



Implementasi Asistensi Mengajar Melalui Pembelajaran *Team Games Tournament* Di SMAN 2 Lalan

¹Siti Sumarni, ²Ayu Puspita Indah Sari²

Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma
email: sitysumarni5261@gmail.com, ayupuspita.indahsari2@binadarma.ac.id

Submitted: 05-01-2025/ Reviewed: 06-01-2025/ Accepted: 14-01-2025

ABSTRAK

Selama aktivitas asistensi mengajar pada SMA Negeri 2 LALAN, penulis sudah mengikuti berbagai program di SMA Negeri 2 LALAN, akademik, non akademik, formal dan informal. *Team Games Tournament* (TGT) sangatlah krusial buat pembelajaran di kelas sebab TGT ini mampu menghasilkan peserta didik sebagai lebih semangat belajar, berfikir kritis dan kreatif apalagi pada Sekolah Menengah Atas Negeri dua Lalan kurangnya fasilitas sekolah seperti monitor, indera laboratorium, dan alat tulis lainnya. Tujuan penelitian ini adalah buat menaikkan minat belajar peserta didik dan hasil belajar siswa memuaskan. pada penelitian ini mahasiswa diberikan kesempatan Pembelajaran menyebar di luar kampus berkat unit Bantuan Pendidikan dalam Pendidikan. Metode pelaksanaan kegiatan observasi, metode ini dipilih karena peneliti melihat langsung objek yang diteliti. akibat asal penelitian sebelumnya ialah siswa hanya belajar di kelas, pengajar menjelaskan materi siswa menyimak, mengerjakan tugas, aktivitas inilah yang mereka lakukan setiap ke sekolah sebagai akibatnya kurangnya literasi serta peserta didik merasa bosan saat pembelajaran. asal yang akan terjadi yang telah dilakukan sang peneliti yaitu menghasilkan model pembelajaran dengan *Team games Tournament* berbasis Ranjau Soal sehingga ketika pembelajaran siswa tidak hanya menyimak saja namun dapat berinteraksi menggunakan sahabat, dapat berfikir kritis serta kreatif, dan menggunakan adanya *games* ini peserta didik tidak merasa bosan.

Kata Kunci: Asistensi Mengajar; Ranjau Soal; *Team Games Tournmaent*.

ABSTRACT

At some point of the implementation of coaching assistance activities at SMA Negeri 2 LALAN, the author has participated in diverse packages at SMA Negeri 2 LALAN, both academic, non-educational, formal and non-formal. *team games tournament* (TGT) could be very vital for classroom learning because TGT can make students more obsessed with studying, wondering significantly and creatively, in particular at SMA Negeri 2 Lalan which lacks faculty centers consisting of monitors, laboratory system and other stationery. The purpose of these studies is to develop students' hobbies studying and pleasant scholar learning consequences. on this research, students are given the possibility to study by using growing themselves outdoor campus via teaching help within the training Unit. method of wearing out observation sports. This technique became selected because the researcher saw at once the object being studied. previous research effects display that students simplest have a look at in elegance, the instructor explains the material, college students concentrate, do assignments, they always do those activities whenever they move to high school, so there may be a loss of literacy and college students experience bored whilst analyzing in magnificence. examine. From the effects of what the researchers have finished, particularly developing a learning version with the crew event recreation based on Mine Questions so that after mastering students don't simply listen however can engage with buddies, can think critically and creatively, and with this recreation college students do not sense bored. **Keywords:** Questions of Mine; Teaching Assistance; Team Game Tournaments.



PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang menuntut adanya perubahan atau pembaharuan dalam segala aspek kehidupan, mengharuskan warga negara untuk turut serta meningkatkan kemampuannya dalam menghadapi perubahan. Salah satu aspek kehidupan yang berkembang adalah pendidikan. Bidang pendidikan harus melakukan berbagai terobosan untuk menjawab dan menanggapi tantangan global yang semakin kompleks. Bagi kehidupan manusia, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Pendidikan diperlukan untuk menghasilkan orang yang kompeten, mendukung kegiatan mereka di masa mendatang. Pendidikan dapat menjadi sarana untuk mencetak generasi bangsa yang unggul secara intelektual dan memiliki keterampilan di berbagai bidang (Zuhdi et al., 2021).

