

IMPLEMENTASI TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DI SMP N 1 DUKUHTURI

Citra Aulya Rachma¹⁾ *, Hastin Budisiwi²⁾, Wiwiek Marsiatin³⁾

¹Bidang Studi Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Dosen Pembimbing, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Guru Pamong, Pendidikan Profesi Guru, SMP N 1 Dukuhturi. Ds. Kepandean RT/RW: 02 / V no.29, Kesambi, Kepandean, Kec. Dukuhturi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52192 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail:ppg.citrarachma@program.belajar.id, Telp: +62895384054807

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Teams Games Tournament dengan memanfaatkan teknologi sebagai inovasi dalam layanan bimbingan klsikal. Teams Games Tournament merupakan pendekatan yang menggabungkan teknoloi informasi dan kompetisi dalam konteks layanan Bimbingan Klasikal. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan melibatkan sejumlah siswa dalam layanan bimbingan klasikal. Data dikumpulkan melalui observasi secara langsung dan analisis dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Teams Games Tournament dengan memanfaatkan teknologi melalui aplikasi wordwall.net dan interacty.me dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses layanan, mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dalam kompetisi, dan memperluas pemahaman mereka tentang bimbingan klasikal. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi praktisi Bimbingan Klasikal dalam mengembangkan strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas layanan bimbingan klasikal yang relevan dengan perkembangan zaman. Dikarenakan penelitian ini menyoroti pentingnya teknologi dan kompetisi dalam konteks pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Integrasi teknologi dalam layanan Bimbingan Klasikal menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas layanan dan menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya adaptasi teknologi dalam konteks layanan bimbingan klasikal guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar peserta didik.

Kata kunci: Bimbingan Klasikal, Teams Games Tournamet, Inovasi, Teknologi.

THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT UTILIZING TECHNOLOGY AS AN INNOVATION IN CLASSICAL GUIDANCE SERVICES AT SMP N 1 DUKUHTURI

Abstract

The researcch aims to explore the implementation of teams games tournament unutilizing technology as an innovation in classical guidance service. Teams games tournament is an approach that combines information technology and competition in the context of classical guidance services. The research method used is a case study involving a number of students in classical guidance services. Data was

collected through direct observation and documentation analysis. The results show that the implementation of teams games tournament utilizing technology through the wordwall.net and Interacty.me applications can enhance student's learning motivation, active engagement in the service proses develop social skills through interaction in competition, and broaden their understanding of classical guidance. These findings provide valuable insights for classical guidance practitioners in developing innovative strategies to enhance the effectiveness of classical guidance services relevant to the current era. This research highlights the importance of technology and competition in education to create engaging and meaningful learning experiences. The integration of technology in classical guidance service is key to improving service effectiveness and creating a motivating learning environment. The practical implications of this research underscore the importance of adapting technology in the context of classical guidance services to enhance the quality of education and student's learning experiences.

Keywords: *classical guidance, teams games tournament, innovation, technology.*

1. PENDAHULUAN

Penerapan Teams Games Tournament sebagai inovasi dalam layanan bimbingan klasikal merupakan sebuah langkah progresif yang mencerminkan perkembangan teknologi dalam pendidikan. Dalam era dimana teknologi semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan, integrasi teknologi dalam layanan bimbingan menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Bimbingan Klasikal memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan dan perkembangan peserta didik, bimbingan klasikal memungkinkan guru untuk memberikan bimbingan secara langsung kepada peserta didik. Hal ini memungkinkan adanya interaksi langsung antara penyedia bimbingan dan peserta didik sehingga memfasilitas pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Layanan Bimbingan Klasikal merupakan sebuah layanan yang efektif untuk melakukan sebuah identifikasi kebutuhan peserta didik secara mendalam yang bisa membantu dalam pemberian layanan sesuai kebutuhan (Farozin,2019) Melalui bimbingan klasikal guru dapat membangun hubungan personal yang kuat dengan peserta didik. Hal ini memungkinkan guru memahami kebutuhan, kekhawatiran dan potensi peserta didik secara individual, sehingga dapat memberikan bimbingan yang lebih efektif. selain itu bimbingan klasikal juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan dukungan emosional dari guru, peserta didik dapat merasa didengarkan, dipahami dan didukung dalam mengatasi masalah pribadi, sosial, belajar dan karir yang mereka hadapi. Kemudian dalam bimbingan klasikal peserta didik juga dapat mendiskusikan masalah atau kesulitan yang mereka hadapi secara langsung yang memungkinkan adanya pemecahan masalah secara langsung dan mendapatkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Serta dengan adanya bimbingan klasikal dapat membantu meningkatkan prestasi. Dengan demikian bimbingan klasikal memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan bimbingan,dukungan, dan pemahaman yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencapai potensi belajar dan perkembangan mereka secara maksimal.

Pada awalnya peneliti mengobservasi bagaimana respon peserta didik setiap pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dilakukan, dan diketahui sebagian peserta masih

didik pasif. Peserta didik pasif memiliki motivasi belajar yang rendah, dimana dalam pelaksanaan Bimbingan Klasikal adalah mereka yang cenderung kurang aktif atau tidak terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dijelaskan bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar akan merasa semangat dan senang ketika belajar, namun seseorang yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan merasa jenuh saat belajar (Fauziah et al., 2017). Peserta didik pasif menunjukkan ketidakminatan dan kurangnya motivasi dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal, sehingga berdampak pada kurangnya partisipasi secara aktif dalam diskusi, latihan, atau aktivitas pembelajaran lainnya. Menurut Sardiman (dalam Anggarini : 2021) aktifitas merujuk pada kegiatan yang melibatkan aspek mental dan fisik dimana seseorang berfikir dan bertindak sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sementara menurut Nurhayati (2020), keaktifan belajar mengacu pada upaya atau aktifitas belajar yang dilakukan secara intensif. Pendapat Hamalik (sebagaimana dikutip dalam Nurhayati : 2020) menyebutkan bahwa keaktifan belajar merupakan kondisi dimana peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran atau pelayanan pendidikan. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah kondisi dimana peserta didik dapat aktif secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran di kelas, yang melibatkan pemecahan masalah, ekspresi pendapat, dan membantu pemahaman diri terkait materi yang dipelajari. Mereka mungkin juga kurang responsif terhadap materi yang disampaikan dan umpan balik yang diberikan oleh guru. Peserta didik pasif dapat mengalami berbagai tantangan, seperti kurangnya motivasi belajar, ketidakpercayaan diri, atau kesulitan dalam pemahaman materi. Menurut Nurhayati (2020), tanda-tanda keaktifan belajar meliputi kemampuan dalam menyelesaikan masalah, berkolaborasi, menyampaikan pendapat, mengemukakan ide atau gagasan, serta memberikan perhatian. Sementara itu, karakteristik peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran atau layanan, seperti yang dijelaskan oleh Sahnun (2022) mencakup kemampuan untuk bertanya, kemampuan dalam menjawab pertanyaan, kemampuan dalam menyuarakan pendapat, kemampuan dalam menyelesaikan tugas kelompok, kemampuan dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. Tentunya peserta didik yang tidak atau kurang aktif dapat mempengaruhi efektivitas proses layanan bimbingan klasikal secara keseluruhan. Guru perlu memahami dan mengidentifikasi peserta didik yang bersifat pasif untuk dapat memberikan pendekatan dan dukungan yang sesuai guna meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. Dalam proses observasi penelitian menemukan bahwa peserta didik terlihat memperhatikan pada saat permainan tebak emosi pada materi cara mengendalikan emosi, tentunya merupakan hal yang positif dalam proses layanan. Pendidik dapat menggunakan media seperti audiovisual atau lainnya guna mendukung proses pelaksanaan Bimbingan Klasikal (Ghufron et al., 2022). Terlihat bahwa games dalam layanan dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik dan memfasilitasi pemahaman materi secara visual maupun audio visual.

