

PENINGKATAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU YAYASAN ATTAQWA VIII KARANG TENGAH MELALUI METODE KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT

Mohamad Sarip¹, Puti Zulharby², Samsi Setiadi³, Amanda Fitriyani⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
¹mohamad_sarip@unj.ac.id, ²puti.zulharby@unj.ac.id, ³samsi.setiadi@unj.ac.id,
⁴amanda.fitriyani0211@gmail.com

Abstract

The teacher is a figure who makes one or a group of students learn. Teacher teaching creativity often makes students have high motivation to learn something, so teachers are required to find new ways to present learning. Students at Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah are all still at the elementary and junior high school levels. Cognitive development is ongoing and still at play. In practice, the learning process at the Attaqwa VIII Foundation in Karang Tengah, learning is still teacher-oriented. As many as 73% of teachers use textbooks and student worksheets, and only 17% of teachers have used varied methods and media. To overcome this problem, the service team seeks to provide solutions through training on cooperative learning approaches using the Team Games Tournament method. This method was chosen to adjust the development of students who are still in the play phase. Training is carried out by workshops on the Team Games Tournament method and assistance in making academic tournaments. This service activity was 98% successful in increasing the understanding and creativity of teaching teachers with the team games tournament method, as well as establishing good cooperation and relationships between Jakarta State University and partner schools.

Keywords: games; cooperative; learning

Abstrak

Guru merupakan sosok yang membuat seorang atau sekelompok siswa belajar. Kreativitas mengajar guru seringkali menjadikan siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari sesuatu, sehingga guru dituntut untuk menemukan cara baru untuk menyajikan pembelajaran. Peserta didik di Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah seluruhnya masih berada pada level sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Perkembangan kognitif sedang berlangsung dan masih pada masa bermain. Pada praktiknya, proses pembelajaran di Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah, pembelajaran masih berorientasi kepada guru. Sebanyak 73% guru menggunakan buku teks dan lembar kerja siswa, dan hanya 17% guru yang telah menggunakan metode dan media yang bervariasi. Mengatasi permasalahan ini, tim pengabdian berupaya memberikan solusi melalui pelatihan pendekatan pembelajaran kooperatif menggunakan metode Team Games Tournament. Metode ini dipilih untuk menyesuaikan perkembangan peserta didik yang masih dalam fase bermain. Pelatihan dilakukan dengan workshop metode Team Games Tournament dan pendampingan pembuatan tournament akademik. Kegiatan pengabdian ini 98% berhasil meningkatkan pemahaman dan kreativitas mengajar guru dengan metode team games tournament, serta menjalin kerjasama dan hubungan yang baik antara Universitas Negeri Jakarta dengan sekolah mitra.

Kata Kunci: permainan; kooperatif; pembelajaran

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh individu sebagai upaya mengembangkan kemampuan berfikir, mengubah tingkah laku serta memiliki lebih banyak pengalaman sebagai bekal hidup. Dalam proses belajar, guru merupakan sosok yang membuat seorang atau sekelompok siswa untuk belajar. Guru harus mampu menemukan upaya-upaya untuk membuat siswa belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Wahyuningsih, 2018). Banyak hal yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, menerapkan permainan yang menarik atau menciptakan suasana kelas yang berbeda dari biasanya.

Yayasan Attaqwa VIII yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian, menyelenggarakan pendidikan pada *level* Raudhatul Athfal (Taman Kanak-Kanak), Madrasah Ibtidaiyah (Sekolah

Dasar) dan Madrasah Tsanawiyah (Sekolah Menengah Pertama). Yayasan ini berlokasi di Jl. KH Abdulloh Rt.03 Rw.01 Karang Tengah Bekasi.

