⁶, mohyusupsj@gmail.com⁷

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pendekatan Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) dalam meningkatkan minat dan relevansi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Assaadah. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran SKI karena pembelajaran yang bersifat tekstual-historis dan kurang relate dengan kehidupan siswa, minimnya media pembelajaran interaktif, serta keterbatasan sumber belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Deep Learning yang mengintegrasikan Mindful Learning (kesadaran nilai spiritual), Meaningful Learning (kontekstualisasi materi dengan kehidupan nyata), dan Joyful Learning (media interaktif berbasis game) mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat koneksi emosional dengan materi sejarah, dan mengembangkan karakter Islami. Implementasi modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka dengan tema "Peranan Kerajaan terhadap Perkembangan Islam di Indonesia" menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, kemampuan menganalisis relevansi sejarah dengan konteks kekinian, dan internalisasi nilai-nilai kepemimpinan Islami. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital, diversifikasi sumber belajar, dan penguatan student-centered learning dalam pembelajaran SKI.

Kata kunci: deep learning, meaningful learning, media interaktif, minat belajar, sejarah kebudayaan islam

Abstract

This study aims to analyze the implementation of the Deep Learning approach (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) in enhancing student interest and relevance in Islamic Cultural History (SKI) learning at Madrasah Aliyah Assaadah. The research addresses problems including low student interest in SKI due to textual-historical teaching methods lacking connection to students' lives, minimal interactive learning media, and limited learning resources. This qualitative descriptive study employed observation, interviews, and documentation techniques. Results indicate that the Deep Learning approach, integrating Mindful Learning (spiritual value awareness), Meaningful Learning (contextualization with real life), and Joyful Learning (game-based interactive media), successfully increased student learning interest, strengthened emotional connections with historical material, and developed Islamic character. Implementation of the Merdeka Curriculum-based teaching module themed "The Role of Kingdoms in Islamic Development in Indonesia" demonstrated increased student participation in group discussions, enhanced ability to analyze historical relevance to contemporary contexts, and internalization of Islamic leadership values. This research recommends developing digital-based interactive learning media, diversifying learning resources, and strengthening student-centered learning in SKI instruction.

Keywords: deep learning, game-based learning, interactive media, islamic cultural history, meaningful learning, student interest

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk identitas keislaman dan kesadaran sejarah peserta didik di madrasah. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik tidak hanya mempelajari peristiwa masa lalu, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai kepemimpinan, keadilan, toleransi, dan semangat perjuangan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan kontemporer. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI seringkali menghadapi berbagai tantangan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil observasi awal di Madrasah Aliyah Assaadah menunjukkan beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran SKI. Pertama, minat peserta didik terhadap mata pelajaran SKI cenderung rendah karena pembelajaran yang bersifat tekstual dan hanya menceritakan peristiwa masa lalu tanpa mengaitkannya dengan konteks kehidupan siswa saat ini. Peserta didik kesulitan menemukan relevansi antara materi sejarah dengan pengalaman hidup mereka, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang bermakna. Kedua, media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas. Pembelajaran lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan literasi teks dari buku paket, sehingga kurang mampu membangkitkan antusiasme dan keterlibatan aktif peserta didik. Ketiga, kedalaman informasi sejarah terkendala oleh keterbatasan sumber belajar yang hanya mengandalkan buku paket sekolah, padahal pembelajaran sejarah memerlukan sumber-sumber primer dan sekunder yang beragam untuk memberikan perspektif yang komprehensif.

Di sisi lain, pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah Assaadah juga memiliki kelebihan, terutama dalam aspek penguatan nilai-nilai keagamaan dan akhlak. Guru mampu mengambil hikmah dan nilai moral dari setiap peristiwa sejarah yang dipelajari, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif. Metode pembelajaran yang digunakan meliputi ceramah, diskusi, dan refleksi hikmah di akhir pembelajaran. Madrasah juga telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), namun implementasinya masih memerlukan optimalisasi terutama dalam aspek media dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan dan mengimplementasikan pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran SKI. Deep Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada tiga dimensi utama: Mindful Learning (pembelajaran yang penuh kesadaran spiritual), Meaningful Learning (pembelajaran yang bermakna dan kontekstual), dan Joyful Learning (pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan). Pendekatan ini dipilih karena sejalan dengan karakteristik pembelajaran SKI yang tidak hanya menuntut penguasaan kognitif, tetapi juga kesadaran spiritual, relevansi dengan kehidupan nyata, dan metode yang mampu membangkitkan minat belajar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman hidup siswa terbukti lebih efektif dalam membentuk pemahaman yang mendalam dan berkelanjutan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dan metode *game-based learning* telah terbukti mampu meningkatkan engagement dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan pendekatan Deep Learning dalam konteks pembelajaran SKI di madrasah masih terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dan praktis dalam pengembangan pembelajaran SKI yang lebih efektif dan bermakna.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran SKI dengan fokus pada materi "Peranan Kerajaan terhadap Perkembangan Islam di Indonesia", mengevaluasi efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan minat belajar dan relevansi materi dengan kehidupan siswa, serta merumuskan rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran SKI yang lebih inovatif dan bermakna di madrasah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis implementasi pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Assaadah, Tasikmalaya. Penelitian dilaksanakan

pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XII dan guru mata pelajaran SKI.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari satu kelas XII di Madrasah Aliyah Assaadah yang berjumlah 30 siswa dan satu orang guru mata pelajaran SKI. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive sampling dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki karakteristik permasalahan pembelajaran SKI yang representatif dengan kondisi umum di madrasah.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (action research) dengan tahapan: (1) identifikasi masalah melalui observasi awal, (2) perencanaan intervensi berupa pengembangan modul ajar berbasis Deep Learning, (3) implementasi pembelajaran dengan pendekatan Deep Learning, dan (4) evaluasi dan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

Observasi Partisipatif: Peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran SKI untuk mengamati metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran, interaksi guru-siswa, serta respon dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan sebelum implementasi (observasi awal) dan selama implementasi pendekatan Deep Learning.

Wawancara juga dilakukan terhadap siswa untuk mengeksplorasi minat belajar, pemahaman terhadap materi, dan pengalaman belajar mereka.

Dokumentasi: Pengumpulan dokumen meliputi modul ajar, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil kerja siswa (mind mapping), foto dan video kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan implementasi pembelajaran SKI.

Prosedur Intervensi

Modul ajar dirancang dengan mengintegrasikan tiga dimensi Deep Learning:

Mindful Learning: Pembelajaran diawali dengan pertanyaan pemantik yang mengajak siswa menyadari peran kerajaan Islam sebagai manifestasi dakwah dan penegakan syariat Islam. Siswa diajak merefleksikan bahwa kepemimpinan yang amanah merupakan ibadah kepada Allah SWT.

Meaningful Learning: Materi dikontekstualisasikan dengan kehidupan nyata siswa melalui analisis relevansi nilai-nilai kepemimpinan kerajaan Islam (keadilan, kebijaksanaan, toleransi) dengan tantangan kepemimpinan di era modern. Siswa mengidentifikasi penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan berbangsa dan bernegara saat ini.

Joyful Learning: Pembelajaran menggunakan media interaktif berupa gambar kerajaan Islam, peta persebaran kerajaan, infografis, serta game-based learning untuk evaluasi pemahaman siswa. Metode diskusi kelompok dan presentasi digunakan untuk meningkatkan engagement siswa.

Pembelajaran dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan alokasi waktu 10 menit, mengikuti format pendahuluan (5 menit), kegiatan inti (5 menit), dan penutup (5 menit). Siswa dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan empat peran kerajaan Islam: (1) dukungan politik dan kekuasaan dalam dakwah, (2) peran ekonomi dan perdagangan, (3) motivasi spiritual dakwah, dan (4) transaksi perdagangan internasional.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan: (1) reduksi data melalui seleksi dan penyederhanaan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, (2) penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan kutipan wawancara, (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasarkan triangulasi sumber data. Validitas data dijaga melalui triangulasi metode (observasi, wawancara, dokumentasi) dan triangulasi sumber (guru, siswa, dokumen pembelajaran).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran SKI Sebelum Implementasi Deep Learning

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Assaadah, ditemukan beberapa kondisi yang menjadi tantangan dalam pembelajaran SKI. Minat siswa terhadap mata pelajaran SKI cenderung rendah karena pembelajaran yang bersifat naratif-historis dan kurang memiliki koneksi emosional dengan kehidupan siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh guru SKI:

"Siswa sering menganggap SKI hanya mata pelajaran yang menceritakan masa lalu. Mereka kesulitan menemukan hubungan antara peristiwa sejarah dengan kehidupan mereka sehari-hari. Yang mereka tangkap hanya cerita-cerita, tapi tidak relate dengan kondisi mereka."

Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, papan tulis, dan sesekali infocus untuk menampilkan slide presentasi. Pembelajaran lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan literasi teks, di mana siswa diminta membaca buku kemudian menceritakan kembali isi bacaan. Meskipun metode diskusi dan refleksi hikmah di akhir pembelajaran sudah diterapkan, namun belum maksimal dalam membangkitkan partisipasi aktif seluruh siswa.

Di sisi lain, pembelajaran SKI di madrasah ini memiliki kelebihan dalam aspek penguatan nilai keagamaan dan akhlak. Guru mampu mengekstraksi nilai-nilai moral dan hikmah dari setiap peristiwa sejarah yang dipelajari, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif. Namun, kedalaman analisis historis terkendala oleh keterbatasan sumber belajar yang hanya mengandalkan buku paket sekolah.

Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran SKI

Implementasi pendekatan Deep Learning dalam pembelajaran SKI dengan materi "Peranan Kerajaan terhadap Perkembangan Islam di Indonesia" dirancang untuk menjawab tantangan-tantangan yang telah diidentifikasi. Pembelajaran dibagi dalam tiga fase utama yang mengintegrasikan dimensi Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning.

Fase Mindful Learning: Pembelajaran dimulai dengan pembukaan yang tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga spiritual. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama, dan momen refleksi tentang makna mempelajari sejarah Islam. Pertanyaan pemantik "Kerajaan Islam apa saja yang kalian ketahui di Indonesia?" tidak hanya berfungsi sebagai apersepsi, tetapi juga mengajak siswa menyadari bahwa kerajaan-kerajaan Islam merupakan manifestasi nyata dari perjuangan menegakkan Islam di Nusantara.

Guru menjelaskan bahwa mempelajari sejarah kerajaan Islam bukan hanya mengetahui fakta historis, tetapi juga memahami nilai-nilai kepemimpinan Islami yang dapat diteladani. Siswa diajak merefleksikan bahwa para raja dan sultan Muslim berjuang untuk menegakkan syariat Islam, menyebarkan dakwah, dan menciptakan kesejahteraan rakyat sebagai bentuk ibadah kepada Allah SWT. Dimensi ini berhasil menciptakan kesadaran spiritual siswa tentang pentingnya mempelajari SKI sebagai bagian dari penguatan identitas keislaman mereka.

Fase Meaningful Learning: Pada fase ini, materi tentang empat peran kerajaan Islam dikontekstualisasikan dengan kehidupan nyata siswa dan kondisi Indonesia kontemporer. Guru tidak hanya menjelaskan peran dukungan politik dan kekuasaan, peran ekonomi dan perdagangan, motivasi spiritual dakwah, serta transaksi perdagangan internasional secara historis, tetapi juga mengajak siswa menganalisis relevansi nilai-nilai tersebut dengan kondisi saat ini.

Sebagai contoh, ketika membahas peran dukungan politik dan kekuasaan dalam dakwah, guru mengajak siswa berdiskusi tentang bagaimana kepemimpinan yang amanah dan berkeadilan di era modern dapat menjadi sarana dakwah Islam. Siswa diminta mengidentifikasi contoh-contoh pemimpin Muslim kontemporer yang menerapkan nilai-nilai kepemimpinan Islami dalam mengelola negara atau organisasi.

Dalam pembahasan peran ekonomi dan perdagangan, siswa diajak memahami bahwa kesuksesan kerajaan Islam dalam perdagangan bukan hanya karena kecerdasan bisnis, tetapi juga karena penerapan prinsip-prinsip ekonomi Islam yang adil dan transparan. Guru menghubungkan materi ini dengan konsep ekonomi syariah yang berkembang pesat di Indonesia saat ini, sehingga siswa dapat melihat kontinuitas nilai-nilai ekonomi Islam dari masa kerajaan hingga era modern.

Media pembelajaran yang digunakan meliputi peta persebaran kerajaan Islam di Indonesia, gambar-gambar kerajaan, dan infografis yang menjelaskan empat peran kerajaan Islam. Penggunaan media visual ini membantu siswa memvisualisasikan informasi historis yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Fase Joyful Learning: Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan engagement siswa, pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok dan game-based learning. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, masing-masing mendiskusikan salah satu dari empat peran kerajaan Islam. Setiap kelompok diberi waktu untuk menganalisis peran yang menjadi tanggung jawabnya, kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Evaluasi pembelajaran menggunakan game-based learning yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang empat peran kerajaan Islam secara interaktif. Game ini berbentuk kuis kelompok dengan sistem poin, di mana setiap kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari. Format game membuat evaluasi tidak terasa seperti ujian yang menegangkan, tetapi lebih seperti permainan edukatif yang menyenangkan. Siswa terlihat antusias dan aktif berpartisipasi dalam game, bahkan yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional.

