

## Peran Mahasiswa Program Asistensi Mengajar Dalam Proses Pembelajaran di MAN 2 Mataram

Maharani Sabila Putri\*, Alviona Putri Rengganis, Nursaptini

FKIP Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding author: [maharani@gmail.com](mailto:maharani@gmail.com)

### Article History

Received : December 22<sup>th</sup>, 2025

Revised : January 10<sup>th</sup>, 2026

Accepted : January 15<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Pembelajaran Sosiologi di sekolah menengah memerlukan strategi yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran mahasiswa asistensi mengajar dalam proses pembelajaran Sosiologi di Madrasah Aliyah Negeri 2 Mataram. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas Sosial Humaniora (Soshum) 1 dan Soshum 2 serta guru mata pelajaran Sosiologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa asistensi mengajar berperan dalam membantu guru dalam penyampaian materi, pendampingan siswa, pengelolaan kelas, serta penerapan pembelajaran berbasis permainan, seperti Pesawat Sosiologi, Bowling Sosiologi, Tebak Gaya, dan Tebak Kata. Peran tersebut mendorong meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kerja sama kelompok, serta pemahaman konsep Sosiologi. Dengan demikian, mahasiswa asistensi mengajar berperan positif dalam mendukung proses pembelajaran Sosiologi yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna di MAN 2 Mataram.

**Keywords:** asistensi mengajar, proses pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan

### PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu memahami dan merespons berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sosialnya. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, mata pelajaran Sosiologi memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Slameto, 2019). Oleh karena itu, proses pembelajaran Sosiologi tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Putri *et al.*, 2020).

Pembelajaran Sosiologi di sekolah menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan menganalisis berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (Ramadhan, 2021). Keaktifan belajar siswa menjadi aspek penting karena melalui diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta mengaitkan materi Sosiologi dengan realitas kehidupan

sehari-hari (Sari *et al.*, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif perlu didukung oleh strategi dan pendampingan yang mendorong siswa aktif di kelas (Wulandari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran Sosiologi, serta hasil penilaian kognitif siswa, masih ditemukan permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Sebagian siswa cenderung pasif, kurang berani menyampaikan pendapat, dan belum terlibat secara optimal dalam diskusi kelas, kondisi ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, di mana hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menanggapi materi, sementara sebagian besar siswa cenderung diam dan menunggu arahan guru. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa rendahnya keaktifan belajar siswa juga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar kognitif, terutama dalam pemahaman konsep-konsep Sosiologi. Menanggapi kondisi tersebut, mahasiswa asistensi mengajar terlibat langsung dalam mendampingi guru selama proses pembelajaran di kelas dengan membantu pengelolaan kelas,

mendampingi diskusi kelompok, serta memfasilitasi siswa dalam memahami materi melalui contoh-contoh fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa (Yusuf & Widodo, 2022). Melalui keterlibatan tersebut, mahasiswa asistensi mengajar berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif sehingga siswa merasa lebih nyaman dan terdorong untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman tersebut, peran mahasiswa asistensi mengajar dalam pembelajaran Sosiologi di Sekolah menjadi penting untuk dikaji dan dideskripsikan. Artikel ini bertujuan untuk memaparkan pengalaman pribadi mahasiswa asistensi mengajar serta perannya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Diharapkan tulisan ini dapat memberikan gambaran nyata mengenai kontribusi mahasiswa asistensi mengajar dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan peran mahasiswa asistensi mengajar dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Mataram. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pemahaman terhadap proses pembelajaran, interaksi sosial, serta pengalaman subjek penelitian dalam konteks alamiah kelas (Gunawan, 2022; Rukin, 2021). Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 di MAN 2 Mataram dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas Sosial Humaniora (Soshum) 1 dan Soshum 2. Masing-masing kelas berjumlah 32 siswa, sehingga total populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 64 siswa. Seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian untuk memperoleh gambaran peran mahasiswa asistensi mengajar secara menyeluruh (Hardani *et al.*, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan asistensi mengajar berlangsung. Observasi difokuskan pada peran mahasiswa asistensi mengajar dalam proses pembelajaran, meliputi penyampaian materi, pendampingan siswa, pengelolaan kelas, serta interaksi antara mahasiswa, guru, dan siswa. Wawancara