Belajar adalah kegiatan yg dilakukan buat memperoleh ilmu pengetahuan atau menguasai hal tertentu. Belajar juga bisa diartikan sebagai proses atau upaya buat mendapatkan perubahan tingkah laris, seperti pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan nilai positif. Menurut Golby & Wood (2016) belajar ialah kegiatan mental atau psikis yg berlangsung dalam hubungan aktif menggunakan lingkungan. Sementara itu, berdasarkan Rosmilawati (2017), belajar ialah perubahan dalam penampilan sebagai akibat praktik.

Berdasarkan KiHajar Dewantara, pendidikan menjadi suatu upaya buat memajukan bertumbuhnya pendidikan yang baik (kesabaran serta prilaku), pikiran, serta tubuh anak. lalu berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 (Depdiknas, 2003), pendidikan adalah usaha sadar dan siklis untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak yang baik, dan keterampilan yang baik yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, warga negara, bangsa dan negara. Jadi apa, secara awam mampu diartikan bahwa pendidikan adalah proses yg terstruktur serta berkelanjutan yg bertujuan buat mengasah serta mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan budaya asal satu generasi ke generasi berikutnya (Mustafa & Suryadi, 2022). Hal ini melibatkan korelasi antara pengajar menggunakan pelajar di berbagai konteks, termasuk sekolah, perguruan tinggi, serta lingkungan belajar lainnya.

Pembelajaran konvensional, atau ceramah ialah interaksi antara guru dan siswa melalui penjelasan lisan (Harsono et al., 2009). Pembelajaran konvensional yang tidak interaktif dapat berdampak buruk, seperti memberikan pemahaman diperuntukkan bagi siswa. Hasil belajar

siswa mengubah perilakunya. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sempurna dan memberikan hasil yang baik untuk diterapkan di kelas jika mereka mau (Rahman et al., 2024). Mengembangkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan contoh-contoh pembelajaran yang menarik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan sistematis yang terdiri dari unsur-unsur yang berbeda-beda. Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa menjadi acuan belajar bagi sahabat-sahabat mereka (Hasanah & Himami, 2021).

Sintaksis Pembelajaran Kolaboratif pengajar memberikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan motivasi kepada peserta didik, menyampaikan isu, membuat gerombolan belajar siswa, menyampaikan bimbingan kepada grup belajar, melakukan evaluasi, serta menyampaikan apresiasi kepada gerombolan belajar (Rustiyarso & Wijaya, 2020). Siapa yang menerima skor tertinggi. Jenis Turnamen Pertandingan Tim (TGT) ialah galat satu jenis yang cocok untuk mempertinggi aktivitas pembelajaran pada kelas. TGT termasuk pada model pembelajaran berbasis permainan, yg artinya galat satu alternatif yg bisa mempertinggi peran siswa dalam proses pembelajaran (Indah et al., 2024). TGT adalah model pembelajaran kolaboratif efektif yang melibatkan siswa tanpa memandang latar belakang mereka.

Terdapat 5 asumsi Team Games Tournament, yaitu : Kemandirian positif: saling ketergantungan positif, dimana setiap anggota kelompok menyadari pentingnya saling menolong untuk mendapatkan suatu keinginan, Interaksi tatap muka: antar anggota berinteraksi saling berhadapan secara langsung, Akuntabilitas individu: anggota kelompok mengharuskan mencari tahu serta berkontribusi aktif dalam mendapatkan keinginan bersama bagi grup, Penggunaan keterampilan kolaboratif atau sosial: anggota kelompok diharapkan memakai keterampilan kooperatif dan sosial, sehingga siswa dapat berkolaborasi tanpa memerlukan bimbingan guru. Pemrosesan kelompok: siswa harus dapat menilai bagaimana mereka bekerja secara efektif (Annurwanda, 2018).