Respons dan Partisipasi Siswa

Hasil observasi menunjukkan perubahan signifikan dalam respons dan partisipasi siswa selama implementasi pendekatan Deep Learning. Antusiasme siswa meningkat sejak awal pembelajaran ketika guru mengajukan pertanyaan pemantik yang mengundang rasa ingin tahu mereka. Diskusi kelompok berjalan lebih dinamis dibandingkan pembelajaran sebelumnya, dengan hampir semua anggota kelompok berkontribusi dalam diskusi.

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka baru menyadari bahwa sejarah kerajaan Islam memiliki relevansi dengan kehidupan mereka saat ini. Seorang siswa menyatakan:

"Saya baru tahu kalau nilai-nilai dari kerajaan Islam seperti keadilan dan toleransi itu masih bisa diterapkan sekarang. Tadinya saya pikir SKI cuma cerita masa lalu yang nggak ada hubungannya sama kehidupan kita."

Siswa lain menambahkan bahwa metode game-based learning membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik. Kompetisi sehat antar kelompok dalam game menciptakan motivasi intrinsik untuk memahami materi lebih mendalam.

Hasil Karya Siswa: Mind Mapping

Sebagai tindak lanjut pembelajaran, siswa diberi tugas membuat mind mapping tentang empat peran kerajaan Islam terhadap perkembangan Islam di Indonesia. Hasil mind mapping menunjukkan bahwa siswa mampu mengorganisir informasi secara sistematis dan kreatif. Mayoritas siswa tidak hanya mencantumkan fakta-fakta historis, tetapi juga menambahkan analisis relevansi dengan kondisi kontemporer dan refleksi nilai-nilai yang dapat diteladani.

Mind mapping yang dibuat siswa menunjukkan pemahaman yang komprehensif tentang interkoneksi antara empat peran kerajaan Islam. Siswa mampu mengidentifikasi bahwa peran politik, ekonomi, spiritual, dan perdagangan tidak berdiri sendiri, tetapi saling terkait dalam membentuk ekosistem yang mendukung perkembangan Islam di Indonesia. Kreativitas siswa dalam mendesain mind mapping dengan berbagai warna, gambar, dan simbol juga menunjukkan bahwa mereka menikmati proses pembelajaran dan tugas yang diberikan.

Evaluasi Guru terhadap Implementasi Deep Learning

Guru mata pelajaran SKI memberikan evaluasi positif terhadap implementasi pendekatan Deep Learning. Menurut guru, pendekatan ini berhasil menjawab permasalahan utama pembelajaran SKI, yaitu rendahnya minat siswa dan kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Guru mengapresiasi bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menganalisis materi secara kritis, tidak hanya menerima informasi secara pasif.

Namun, guru juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi, terutama terkait keterbatasan waktu dan kebutuhan persiapan yang lebih intensif. Pembelajaran dengan pendekatan Deep Learning memerlukan persiapan media pembelajaran yang lebih beragam,

desain game-based learning, dan strategi fasilitasi diskusi yang efektif. Guru menyarankan agar alokasi waktu pembelajaran ditambah untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi eksplorasi dan diskusi siswa.

Pembahasan: Efektivitas Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran SKI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Deep Learning efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek:

Peningkatan Minat Belajar: Integrasi Joyful Learning melalui media interaktif dan game-based learning berhasil mengubah persepsi siswa terhadap SKI dari mata pelajaran yang membosankan menjadi menarik dan menyenangkan. Teori motivasi belajar menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan emosi positif dan memberikan pengalaman yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Game-based learning menciptakan suasana kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa merasa terbebani.

Penguatan Koneksi Emosional dengan Materi: Dimensi Mindful Learning yang menekankan kesadaran spiritual berhasil menciptakan koneksi emosional antara siswa dengan materi sejarah. Siswa tidak lagi memandang kerajaan Islam sebagai entitas abstrak di masa lalu, tetapi sebagai manifestasi perjuangan umat Islam yang memiliki nilai spiritual yang mendalam. Koneksi emosional ini penting dalam pembelajaran sejarah karena membuat siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga merasakan dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah tersebut.