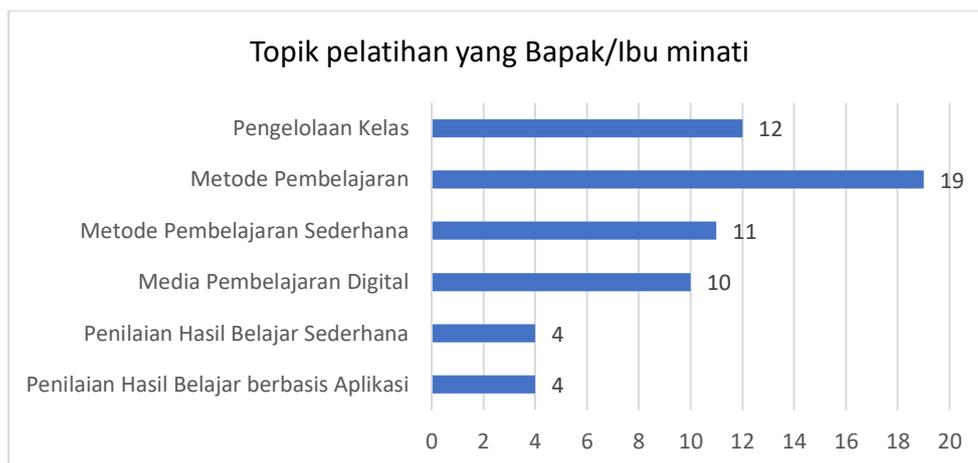
Tim dosen pengabdian melakukan survey awal untuk mengetahui kebutuhan para guru di Yayasan Attaqwa VIII yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil penelusuran juga menggunakan sebuah angket analisis situasi dan analisis kebutuhan. Hasil analisis situasi didapatkan bahwa 13,8% guru sudah lama tidak mendapatkan pelatihan untuk peningkatan profesionalisme guru, hanya 24,1% guru yang dalam satu tahun terakhir telah mendapatkan pelatihan tersebut. Hal ini tentu menjadi perhatian khusus, bahwa para guru perlu mendapatkan penyegaran dan pelatihan untuk meningkatkan profesionalitas mengajarnya.

Dalam situasi lainnya, proses pembelajaran masih bersifat teacher oriented. Terlihat melalui buku cetak yang menduduki posisi tertinggi sebagai sarana penyampaian materi yaitu 73%. Hanya 17% guru yang telah menggunakan berbagai macam media dan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Hasil Analisis Situasi

Berdasarkan hasil di atas, sebagian besar guru menyadari bahwa guru membutuhkan adanya pelatihan untuk meningkatkan profesionalisme guru, dan sebagian besar guru yaitu 65,5% mengharapkan adanya pelatihan metode pembelajaran.



Gambar 2. Grafik Hasil Analisis Kebutuhan

Wawancara awal yang dilakukan tim, mendapatkan bahwa peserta didik terutama yang masih dalam *level* Raudhatul Athfal (Taman Kanak-Kanak) dan Madrasah Ibtidaiyah (Sekolah Dasar), masih dalam tahap bermain, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang di dalamnya memberikan permainan-permainan akademik.

Dari hasil analisis situasi dan analisis kebutuhan di atas, tim pengabdian menawarkan sebuah pelatihan metodologi pengajaran kooperatif. Adapun metode yang ditawarkan yaitu menggunakan *team games tournament*. Hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *team games tournament* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas, dibandingkan dengan hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) yang selama ini banyak dilakukan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan guru-guru yang ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memasukkan permainan sambil mempelajari suatu hal.

Berdasarkan hal di atas, berikut aspek permasalahan yang terjadi di Yayasan Attaqwa VIII dan pendekatan solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian.

Permasalahan 1:

Kreatifitas guru menyampaikan pembelajaran masih menggunakan metode yang bersifat *teacher oriented* dengan berperankan buku cetak saja.

Pendekatan Solusi:

Memberikan tambahan pengetahuan kepada guru mengenai prinsip-prinsip pengajaran yang kreatif dan interaktif dengan metode pembelajaran mutakhir.

Permasalahan 2:

- Kreatifitas guru menyajikan proses pembelajaran terbatas pada pembentukan kelompok dan kerja kelompok membuat rangkuman saja.
- Keterbatasan guru memilih bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran berkelompok

Pendekatan Solusi:

Memberikan pelatihan dan pendampingan teknik implementatif penerapan metode *team games tournament*.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Metode *team games tournament* pertama kali digagas oleh Slavin and Devries pada tahun 1990. Metode ini mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Melalui *team games tournament* diharapkan peserta didik akan saling berbagi ilmu untuk mencapai nilai terbaik pada saat tournament berlangsung juga mempengaruhi peserta didik dalam berkerja sama dengan baik tanpa memilah teman yang memiliki kemampuan yang sama dengan mereka (Rambe & Rambe, 2019).

Pada prakteknya, penggagas metode ini, yaitu Slavin menyatakan terdapat lima langkah menerapkan metode ini, yaitu: 1) penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan dan 5) penghargaan kelompok (Jannah & Leonard, 2018). Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit (Prihamdani dkk., 2022).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif dengan metode *team games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan tanggung jawab (Dewi, 2022).

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu pelatihan dan pendampingan dengan topik utama yaitu **Pelatihan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mengajar Bagi Guru-Guru Di Yayasan Attaqwa 08 Karang Tengah**. Realisasi pemecahan masalah dilakukan sebagai berikut:

- a. Pelatihan diselenggarakan oleh Tim Pengabdian yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta.
- b. Tim Pengabdian menyiapkan materi, alat dan bahan untuk pelatihan.
- c. Mitra/Yayasan menyiapkan tempat dan peserta yaitu guru-guru dari Raudhatul Athfal (RA), Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs).
- d. Khalayak sasaran adalah para guru Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah yang merupakan wilayah binaan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta.
- e. Waktu kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan antara Tim Pengabdian dengan mitra/Yayasan.
- f. Kegiatan dilaksanakan di sekolah mitra secara tatap muka.
- g. Kegiatan dilaksanakan memperhatikan protokol kesehatan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam 3 (tiga) tahapan, yaitu persiapan, penyelenggaraan dan evaluasi.