Maka dari itu dengan memanfaatkan inovasi seperti teams games tournament yang memadukan teknologi dan elemen permainan, peserta didik pasif dapat diakomodasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Menurut penjelasan dari Slavin (seperti yang dikutip dalam Susilawati, dkk : 2022). TGT (Teams Games Tournament) merupakan sebuah model

pembelajaran kolaboratif yang melibatkan turnamen akademik dan kuis, dimana setiap kelompok bersaing dengan anggota kelompok lain yang memiliki pengetahuan akademik yang sebanding. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengembangkan aktivitas belajar dan minat belajar. Menurut Santosa (2018), inti dari kegiatan TGT meliputi penyajian materi, pembelajaran kelompok, permainan kompetisi, serta penghargaan bagi kelompok. Melalui pendekatan yang kreatif dan responsif terhadap kebutuhan individual, peserta didik pasif dapat didorong untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses bimbingan, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

2. METODE

Dengan menggunakan Metode studi kasus untuk mendalami implementasi bimbingan klasikal dengan teams games tournament, alasan pemilihan metode ini dikarenakan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang konteks dan proses implementasi. Dalam buku yang berjudul "Inovasi metode star :Best Practice" oleh Dr. Misnawati, dkk mengemukakan studi kasus merupakan metode yang digunakan untuk menyajikan situasi atau permasalahan secara konkret dan nyata. Melalui observasi langsung yang dilakukan untuk mengamati interaksi antara penelitian peserta didik saat menggunakan TGT. Alasan peneliti memilih observasi langsung dikarenakan memungkinkan pengamatan real-time terhadap pelaksanaan bimbingan klasikal dengan TGT. Menurut jurnal yang berjudul "Teknik-Teknik Observasi" oleh Hasyim Khasanah (2016) Observasi langsung adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek atau situasi tanpa adanya intervensi atau pengaruh dari pihak lain. Menurut para ahli, observasi langsung dianggap efektif dalam mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam tentang perilaku, interaksi, atau fenomena yang diamati. Dengan melakukan observasi langsung, para peneliti atau pengamat dapat mengamati secara langsung situasi yang ingin dipelajari tanpa memengaruhi hasil observasi tersebut. Metode ini sering digunakan dalam berbagai bidang penelitian, seperti berbagai ilmu sosial, psikologi, pendidikan dan ilmu-ilmu terapan lainnya.

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Implementasi Bimbingan klasikal ini bertempat di SMP N 1 Dukuhuri yang berada di Kab. Tegal dengan lama pelaksanaan selama 3 bulan mulai dari Rabu, 7 Februari 2024 sampai dengan Jumat, 17 Mei 2024.

Target/Subjek *best practices*

Peserta didik kelas VIII G sebagai target utama dari implementasi bimbingan klasikal. Yang berjumlah 31 peserta didik dengan rincian 16 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki. Peserta didik pasif lebih dominan laki-laki dikarenakan bergadang pada malam hari yang menyebabkan mengantuk di kelas. Dan peserta didik perempuan yang cenderung pasif selain karena bergadang dikarenakan masih memiliki rasa malu/segan dengan penulis.