Contoh pembelajaran kolaborasi memakai Turnamen team play (TGT) ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Manfaat pembelajaran TGT antara lain meningkatkan konsentrasi saat mengerjakan tugas, mengutamakan penerimaan perbedaan individu, dan penggunaan waktu yang singkat, siswa dapat mempelajari pelajaran (Purwanto, 2020). Proses belajar mengajar berlangsung dengan aktivitas siswa, mendidik siswa untuk berlatih sosialisasi dengan penggunaan orang lain, motivasi belajar yang lebih besar, hasil belajar yang lebih baik, lebih banyak kebaikan, empati dan toleransi. Sedangkan kelemahan TGT 1. Guru sulit

mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan berbeda tidak sejenis berasal sudut pandang akademis. Kelemahan tadi bisa diatasi bila pengajar yang bertindak sebagai pengontrol secara cermat menentukan pembagian waktu berdiskusi yang dilakukan peserta didik relatif melebihi waktu yang ditentukan. Solusi ini dapat diatasi apabila guru mampu menguasai kelas secara holistik. 2. Bagi siswa, selalu ada siswa yang berkemampuan tinggi namun kurang terpelajar dan kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada siswa lain. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, tugas guru adalah membimbing siswa yang memiliki pengetahuan akademis tinggi agar mampu menularkan ilmunya kepada siswa lainnya.

Selama proses pembelajaran di kelas, siswa sangat antusias untuk berpartisipasi. Pembelajar terlihat aktif menjawab pertanyaan secara langsung. Namun ketika ada ujian penilaian dan diberikan soal-soal penilaian tentang materi yang telah dipelajarinya, banyak siswa yang tidak mampu menjawab soal-soal tersebut dengan benar karena mereka hampir lupa dengan materi yang telah dipelajarinya dan tidak mempunyai guru. sama sekali. Hal ini menyebabkan dampak Para siswa sedang duduk. Dari apa yang terjadi saat observasi, penulis menemukan faktor-faktor yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa, antara lain: 1) guru mata pelajaran yang masih menggunakan metode membaca dan alat peraga. Siswa tidak terlalu terlibat dalam kegiatan pembelajaran ini. sehingga materi yang diterima siswa hanya sesaat, setelah itu mereka lupa dengan materi yang diberikan.

Peneliti dalam kegiatan Asisten Mengajar adalah satu bentuk implementasi dimana siswa bisa berbagi wawasan yang luas melalui hubungan eksklusif dengan rakyat sekolah dan menghadapi pertarungan nyata di lapangan. Pendampingan pedagogi dilakukan pada banyak sekali jenjang pendidikan, mulai asal pendidikan dasar mirip Taman Kanak-kanak/PAUD hingga pendidikan menengah dalam kurun ketika eksklusif. Sekolah bisa berada di lokasi kota atau dusun kecil. kegiatan yang dilakukan dalam acara donasi mengajar di satuan pendidikan mencakup aktivitas akademik, adaptasi teknologi pada pembelajaran, administrasi guru/sekolah, aktivitas *non*-akademik dan aktivitas lain yg relevan dengan mata kuliah (Anzali & Christanti, 2024).

Siswa pendamping sudah berperan serta mengikuti banyak sekali acara pada SMA Negeri dua LALAN, baik akademik, *non*-akademik, formal dan *non*-formal. Memperhatikan hal-hal yang telah dibahas sebelumnya, maka penelitian yang dilakukan bertujuan untuk melihat apakah siswa belajar lebih baik dengan menggunakan penelitian

kualitatif yang terdiri dari contoh-contoh pembelajaran dari turnamen permainan tim berbasis Question Mining dengan menggunakan langkah-langkah tindakan penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dengan menggunakan model TGT dan bahan ajar Kahoot, kemudian dilakukan penelitian Pada tindakan kelas ini, penulis akan menguji peningkatan hasil belajar mahasiswa sosiologi jika diterapkan model pembelajaran kolaboratif TGT berbasis media Kahoot (Zanah & Setiawan, 2024).

Adapun dari penelitian ini merupakan menggunakan contoh Team Games Tournament (TGT) serta Ranjau Soal, maka menggunakan penelitian deskriptif kualitatif penelitiakan meningkatkan literasi pesertadidik dengan mengimplementasikan contoh pembelajaran Team GamesTournament berbasis Ranjau Soal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2016) metode kualitatif tergolong metode artistik karena proses penelitiannya kurang terencana dan tergolong metode interpretatif karena data yang dihasilkan dalam suatu penelitian cenderung berhubungan dengan interpretasi data yang dikumpulkan di lapangan. Penelitian kualitatif mengacu pada proses pengumpulan data dengan cara alami atau organik untuk tujuan interpretasi, analisis fenomena, ketika Peneliti mampu menjadi instrumen utama. Dalam penelitian kualitatif, data tidak dikumpulkan menggunakan metode statistik atau metode pengukuran kuantitatif lainnya.

Sedangkan metode deskriptif berasal dari Sugiyono (2016) yang artinya metode yang digunakan untuk menganalisis atau menemukan hasil, tetapi tidak digunakan untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum. Metode naratif kualitatif ini merupakan metode penelitian yang menggunakan metode deskripsi, penjelasan dan analisis objek. berasal dari suatu keadaan yang diperoleh dari seluruh data yang diperoleh selama kegiatan lapangan. Kegiatan diawali dengan observasi terhadap siswa, kemudian membentuk alat peraga, mengajar, mendokumentasikan kegiatan praktik pembelajaran dan menulis laporan yang terdiri dari laporan kegiatan, alat peraga dan kegiatan keseharian siswa selama alat peraga. Selain laporan, siswa juga akan mengumpulkan link video tutorial praktik dan video kegiatan pendukung. pelajaran yang telah dibagikan di YouTube atau Google Drive.

Selain itu, siswa turut serta dan membantu siswa dalam berbagai kegiatan di sekolah. Selama proses pendaftaran, siswa akan dibimbing oleh guru penanggung jawab, koordinator sekolah, pengawas lapangan, dan tim monitoring dan evaluasi (monev). yg akan memantau pelaksanaan aktivitas asistensi mengajar pada Sekolah Menengan Atas Negeri dua Lalan pada kelas XE1 menggunakan menganalisis menggunakan tematik yaitu pembelajaran terpadu yang menghubungkan antara mapel dengan tema eksklusif. dengan metode tersebut, siswa bisa menemukan konsep serta prinsip secara aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yg bermakna. Adapun pengumpulan data yg digunakan waktu penelitian yaitu Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif, yaitu penggunaan analisis data kualitatif yang diawali dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber atau pertanyaan, baik melalui wawancara maupun dokumentasi. Data terlebih dahulu dibaca, dipelajari, ditinjau, kemudian dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan. Sekolah Menengah Atas Negeri dua LALAN, didirikan di 29 April 2008 menggunakan Surat Keputusan (SK) nomor 646 Tahun 2008. SK tersebut jua berlaku menjadi izin operasional sekolah. Sekolah Menengan Atas Negeri 2 LALAN artinya salah satu satuan Jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Fasilitas pembelajaran yg dilengkapi dengan perpustakaan, ruang sekolah, laboratorium, lapangan Volly, lapangan Futsal, fasilitas tadi bisa mendukung siswa untuk berbagi potensinya secara maksimal . Gambaran mengenai sekolah dapat ditinjau berasal tabel pada bawah ini.

Tabel 1. Data Peserta Didik SMA Negeri 2 LALAN

Kelas	Jumlah Kelas	Jumlah Siswa
X (sepuluh): X1, X2	2	61
X1 (sebelas): X1 MIA, X1 IIS 1, dan X1 IIS 2	3	78
X11 (dua belas): X11 MIA, X11 IIS 1, dan X11 IIS 2	3	98

Dengan adanya Sekolah Menengah Atas Negeri Dua Lalan peneliti dapat melaksanakan penelitian pada tiga bulan yaitu asal lepas 12 September 2024 sampai dengan 12 Desember 2024. Adapun tahap pertama yang dilakukan yaitu observasi pada satu minggu sebelum mengajar, pedagogi yang dilakukan satu kali pada satu minggu selama 9 kali pertemuan setiap hari jumat, penilaian (Ranjau Soal) peneliti melakukan penilaian dengan menggunakan JUPE2: Jurnal Pendidikan & Pengajaran

permainan Ranjau Soal selama 9 kali *rendezvous* setiap hari sabtu. Adapun target siswa kelas XE1 di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Lalan telah melaksanakan pengamatan yg melibatkan penerapan permainan pembelajaran kooperatif, yaitu Team Games Tournament, berbasis soal-soal yang tersebar. Penelitian ini juga melibatkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta kepala sekolah. Kegiatan penelitian ini merupakan bagian dari program kemitraan antara Sekolah Menengah Atas Negri 2 Lalan dengan Universitas Bina Darma Palembang dalam program asistensi mengajar. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa turut berpartisipasi dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama periode asistensi mengajar, mahasiswa telah berpartisipasi secara aktif dalam beragam acara yang diselenggarakan oleh SMA Negeri 2 Lalan, mencakup kegiatan pembelajaran, ekstrakurikuler, dan acara-acara khusus lainnya.

Hasil

Akibat dari penelitian ini merupakan peneliti bisa mengetahui yang akan terjadi belajar siswa selesainya memakai media pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis Ranjau Soal. Analisis deskripsi yg terdiri berasal model pembelajaran Team Tournament Games berbasis Ranjau Soal (*Question Mine*).

Pembahasan

Analisis tersebut mengadopsi pendekatan penyelidikan tindakan yang dimulai melalui tahap perencanaan. Peneliti berperan aktif dalam tahap ini dengan melakukan pengamatan secara mendalam. Melalui pengamatan, peneliti berusaha untuk memahami secara komprehensif situasi pembelajaran di kelas, mengidentifikasi masalah yang ada, dan membangun kerangka berpikir untuk merancang tindakan perbaikan.

Tahap awal dalam program asistensi mengajar adalah observasi. Mahasiswa asisten diwajibkan untuk mengamati lingkungan sekolah, bertemu dengan kepala sekolah dan guru pembimbing untuk berdiskusi mengenai rencana kegiatan mengajar. Selain itu, mahasiswa juga melakukan observasi langsung di kelas untuk mengamati dinamika pembelajaran dan mengidentifikasi potensi konflik atau kendala yang mungkin muncul selama proses pembelajaran.

Akibat observasi memberikan bahwa galat satu faktor yg ditemukan yaitu menurunnya keberhasilan menggali siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yg kurang variatif. pengajar masih dominan memakai metode ceramah dan papan tulis, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap bahan ajar menjadi kurang optimal. Penelitian yg dilakukan oleh Dian pertanda bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi supaya peningkatan sebuah galian ilmu yg siswa dapatkan, khususnya di kompetensi eksklusif.

Peningkatan yg akan terjadi belajar peserta didik terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran TGT. contoh pembelajaran TGT membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran menggunakan baik dan menyenangkan, dan jua dapat menghasilkan peserta didik termotivasi belajar memakai lebih ulet serta pada akhirnya akan membuat konsentrasi siswa sebagai semakin tinggi, selain itu juga dapat mempercepat menyerap suatu materi ajar dan pematangan terhadap pemahaman sejumlah materi ajar, menjadi akibatnya tujuan akhir dari dampak menggali ilmu tercapai secara optimal. Hal ini mengakibatkan yang akan terjadi belajar peserta didik semakin meningkat.