- a. **Tahap Persiapan**, dilakukan dengan koordinasi melalui pihak sekolah, kemudian tim Dosen mengirimkan surat permohonan resmi, dan selanjutnya tim dosen melakukan kunjungan awal ke Yayasan Attaqwa VIII pada 15 Agustus 2023. Pada kunjungan

tersebut, tim dosen Pendidikan Bahasa Arab melakukan diskusi dengan Kepala Madrasah yaitu H. Murtaki, S.Ag mengenai teknis pelaksanaan pengabdian mulai dari waktu pelaksanaan, lokasi pelaksanaan, peserta yang akan hadir, dan beberapa pesan dari pimpinan Yayasan.

Pada Rabu, 16 Agustus 2023 tim pengabdian yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab merancang susunan penyelenggaraan kegiatan secara teknis. Pada pembahasan tersebut disepakati susunan acara, bentuk pelatihan, rancangan spanduk, banner dan teknis pendampingan terhadap guru-guru.

- b. **Tahap Penyelenggaraan.** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan pada Selasa, 30 Agustus 2023 di Yayasan Attaqwa berlokasi di Jl. Karang Tengah Rt.03 Rw.01 Pusaka Rakyat, Tarumajaya, Bekasi, 17214.

Kegiatan diawali dengan pembukaan secara resmi dari pembawa acara, sambutan dari Kepala Yayasan Attaqwa VIII yaitu KH. Abidulloh Abdulloh, Kepala Madrasah Tsanawiyah yaitu H. Murtaki, S.Pd.I dan dari perwakilan tim dosen PBA yaitu Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. Kegiatan inti dibagi dalam 3 (tiga) agenda yaitu 1) Materi, 2) Pendampingan dan 3) Evaluasi.

Agenda pertama yaitu penyampaian materi. Materi pertama yaitu mengenai Pendekatan Kooperatif. Disini tim dosen menyampaikan bahwa dengan berubahnya arah pembelajaran di Indonesia, perubahan kurikulum dan kebiasaan belajar peserta didik di era post pandemi, perlu diimbangi dengan kreativitas mengajar guru. Kreativitas mengajar guru acapkali membuat motivasi peserta didik meningkat saat mengikuti pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat membantu guru menyiapkan pembelajaran yang kreatif yaitu pendekatan kooperatif. Pendekatan kooperatif juga merupakan alternatif agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial, bisa saling belajar, saling mengisi dan melengkapi, sehingga menimbulkan sinergi antar peserta didik.

Materi kedua yaitu metode *team games tournament*. TGT merupakan sebuah prosedur belajar yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkolaborasi di dalam kelompok, kemudian berkompetisi dengan kelompok lainnya untuk mencapai poin atau usaha terbaik. Pemateri juga menyampaikan langkah-langkah dan model-model permainan (*games*) yang dapat diterapkan dalam turnamen akademik di dalam kelas.

Agenda kedua yaitu pendampingan. Dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, tim dosen juga menyiapkan edukasi canva untuk memantapkan kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran. Pada tahap ini seluruh guru dibagi ke dalam kelompok kerja, setiap kelompok kerja didampingi oleh 3 (tiga) mahasiswa. Setiap kelompok kerja bertugas merancang desain pembelajaran menggunakan canva, pada mata pelajaran masing-masing dengan menerapkan metode *team games tournament*.

Agenda ketiga yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan terhadap hasil pekerjaan guru-guru dalam merancang langkah pembelajaran, baik dari segi alur penyampaian, sistematika penyajian dan visualisasi atau penampilan hasil kerja. Berikut hasil kerja guru dalam merancang sintaks model pembelajaran menggunakan metode *team games tournament*.

- c. **Tahap ketiga**, yaitu evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan, diukur melalui sebuah instrumen kepuasan yang diisi oleh 50 orang peserta. Menghasilkan persentase sebagai berikut:

- a) 98% peserta merasa sangat puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Tim Pengabdian dari Universitas Negeri Jakarta.
- b) 98% peserta merasa sangat setuju bahwa pengenalan strategi pembelajaran kooperatif telah memberikan wawasan baru dalam proses pengajaran.
- c) 90% peserta sangat setuju jika metode kooperatif yang dipaparkan dapat meningkatkan kreativitas mengajar.
- d) 86% peserta merasa sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian masyarakat sesuai dengan harapan dan sangat bermanfaat.
- e) 92% peserta merasa sangat puas dengan personil/anggota yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat, karena memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan.
- f) 86% peserta merasa sangat puas karena setiap pertanyaan/ permasalahan yang diajukan dapat ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota yang terlibat.
- g) 90% peserta merasa sangat setuju jika kegiatan semisal ini diselenggarakan kembali, dan bersedia untuk berpartisipasi.

Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan di Yayasan Attaqwa VIII dan dipublikasikan melalui *live streaming* Youtube pada link <https://www.youtube.com/watch?v=iq6jrPKWcRs&t=4753s>. Cuplikan pelaksanaan pengabdian dapat melalui link <https://www.youtube.com/watch?v=bj712PuOiwM&t=1s>. Khusus untuk sintaks model pembelajaran *team games tournament* dapat diakses melalui link https://drive.google.com/file/d/1ghW1jaKnNArBy8dKt6eIcXm2zquQieBc/view?usp=drive_1ink.

Hasil kegiatan dari kegiatan ini, selain diukur melalui evaluasi dengan instrumen kepuasan, juga dievaluasi melalui kesan, pesan dan saran dari para peserta, antara lain:

- *Banyak sekali bekal yang didapat untuk kami terutama para calon Guru di masa yang akan datang. Semoga tim dosen selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT sehingga ilmu yang dipunya bisa menyebar ke seluruh masyarakat lainnya.*
- *Semoga kegiatan ini bisa diadakan secara berkala dan semakin banyak ilmu-ilmu baru yang diajarkan.*
- *Senang belajar bersama Ibu ibu Guru dan ini menjadi pembelajaran bagi saya selaku calon pendidik agar selalu update dalam menguasai materi materi pelajaran*
- *Sangat baik dapat mengembangkan pola fikir. Mohon perbanyak videonya agar kami lebih baik dan terarah Terimakasih banyak.*
- *MasyaAllah dari dosen, mahasiswa dan guru yg berpartisipasi aktif semuanya jadi senang rasanya dan mau ikutan lagi.*

Melalui pengamatan langsung oleh tim pengabdian, dihasilkan bahwa:

- a. Antusiasme peserta terlihat sejak awal hingga acara selesai, artinya setiap guru/peserta pada kegiatan ini memiliki kesadaran yang tinggi untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Tanya jawab berlangsung hangat dan efektif, antusiasme guru dalam bertanya menunjukkan bahwa kesungguhan para guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

- c. Terwujudnya kerjasama dan tali silaturahmi antara Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Jakarta dengan Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah.



Gambar 3. Penyampaian materi tentang metode *team games tournament*



Gambar 4. Pendampingan dalam membuat alur pembelajaran menggunakan metode *team games tournament*



Gambar 5. Pemateri dan peserta kegiatan pengabdian Masyarakat



Gambar 6. Infografis hasil kerja kelompok

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Dalam proses belajar, guru merupakan sosok yang membuat seorang atau sekelompok siswa untuk belajar. Guru harus mampu menemukan upaya-upaya untuk membuat siswa belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, menerapkan permainan yang menarik atau menciptakan suasana kelas yang berbeda dari biasanya. Dalam proses pembelajaran di Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah, pembelajaran yang berorientasi terhadap guru terlihat dengan buku cetak yang menduduki posisi tertinggi sebagai sarana penyampaian materi yaitu 73%. Hanya 17% guru yang telah menggunakan berbagai macam media dan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Mengatasi permasalahan di atas, tim pengabdian berupaya memberikan solusi melalui pelatihan pendekatan pembelajaran kooperatif menggunakan metode team games tournament. Metode ini dipilih sebab peserta didik di Yayasan Attaqwa VIII Karang Tengah seluruhnya masih berada pada *level* sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Yang mana perkembangan kognitifnya sedang berlangsung dan masih pada masa-masa bermain. Sehingga diharapkan bermain sambil belajar dapat dijadikan solusi.

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

Dewi, A. (2022). Penerapan Metode Cooperative Learning Model Teams Games Tournament pada Siswa SD. *Kanigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Pedagogi Dan Psikologi Universitas PGRI Adi BUana Surabaya*, 2(1), 256.

- Jannah, S. R., & Leonard. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 491–501.
- Prihamdani, D., Haerudin, & Apriselya, N. (2022). Pengaruh Metode Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris. *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian (KNPP) Ke-2*, 236–245.
- Rambe, S. A., & Rambe, M. S. (2019). Penerapan Team Games Tournament Model dalam Meningkatkan Self Confidence. *Prosiding Seminar Nasional & Exspo Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 551–556.
- Wahyuningsih, N. D. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantu Kotak Kartu Misteri dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar*