

Pelatihan dan Pendampingan Guru SD dalam Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT

Heru Siddik Nugroho¹, Nisrina Ajrina Nurhidayah²

^{1,2} Universitas Islam Mulia Yogyakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Heru Siddik Nugroho

Herunugroho556@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan pelatihan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan dalam upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang mengacu pada keterampilan 4 C di kurikulum merdeka yakni *Comunication, Collaboration, Creativity, dan Critical Thinking*. Salah satu bentuk pendampingan yang dilakukan adalah memperkenalkan dan membimbing guru untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tahap perencanaan dengan menyusun instrumen angket respon guru dan menyusun materi penerapan strategi pembelajaran TGT. Tahap pelaksanaan dilaksanakan dengan kegiatan penyampaian konsep materi TGT dan pelatihan (BIMTEK) membuat modul ajar. Sementara tahap evaluasi guru diberikan proyek untuk membuat rancangan modul dengan format yang disediakan. Setelah menyelesaikan tugas dengan deadline yang diberikan, guru mempresentasikan hasil modul yang dirancang. Tidak hanya setelahnya, guru diminta untuk menerapkan strategi pembelajaran TGT di dalam kelas. Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan progres yang baik dari proses dan hasil pembelajaran peserta didik. Selain itu minat guru dalam berinovasi dalam bidang pengajaran juga meningkat.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), motivasi belajar, cooperative learning Pelatihan*

Pendahuluan

Implementasi kurikulum merdeka dalam sistem pendidikan di Indonesia telah menjadi sebuah perbincangan hangat dikalangan pendidik dan para orangtua peserta didik. Tidak mengherankan jika adanya kurikulum terbaru juga menimbulkan permasalahan baru. Terkait dengan teknis penerapannya dalam pembelajaran dan pola belajar dari peserta didik sendiri. Akan tetapi bagi guru, hal ini hendaknya dijadikan sebuah tantangan baru disetiap masa atau era tentu mengalami perubahan yang dinamis. Guru perlu kritis memahami suatu perubahan yang terjadi serta mendalami alasan diberlakukannya kebijakan baru oleh otoritas pemerintah. Mirisnya para guru beserta orangtua hanya fokus menyoroti poin negatifnya saja. Tanpa mencari tahu terlebih dahulu latar belakang diterapkannya produk kurikulum terbaru. Sebagai guru, kita harus bersiap menghadapi dengan segala bentuk perubahan yang cepat dan masif. Maka dari itu menjadi guru yang update dan inovatif merupakan keharusan di masa sekarang ini karena arus informasi dan dinamisasi begitu cepat terjadi.

Kurikulum merdeka merupakan penyempurna dari kurikulum sebelumnya yang dianggap tidak sesuai lagi dengan kebutuhan peserta didik di masa sekarang. Perkembangan teknologi dan informasi memengaruhi perilaku dan pola pikir peserta

didik. Bahwasanya mereka membutuhkan sebuah cara belajar yang lebih praktis, artinya mereka tidak mau dibebani materi yang terlalu banyak. Sebaliknya minat mereka dalam belajar lebih kepada aksi dan membuat sesuatu yang baru misal dengan melibatkan perangkat teknologi dan sebagainya. Jadi kurikulum merdeka pada dasarnya akan memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan prinsip yang simpel dan kemudahan (Ningsih et al., 2024). Paradigma dari kurikulum merdeka berfokus pada inovasi model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Rosa et al., 2024). Beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam sistem kurikulum merdeka diantaranya; model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran, dan model pembelajaran *blended learning*.

Dewasa ini, pada penerapan kurikulum merdeka digalakkan untuk mengajarkan keterampilan 4 C pada peserta didik, diantaranya *Communication, Collaboration, Creativity*, dan *Critical Thinking*. Empat keterampilan ini dibutuhkan dalam era abad-21 jika diejawantahkan keterampilan komunikasi merupakan keterampilan peserta didik dalam menyampaikan ide atau gagasan mengenai konsep materi dalam proses elaborasi. Kolaborasi adalah proses keterampilan berinteraksi dengan teman sejawat dan pembimbingnya dalam hali ini (guru), tujuan proses keterampilan ini adalah evaluasi terkait ide yang dihasilkan. Kreativitas adalah kemampuan unik untuk menghasilkan suatu ide yang belum pernah ada atau memodifikasi sesuatu dalam bentuk benda, dimana kreativitas adalah kemampuan berpikir level tertinggi dalam sebuah taksonomi. Kemudian berpikir kritis adalah proses berpikir dengan mode analitis. Seluruh keterampilan ini menjadi sesuatu yang dibutuhkan oleh peserta didik pada saat ini untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang (Permadi et al., 2024).