Prosedur

Prosedur merujuk pada langkah-langkah sistematis yang dilakukan oleh peneliti dalam sebuah penelitian ilmiah yang didokumentasikan dalam sebuah jurnal. Proses ini mencakup semua tahapan yang di perlukan untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi dan menyusun kesimpulan. Jadi dalam suatu jurnal perlu adanya prosedur yang di tetapkan. Pernyataan ini diperkuat oleh Buku yang berjudul “Inovasi Metode Star: Best Pactice” oleh Dr.Misnawati,dkk. Mengemukakan bahwa best partice merupakan konsep yang digunakan untuk merujuk pada praktik-praktik atau prosedur yang telah terbukti efektif dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan mengikuti prosedur metode STAR secara sistematis dapat membantu dalam memandu pemikiran kritis dan pengambilan keputusan yang tepat dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang di hadapi.

a. Judul Prosedur : Implementasi Teams Games Tournament Dengan Memanfaatkan Teknologi Sebagai Inovasi Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Di SMP N 1Dukuhturi.

b. Tujuan :

- 1) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam layanan Bimbingan Klasikal melalui penggunaan teknologi dengan mengaplikasikan teams games tournament.
- 2) Memperkenalkan teknologi sebagai alat inovatif untuk mendukung layanan Bimbingan Klasikal dan perkembangan sosial peserta didik

c. Konteks :

- 1) Penekanan pada integrasi teknologi dalam layanan bimbingan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.
- 2) Memanfaatkan elemen permainan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan interaksi sosial.

d. Deskripsi Prosedur :

- 1) Identifikasi topik atau materi bimbingan yang akan diintegrasikan dalam teams games tournament.
- 2) Memilih platfrom atau aplikasi yang sesuai untuk mengadakan turnamen game, yang mendukung interaksi antar peserta didik dan pencatatan skor.
- 3) Menentukan aturan, format, dan jadwal turnamen games yang akan di ikuti peserta didik.
- 4) Memberikan panduan kepada peserta didik tentan cara mengakses platfro game, aturan pemain, dan manfaaat yang dapat diperoleh dari partisipasi.
- 5) Fasilitasi sesi permainan, pantau perkembangan, dan dukung peserta didik dalam memahami materi yang di sajikan melalui permainan.
- 6) Evaluasi efektivitas implementasi teams games tournament dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pencapaian tujuan Bimbingan Klasikal.

e. Variabel dan Instrumen :

- 1) Variabel : keterlibatan peserta didik, pemahaman materi bimbingan, interaksi sosial.
- 2) Instrumen : Observasi, wawancara, kuesioner evaluasi.

f. Pengukuran dan Analisis :

- 1) Data keterlibatan peserta didik akan diukur melalui tingkat partisipasi, respons, dan interaksi dalam permainan.

- 2) Data pemahaman matri bimbingan akan di analisis berdasarkan evaluasi dan tes yang diberikan.
- 3) Interaksi sosial akan dievaluasi melalui oservasi langsung dan feedback dari peserta didik.

g. Validitas dan reliabilitas :

- 1) Validitas prosedur akan diuji melalui konsistensi hasil evaluasi antara berbagai instrumen penilaian.
- 2) Reliabilitas prosedur akan diperkuat melalui penggunaan instrumen yang telah teruji kehandalannya.

h. Ilustrasi :

Pada awal pelaksanaan Bimbingan Klasikal guru melakukan kegiatan seperti pada layanan Bimbingan Klasikal biasanya yaitu dengan pembukaan, menanyakan kabar, absen dan lainnya. Guru memberikan materi bimbingan klasikal kepada peserta didik. Setelah itu guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 8 orang peserta didik dengan total ada 4 kelompok. Setiap kelompok sendiri terdiri dari peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beragam untuk mendorong kolaborasi dan saling membantu. Dalam setiap kelompok, peserta didik di beri kesempatan untuk membentuk tim dengan nama yang unik dan jargon. Setiap tim terdiri dari beberapa peserta didik yang bekerja sama untuk mencapai tujuan dan selanjutnya peserta didik mempersiapkan diri untuk games. Sebelum pelaksanaan guru sudah menyusun permainan atau kuis yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Setiap tim akan berkompetisi dalam permainan ini untuk mendapatkan skor berdasarkan jawaban yang benar. Setelah selesai bermain, guru mengumumkan skor dari setiap tim. Tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan atau hadiah kecil seagai bentuk apresiasi. Setelah selesai trnamen guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi peroses pembelajaran. Peserta didik di beri kesempatan untuk berbagi pengalaman apa yang mereka pelajari, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kerjasama di masa mendatang. Dengan menerapkan skenario TGT dalam bimbingan klasikal, peserta didik dapat elajar secara aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, metofe ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

i. Referensi :

Referensi yang dicantumkan merupakan memperkuat bahwa pengunaan teknologi dalam Bimbingan Klasikal dan manfaatnya dalam pembelajaran peserta didik :

- 1) Musannadah, F. (2023, November). Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament Pada Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di Smkn 6 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, Pp. 896-902).
- 2) Ningrum, N. A., & Tohirin, T (2021). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan

Minat Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan Dan Konseling Pendidikan*, 2(2), 80-87.

- 3) Pangesuti, W. N. I. (2023). Optimalisasi Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Teknik Simulasi Permainan Dada Siswa Sma N 11 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, Pp. 1232-1236).
- 4) Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110-122.

Dengan mengikuti prosedur yang sudah di tetapkan ini, jurnal tentang Implementasi teams game tournament sebagai inovasi teknologi dalam layanan Bimbingan Klasikal di SMP N 1 Dukuhturi akan memiliki struktur yang jelas dan informatif bagi pembaca

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan Bimbingan Klasikal dengan mengaplikasikan Teams games Tournamen tentunya banyak yang harus di persiapkan oleh guru (peneliti) seperti merencanakan dengan matang agar layanan berjalan sesuai kebutuhan peserta didik sehingga tujuan akan dapat tercapai, persiapan yang dilakukan juga meliputi pembuatan pertanyaan pematik atau kuis yang relevan dengan materi yang diajarkan menggunakan aplikasi wordwall.net dan juga aplikasi interacty.me. kemudian pada pelaksanaan, awal sesi bimbingan klasial, peneliti sebagai guru BK melaksanakan kegiatan rutin seperti pada layanan biasanya, termasuk, pembukaan, penyapa peserta, mengambil absen, dan kegiatan lainnya. Materi bimbingan klasikal di sampaikan terlebih dahulu kepada peserta didik dengan materi "Belajar Hidup Hemat", guru menjelaskan dengan memanfaatkan teknologi yaitu dengan penggunaan canva didalamnya. Peserta didik kemudian dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 8 Peserta didik. Setiap kelompok memiliki variasi tingkat kemampuan untuk mendorong kerjasama. Dalam setiap kelompok peserta didik di beri kesempatan untuk membuat nama dan jargon unil. Setiap tim terdiri dari beberapa peserta didik yang bekerja sama untuk mencapai tujuan dan kemudian mereka bersiap untuk permainan.



Gambar 1. Partisipasi peserta didik dalam menjawab quis

Setiap tim bersaing dalam permainan untuk mendapatkan skor dengan perolehan star (bintang) yang akan di tempelkan dalam lembar kerja kelompok. Selain menjawab kuis peserta didik juga mengisi dan mempresentasikan hasil dari belajarnya. Setelah selesai guru mengumumkan skor dari setiap tim, dengan tim yang berperingkat tinggi di tandai dengan jumlah bintang yang diperoleh mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Setelah turnamen selesai, guru dan peserta didik melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Peserta didik di beri kesempatan untuk berbagi pengalaman belajar dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kerjasama di masa depan. Dengan menerapkan skenario TGT dalam bimbingan klasikal.



Gambar 2. Peserta Didik Mecari Kalimat Tips Menabung bagi Pelajar



Gambar 3. Peserta Didik Mengisi Teka-Teki Silang



Gambar 4. Antusias Peserta Didik Perempuan dalam Menuangkan Pemahamannya



Gambar 5. Antusias Peserta Didik Laki-Laki dalam Menuangkan Pemahamannya



Gambar 6. Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Belajar

a. Hasil

Studi ini menunjukkan bahwa implementasi Teams Games Tournament sebagai inovasi dalam layanan bimbingan klasikal di SMP N 1 Dukuhhuri berhasil meningkatkan keterlinaan peserta didik dalam Layanan Bimbingan Klasikal. Partisipasi peserta didik dalam layanan ini meningkat secara signifikan, menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam penggunaan teknologi dalam konteks bimbingan. Selain itu, hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman materi bimbingan dan interaksi sosial antar peserat didik melalui permainan.

b. Pembahasan

Penerapan Teams Games Tournament sebagai inovasi dalam Layanan Bimbingan Klasikal membawa dampak positif yang signifikan. Penggunaan teknologi dalam bentuk permainan mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, meningkatkan keterlibatan dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi bimbingan. Interaksi sosial antar peserta didik juga teramati meningkat, menciptakan lingkungan belajar yang kolaborati dan inklusif. Selain itu, penggunaan teknologi sebagaia alat inovatid dalam bimbingan klasikal membantu mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik merespon positif terhadap penggunaan permainan dalam konteks pembelajaran. Yang dapat menungkatkan motivasi belajar dan keterliatan mereka. Hal ini menunjukkan potensi besar teknologi dalam meningkatkan efektivitas layanan bimbingan klasikal dn menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Namun, perlu diperhataikan bahwa implementasi inovasi teknologi dalam Bimbingan Klasikal juga memerlukan pemantauan dan evaluasi yang cermat untuk memastikan bahwa tujuan bimbingan dan pembelajaran tercapai dengan baik. Selain itu, pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru dan konselor dalam mengintegrasikan teknologi dalam layanan bimbingan klasikal juga perlu diperhatikan untuk memastikan keberlanjutan dan kesuksesan implementasi inovasi ini. Dengan demikian hasil dan pembahasan jurnal ini menunjukkan bahwa implementasi TGT dengan memanfaatkan teknologi sebagai inovasi dalam bimbingan klsikal di SMP N 1 Dukuhhuri memiliki

potensi besar untuk meningkatkan kualitas layanan dan keterlibatan peserta didik dalam konteks bimbingan.

4. **SIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari Implementasi Teams Games Tournament dengan memanfaatkan Teknologi sebagai inovasi dalam Layanan Bimbingan klasikal di SMP N 1 Dukuhhuri adalah sebagai berikut :

Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan teams games tournament sebagai inovasi dalam layanan Bimbingan Klasikal di SMP N 1 Dukuhhuri memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman materi bimbingan dan interaksi sosial antar peserta didik. Implementasi teknologi dalam bentuk permainan mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam Layanan, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi bimbingan. Kesimpulannya, penggunaan teknologi sebagai inovasi dalam layanan bimbingan klasikal memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan Teams Games Tournament, guru dan konselor dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inklusif dan mendukung perkembangan holistik peserta didik. Namun, perlu perhatian khusus terhadap pemantauan, evaluasi dan pelatihan yang diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dan kesuksesan implementasi inovasi teknologi dalam Bimbingan Klasikal. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam layanan bimbingan klasikal dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Langkah-langkah lebih lanjut dalam inovasi teknologi dalam konteks bimbingan klasikal dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Musannadah, F. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament Pada Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di Smkn 6 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1 (2), 896-902.
- Ningrum, N. A., & Tohirin, T (2021). Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan Dan Konseling Pendidikan*, 2(2), 80-87.
- Pangesuti, W. N. I. (2023). Optimalisasi Layanan Bimbingan Klasikal Melalui Teknik Simulasi Permainan Dada Siswa Sma N 11 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 1232-1236.
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110-122.
- Harumbina, D. A., Khoirunnisa, D. R., & Maryam, S. (2022). Bimbingan Klasikal: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 1(1), 61-75.
- Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., ... & Nitiya, R. (2023). Inovasi Metode STAR: Best Practice. *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*.1-339.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.