Gambaran 1. *Observasi kelas*

a. Pelaksanaan

Termin ke 2 yg dilakukan peneliti merupakan implementasi. Dimulai dengan mensosialisasikan jenis *Turnamen Team Games* Berbasis Ranjau Soal Tambang kepada para pelajar. Hal ini dilakukan supaya mereka paham cara bermainnya. selesainya itu peneliti mengajar menggunakan menyampaikan penjelasan materi Teks Eksposisi, ciri-ciri eksposisi Teks Eksposisi, Langkah-Langkah membentuk Teks Eksposisi, serta model Teks Eksposisi yang dibutuhkan peserta didik harus tahu apa itu Teks Eksposisi sebagai akibatnya siswa

mampu mengevaluasi dan menciptakan informasi berupa ide, pikiran, perasaan, sudut pandang, arahan atau pesan tertentu dari mendengarkan berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog dan *talk show*, setelah penerangan materi peneliti menghasilkan gerombolan belajar menjadi 6 kelompok yg terdiri berasal 5 siswa pada setiap grup. Peneliti melibatkan semua peserta didik yang berada di kelas selama pelaksanaan pembelajaran dimulai, dengan adanya TGT peserta didik aktif dalam pembelajaran dan dapat berfikir kreatif dan juga peserta didik termotivasi belajar yang lebih giat karena adanya TGT tersebut yang tadinya peserta didik hanya diam, duduk, mendengarkan saja sekarang mereka bisa bersosialisasi bersama teman dan dapat berfikir kreatif dalam pembelajaran.



Gambar 2. Materi Teks Eksposisi

Setelah itu, kegiatan *TeamGames Tournament* (TGT) dimulai pada kelas. contoh pembelajaran TGT ialah pembelajaran dengan menerapkan seni manajemen gerombolan. model pembelajaran jenis ini melibatkan semua kegiatan siswa tanpa memandang status sosial, memakai siswa lain menjadi tutor sebaya dan menerapkan metode pembelajaran memakai bermain. TGT adalah model pembelajaran bersifat kolaborasi dengan cara bertanding terpelajar dan kuis. siswa bersaing buat mewakili timnya menggunakan anggota tim lain yang mempunyai peran akademis sebelumnya yang setara dengan mereka (Golby & Wood, 2016). Berdasarkan (Paramitha & Zulherman (2022) TGT artinya model pembelajaran kooperatif yg dibuat pada kelompok belajar yg beranggotakan 5 s.d 6 orang. Tujuan primer contoh pembelajaran TGT ialah menyampaikan konsep, pengertian, keahlian serta pemahaman bahwa diperlukan peserta didik supaya bisa berkontribusi di kelompoknya. Selain itu, dengan contoh pembelajaran TGT diperlukan mereka menjadi anggota rakyat yg baik pada lalu hari.

Tujuan lain asal contoh pembelajaran TGT ialah melatih siswa memiliki rasa tanggung jawab, menaikkan rasa percaya diri, menghargai disparitas pendapat peserta didik lain, menumbuhkan kerjasama serta bisa saling membantu, melatih peserta didik bisa berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan. masalah dengan bahan ajar atau tugas. diberikan oleh pengajar, serta mengasah kemampuan komunikasi peserta didik. selesainya aplikasi tindakan terselesaikan, Peneliti mengamati dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes dengan pertanyaan yang dirancang khusus untuk media. soal Ranjau buat mengetahui hasil belajar siswa.

Asal penelitian terdahulu tentang penggunaan contoh TGT dan media pembelajaran Kahoot, maka dengan penelitian tindakan kelas ini penulis akan meneliti tentang peningkatan yang akan terjadi pada pembelajaran siswa pada mata pelajaran sosiologi jika diterapkan model pembelajaran kolaboratif TGT berbasis Kahoot media (Zanah & Setiawan, 2024). Terkait penelitian ini menggunakan contoh Team Games Tournament (TGT) dan Ranju Soal, oleh karena itu dengan penelitian kualitatif deskriptif, peneliti meningkatkan literasi siswa melalui penerapan model pembelajaran team game tournament berbasis Ranjau Soal.

Tabel 2. Keaktifan peserta didik pada Pembelajaran Sebelum menggunakan Metode TGT

No	Tidak ada Aktivitas siswa	Jumlah siswa	Persentase (%)
1.	Di bawah	14	45%
2.	Orang tua	10	35%
3.	Baik	6	20%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa dari 30 mahasiswa yang hadir, sebanyak 45% mahasiswa yang praktikan memperoleh kriteria kurang (di bawah), 35% memperoleh kriteria cukup (orang tua) sosial dalam kelompok, 20% memperoleh kriteria baik dalam hal aktivitas kelas. Baik dalam proses pembelajaran maupun dalam memperhatikan guru. Pada percobaan kedua, kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Para siswa menjawab banyak pertanyaan dan permintaan kepada guru.

Tabel 3. Aktivitas belajar siswa dengan TGT

No	Tidak Ada Aktivitas siswa	Jumlah siswa	Persentase (%)
1.	Kurang	2	3%
2.	Relatif	3	6%
3.	Baik	25	91%
Jumlah		30	100%

Dari bagan di atas dapat dilihat bahwa terdapat 30 peserta didik hadir, sebanyak 91% kreatifitas peserta didik sudah terampil, aktif, kritis dalam pembelajaran serta bertanggung jawab mengerjakan tugas , 6% dikategorikan relatif bagi peserta didik yang melakukan proses pembelajaran, 3% dikategorikan kurang pada peserta didik yang tidak kurang memperhatikan . kesimpulannya dari hasil tabel keduanya dapat dibandingkan bahwa pada kegiatan kedua menggunakan TGT mempunyai peningkatan nilai yang baik.



Gambar 3. Model pembelajaran TGT

Tahap terakhir adalah evaluasi. Tahapan ini bertujuan buat melihat kekurangan-kekurangan yang terdapat pada saat aktivitas pembelajaran.

b. Evaluasi (Ranjau Soal)

Ranjau soal adalah suatu permainan game yang dilakukan menyusun kertas dengan tulisan soal-soal disusun berbentuk jalan berbelok. Dalam permainan ini mata ditutup menggunakan kain supaya tidak terlihat jalannya. Selanjutnya ketika siswa menginjak kertas maka kertas yang berisi soal itulah yang mereka jawab yang mana soal tersebut sudah dipelajari dalam satu bab utuh. Dalam permainan *game* ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa sehingga ketika peneliti membacakan soal yang sudah mereka injak dengan peraturan tersebut siswa wajib menjawab soal secara langsung. Dengan permainan Ranjau Soal ini peneliti dapat mengetahui hasil belajar peserta didik. Namun dibalik adanya penelitian ini terdapat beberapa kendala yang dialami saat melakukan penelitian seperti kurangnya jam belajar sehingga materi belum selesai jam belajar sudah habis, dan kurangnya fasilitas sekolah. Adapun pesan yang perlu diperbaiki dalam penelitian selanjutnya adalah ketika menggunakan model pembelajaran TGT sebagai guru harus menguasai materi terlebih dahulu dan membuat tabel saat menganalisis data saat wawancara dan dokumentasi.



Gambar 4. *Evaluasi dengan bermain Ranjau soal*

Berikut ada tabel-tabel yg pertanda peningkatan nilai:

Keaktifan peserta didik di pelajari sebelum menggunakan metode TGT

No	Tidak ada aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Kurang dari	14	45%
2.	induk	10	35%
3.	bonus	6	20%
Jumlah		30	100%

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan TGT

No	Tidak ada aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Kurang dari	2	3%
2.	Relatif	3	6%
3.	Baik	25	91%
Jumlah		30	100%

KESIMPULAN

Sesuai akibat penelitian tindakan kelas ini diperoleh konklusi bahwa menggunakan penerapan contoh pembelajaran *Team Games Tournament berbasis Question Mine*, yang akan terjadi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Mulai berasal peneliti untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, membuat kelompok belajar bagi siswa, memberikan bimbingan bagi kelompok belajar, melakukan penilaian dan memberi ucapan selamat kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi, yang memungkinkan siswa belajar lebih banyak mengenai mata pelajaran yang diajarkan. Saran yang dapat disampaikan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu: (1) agar guru dapat menggunakan contoh-contoh pembelajaran interaktif, kesalahan-kesalahan dalam satu adalah contoh yang instruktif *Team Games Tournament*, sebab *Team Games*