Satu yang menarik disini adalah kolaborasi, dapat disebut sebagai keahlian dalam berorganisasi. Belajar merupakan proses kerjasama untuk mencapai sebuah tujuan, dari kegiatan ini akan terjadi pertukaran informasi pengetahuan dan pengalaman. Sehingga diharapkan peserta didik dapat terbentuk menjadi pribadi yang berkembang secara utuh. Tidak hanya perkembangan akademik dan karakternya saja, namun juga sosialnya juga berkembang dengan baik. Latihan berkolaborasi nantinya akan memberi manfaat kelak suatu hari nanti ketika peserta didik kita dihadapkan pada sebuah lingkungan masyarakat (Farih et al., 2024). Kemampuan kerjasama yang baik tidak seolah-olah dapat terbentuk secara instan, pastinya dibutuhkan latihan yang panjang dan kebiasaan yang dilakukan rutin berulang-ulang. Kerjasama di dalamnya terjalin sebuah perasaan saling memahami serta timbal balik mempengaruhi sebuah perangai pola pikir yang baik tentunya (Fitriani et al., 2024). Oleh karenanya dalam penerapan kurikulum merdeka, nyatanya dibutuhkan sebuah strategi atau model pembelajaran inovatif yang mampu mendorong sebuah keinginan untuk menjalin sebuah kolaborasi yang saling menguntungkan dalam konteks kegiatan belajar (transfer pengetahuan, evaluasi, tutor sebaya, dan pembimbingan).

Sebuah studi yang dilakukan oleh peneliti dalam proses wawancara mengenai kondisi awal dari subjek penelitian, menunjukkan bahwa beberapa tenaga pendidik dijenjang pendidikan dasar tepatnya di MI Ma'arif Nurul Haromain kurang memahami makna mengenai keterampilan kolaborasi. Mungkin pembelajaran berbasis kolaborasi pernah dilakukan guru di dalam kelas, namun mereka kurang memahami esensi pokok dari tujuan pembelajaran ini. Sebagaimana tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajarnya. Selain itu meningkatkan intensitas interaksi bahkan kerjasama diantara individu peserta didik. Demikianlah permasalahan pokok yang menjadi fokus utama dari peneliti yakni memberikan pemahaman terkait model pembelajaran berbasis kolaborasi dalam hal ini

disebut *Cooperative Learning* dan juga memberikan wawasan mengenai inovasi dalam pembelajaran. Bahwasanya ada banyak strategi pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan berbagai macam tipe. Tergantung dari apa yang akan diterapkan oleh guru, menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Pelatihan dan pendampingan jarang sekali didapatkan guru yang notabene berada pada selingkung madrasah swasta. Menurut penuturan salah seorang guru, mengatakan bimbingan teknis maupun sosialisasi jarang dilakukan di institusi yang diampunya. Menjadikan minimnya pengetahuan mengenai inovasi pembelajaran utamanya pengembangan strategi pembelajaran. Perubahan dalam diri seorang pendidik harus diawali oleh kemauan untuk mengembangkan diri melalui kegiatan bimtek atau workshop yang diikuti. Menginisiasi diri terlebih dahulu untuk mengupgrade kemampuan. Sebenarnya melalui kegiatan workshop ataupun sosialisasi menjadi sarana bagi guru untuk menjalin sebuah relasi dimana mereka dapat bertukar ide dan pengalaman dalam mengajar. Itulah yang diharapkan oleh peneliti dalam setiap agenda kegiatan yang dilaksanakan.