dilakukan secara informal kepada beberapa siswa untuk mengetahui pengalaman belajar mereka selama didampingi oleh mahasiswa asistensi mengajar, serta kepada guru mata pelajaran Sosiologi untuk memperoleh informasi mengenai kontribusi mahasiswa asistensi mengajar dalam mendukung proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan kegiatan asistensi mengajar, perangkat pembelajaran, serta dokumentasi foto selama proses pembelajaran untuk memperkuat keabsahan data (Fadli, 2021; Nilamsari, 2020). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan secara sistematis dan secara bertahap sejak proses pengumpulan data hingga tahap akhir penelitian untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai peran mahasiswa asistensi mengajar dalam proses pembelajaran di MAN 2 Mataram (Rukin, 2021; Gunawan, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar di Madrasah Aliyah Negeri 2 Mataram, diperoleh gambaran bahwa tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahap awal pembelajaran, siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya maupun menyampaikan pendapat, serta hanya sebagian kecil siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelas. Sebagian besar siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan, terjadi perubahan yang positif pada keaktifan belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta berani menjawab dan menanggapi pertanyaan yang diberikan. Keaktifan belajar tidak hanya ditunjukkan oleh siswa tertentu, tetapi mulai merata pada sebagian besar siswa di kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih senang dan tidak

mudah bosan karena pembelajaran tidak hanya berfokus pada penjelasan materi, tetapi melibatkan aktivitas permainan. Siswa juga mengungkapkan bahwa kegiatan belajar secara berkelompok membuat mereka lebih berani berbicara dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, siswa menyatakan bahwa permainan seperti Pesawat Sosiologi, Bowling Sosiologi, Tebak Gaya, dan Tebak Kata membantu mereka memahami materi Sosiologi dengan lebih mudah. Dengan memperagakan, menebak, dan mendiskusikan konsep bersama teman kelompok, siswa merasa lebih cepat memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Pembelajaran tidak hanya bersifat menghafal, tetapi membantu siswa memahami makna konsep secara lebih konkret.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Sosiologi, diperoleh informasi bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan. Guru menyampaikan bahwa siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, mampu menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri, serta menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya pembelajaran berbasis permainan. Secara teoritis, temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang dialami secara langsung oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan pertukaran ide dengan teman sebaya, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, hasil observasi, wawancara siswa, dan penilaian kognitif guru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam kegiatan asistensi mengajar mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan interaksi dan pengalaman langsung relevan diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan asistensi mengajar yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Mataram, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa asistensi mengajar berperan positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu

mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi, kerja kelompok, maupun keberanian menyampaikan pendapat. Hasil observasi, wawancara siswa, serta penilaian kognitif dari guru menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi dan pengalaman langsung membantu siswa memahami materi Sosiologi dengan lebih baik serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi di sekolah.

## REFERENSI

- Adiba, S. N., Wijayatiningsih, T. D., & Setyawati, E. (2025). Implementasi Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Procedure Text pada Siswa Kelas X-11 SMA Negeri 11 Semarang. *Indonesian Journal of Education, Language, and Technology (IJELT)*, 1(1).
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal MediaTIK*, Vol. 8 No.1 (Januari 2025).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Gunawan, I. (2022). Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., et al. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Nilamsari, N. (2020). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–188.
- Putri, A. R., Sari, D. P., & Hadi, S. (2020). Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi berbasis kontekstual. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 7(2), 120–129.
- Rahman, A. D., Putri, A. P., & Budi, H. R. (2025). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*.

- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358-369.
- Rukin. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sari, D. P., & Setiawan, A. (2023). Pendekatan kualitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(2), 145–156.
- Sari, D. P., Putra, R. A., & Wulandari, S. (2023). Penerapan Game-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583-591.
- Slameto. (2019). Faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(1), 45–56.
- Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Aksioma Ad Diniyah: The Indonesian Journal of Islamic Studies*, 10(1).
- Yusuf, M., & Widodo, H. (2022). Peran pendamping pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(2), 101–112.