Tournament bisa berakibat proses pembelajaran menjadi lebih santai serta menyenangkan. Bagi peserta didik pada ketika pelaksanaan tipe *Team Games Tournament* dibutuhkan dapat memahami kiprah dan fungsinya dalam gerombolan, sebagai akibatnya proses pembelajaran sesuai dengan metode serta media pembelajaran.

Konklusi berasal akibat tebal keduanya bisa dibandingkan bahwa di aktivitas kedua memakai TGT memiliki peningkatan nilai yang baik. aktivitas asistensi mengajar yang dilakukan mahasiswa Universitas bersinar-sinar darma di SMA Negeri 2 LALAN berjalan menggunakan baik. Mahasiswa memperoleh ilmu serta pengalaman yg berharga selama aktivitas ini. aktivitas ini membantu mahasiswa dalam pengelolaan kelas, pembuatan perangkat pembelajaran, pengembangan perilaku tanggung jawab, disiplin, kinerja berdikari, kepekaan sosial, kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan, dan melatih kompetensi buat menjadi calon pengajar. Adapun saran buat peneliti selanjutnya yaitu saat menggunakan *Team Games Tournament* sebaiknya memakai variabel supaya pembaca lebih praktis membacanya, guru wajib mampu membentuk berbagai materi menggunakan memakai TGT, sebagai guru jua harus bisa menyampaikan materi pada peserta didik yg menarik agar peserta didik lebih semangat saat belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan penelitian terapan dan asistensi pengajaran dapat terlaksana dengan memuaskan dan tanpa kendala, tentunya berkat sumbangan dan dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. terlibat dalam pelaksanaan kegiatan Asistensi Mengajar yaitu, Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, dosen pembimbing lapangan, serta satuan mitra kerja yaitu Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Lalan, para guru, dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Annurwanda, P. (2018). The Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools. *SHS Web of Conferences*, 42, 00079. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200079>
- Anzali, D., & Christanti, A. (2024). Evaluasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka pada Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Inggris. *MBKM*, 1(2), 52–57.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. In *Depdiknas*.
- JUPE2: Jurnal Pendidikan & Pengajaran



- https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor02_0.pdf
- Golby, J., & Wood, P. (2016). The Effects of Psychological Skills training on mental toughness and psychological well-being of student-athletes. *Psychology*, 07(06), 901–913. <https://doi.org/10.4236/psych.2016.76092>
- Harsono, B., Soesanto, & Samsudi. (2009). Perbedaan hasil belajar antara metode ceramah konvensional dengan ceramah berbantuan media animasi pada pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9(2), 71–79.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Indah, A. S., Nuroso, H., Numareta, F. Y., & Mudzanatun, M. (2024). Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bugangan 03. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 481–491. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.737>
- Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan teknologis sebagai peningkatan mutu dalam pendidikan dan pembelajaran: Kajian pustaka. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 767–793. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2130>
- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Purwanto, A. (2020). *Teams Games Tournament (TGT), Berbantuan TTS, Cara Jitu Belajar Matematika* (Issue January 2020). Penerbit Delta Pustaka Penulis.
- Rahman, S. A., Nurlizawati, Permata, B. D., & Wita, G. (2024). Efektivitas implementasi moving class pada kurikulum merdeka di SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2801–2814. <https://doi.org/10.58230/27454312.770>
- Rosmilawati, I. (2017). Konsep pengalaman belajar dalam perspektif transformatif: Antara Mezirow dan Freire. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 317–326.
- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Noktah.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zanah, T. R., & Setiawan, D. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 115–127. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>
- Zuhdi, A., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). The importance of education for humans. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 22–34. <https://doi.org/10.23916/08742011>