Peningkatan Relevansi Materi: Meaningful Learning yang mengontekstualisasikan materi dengan kehidupan nyata berhasil menjembatani gap antara sejarah dan realitas kontemporer. Siswa mampu mengidentifikasi bahwa nilai-nilai kepemimpinan, keadilan, toleransi, dan kebijaksanaan yang diterapkan oleh kerajaan Islam masih relevan dan dapat diaplikasikan dalam konteks Indonesia modern. Pemahaman ini penting untuk mengembangkan historical consciousness siswa, yaitu kesadaran bahwa masa lalu memiliki relevansi dengan masa kini dan dapat memberikan pelajaran untuk masa depan.

Pengembangan Karakter Islami: Pembelajaran SKI dengan pendekatan Deep Learning tidak hanya mengembangkan kompetensi kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Nilai-nilai keadilan, kebijaksanaan, toleransi, tanggung jawab, dan kepemimpinan yang diteladani dari sejarah kerajaan Islam terinternalisasi dalam diri siswa. Refleksi di akhir pembelajaran membantu siswa mengidentifikasi nilai-nilai yang ingin mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penguatan Student-Centered Learning: Implementasi pendekatan Deep Learning sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa. Melalui diskusi kelompok, presentasi, dan game-based learning, siswa menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, tidak hanya objek yang menerima informasi dari guru. Peran guru bergeser dari pengajar menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Meskipun demikian, implementasi pendekatan Deep Learning juga menghadapi beberapa keterbatasan. Pertama, keterbatasan waktu pembelajaran (10 menit) membuat eksplorasi materi tidak dapat dilakukan secara mendalam. Kedua, kebutuhan akan media pembelajaran yang beragam dan berkualitas memerlukan persiapan dan sumber daya yang lebih besar. Ketiga, kesuksesan pendekatan ini sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran, memfasilitasi diskusi, dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagian hasil penelitian memuat hasil analisis uji hipotesis yang dapat menyertakan tabel, grafik, dan sebagainya.

Pembahasan memuat interpretasi dan evaluasi terhadap hasil penelitian, serta ulasan berbagai permasalahan terkait yang dipandang dapat memengaruhi hasil penelitian. Deskripsi pada bagian ini menitikberatkan pada analisis secara kritis secara substansial terhadap hasil penelitian, selain itu ditambahkan juga kelemahan dalam penelitian.



Gambar 1. (a) wawancara guru (b) wawancara guru (c) pengelolaan kelas

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi pendekatan Deep Learning yang mengintegrasikan Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Assaadah. Pendekatan ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat koneksi emosional dengan materi sejarah, meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan nyata, dan mengembangkan karakter Islami siswa. Pembelajaran yang semula bersifat naratif-historis dan kurang bermakna bertransformasi menjadi pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Implementasi modul ajar berbasis Deep Learning dengan materi "Peranan Kerajaan terhadap Perkembangan Islam di Indonesia" menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan menganalisis empat peran kerajaan Islam (dukungan politik-kekuasaan, peran ekonomi-perdagangan, motivasi spiritual dakwah, transaksi perdagangan internasional) serta mengidentifikasi relevansinya dengan kondisi Indonesia kontemporer. Penggunaan media interaktif dan game-based learning berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini merekomendasikan beberapa hal untuk pengembangan pembelajaran SKI di madrasah. Pertama, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan memperkaya sumber belajar. Kedua, peningkatan alokasi waktu pembelajaran untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi eksplorasi dan diskusi mendalam. Ketiga, penguatan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran berbasis Deep Learning melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan. Keempat, diversifikasi sumber belajar melalui penggunaan sumber primer, sekunder, dan digital resources untuk memperdalam analisis historis. Kelima, pengembangan asesmen autentik yang tidak hanya mengukur penguasaan kognitif tetapi juga internalisasi nilai-nilai dan aplikasi dalam kehidupan nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Madrasah Aliyah Assaadah Tasikmalaya yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada seluruh siswa dan guru yang telah berpartisipasi aktif dalam proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. PT Remaja Rosdakarya.
- Asmuni, A. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Dewey, J. (2020). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.

Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke 21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 61-72. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.16630>

Kagan, S., & Kagan, M. (2009). Kagan cooperative learning