Proses pelaksanaan pembelajaran selalu diawali dengan perencanaan yang dituangkan dalam sebuah modul pembelajaran. Manajemen perencanaan pada dasarnya membutuhkan keahlian bagi seorang guru untuk *setting* kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Banyak pertimbangan yang harus guru perkirakan terkait efektivitas proses belajar mengajar dan juga efisiensi waktu yang dialokasikan. Perencanaan pembelajaran yang baik adalah yang bersifat praktis dan sederhana. Kendati demikian, langkah menyederhanakan suatu perencanaan pembelajaran bukan merupakan sesuatu yang mudah. Membutuhkan kecermatan dan ketelitian untuk menentukan kompetensi apa yang akan diajarkan dan juga guru perlu memikirkan apakah kompetensi tersebut dibutuhkan oleh peserta didik? Pembelajaran kooperatif merupakan wujud dari pengaplikasian *colaborative learning*. Belajar secara berkelompok, membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang heterogen dengan kemampuan akademik dan latar belakang yang berbeda-beda. Pembelajaran kooperatif intinya adalah pembelajaran dalam bentuk kelompok yang tetap berada pada kendali penuh dari guru untuk mengatur dan mengarahkan kegiatan (Sholihah et al., 2024).

Perlu memilih strategi yang jitu untuk menjalankan model pembelajaran kooperatif, kegiatan berkelompok apabila dilakukan dengan cara yang membosankan semisal diskusi, suasana kelas akan terasa hening. Sebisa mungkin kita sebagai guru dapat membangkitkan semangat dan antusiasme dalam belajar. Maka perlu adanya kegiatan kompetisi, dalam hal ini guru dapat menerapkan strategi tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Langkah strategi TGT di dalamnya berupa kompetisi permainan yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajarnya. Peserta didik juga dibekali dengan dasar konsep pemahaman permainan atau prosedur di dalamnya (Alifia et al., 2023). Tidak hanya pemahaman materi saja yang akan didapat oleh peserta didik terkait dengan manfaat dari penerapan strategi TGT. Melainkan juga mereka juga akan belajar menjalin kerja sama dalam tim dan meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik (Kharisma & Kartika, 2025).

Kegiatan pelatihan dan pendampingan implementasi strategi TGT diharapkan akan membantu guru untuk meraih kesuksesan dalam proses merancang dan melaksanakan pembelajaran. Pemahaman yang didapati oleh guru hendaknya menjadi acuan semangat berinovasi dalam mengajar. Antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar pun akan meningkat dengan sebuah cara baru yang digunakan oleh guru.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada bulan desember tahun 2024 di MI Ma'arif Nurul Haromain yang beralamat di Taruban Kulon, Tuksono. Sentolo, Kulon Progo, DI Yogyakarta. Program pengabdian kepada masyarakat berada pada naungan LPPM Universitas Islam Mulia UIM Yogyakarta. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan mahasiswa prodi PGSD untuk mendukung kelancaran agenda pelatihan. Langkah kegiatan sosialisasi disampaikan materi terkait pemahaman mengenai materi desain perencanaan pembelajaran, model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT, dan jenis-jenis model pembelajaran inovatif. Instrumen wawancara dirancang berdasarkan indikator pemahaman materi pelatihan, kemampuan mengajar, manajemen kelas, dan penggunaan teknik pembelajaran aktif.

Secara garis besar, tahapan program pelatihan penerapan TGT terbagi menjadi tiga langkah yakni dimulai dari tahap perencanaan dengan menyusun instrumen angket respon guru dan menyusun materi penerapan strategi pembelajaran TGT. Tahap pelaksanaan dilaksanakan dengan kegiatan penyampaian konsep materi TGT dan pelatihan (BIMTEK) membuat modul ajar. Sementara tahap evaluasi guru diberikan proyek untuk membuat rancangan modul dengan format yang disediakan. Setelah menyelesaikan tugas dengan deadline yang diberikan, guru mempresentasikan hasil modul yang dirancang. Tidak hanya setelahnya, guru diminta untuk menerapkan strategi pembelajaran TGT di dalam kelas.

Mahasiswa berperan untuk mendampingi guru dalam proses pengembangan modul pembelajaran, membantu dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dengan basis strategi TGT. Evaluasi program dilakukan dengan membagikan lembar kuisioner dalam beberapa butir pertanyaan dan juga dilakukan wawancara secara langsung terkait dengan jejak pendapat mengenai kelebihan dan kelemahan strategi yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Proses awal sebelum dilakukan kegiatan pengabdian adalah observasi kunjungan ke lokasi yakni di MI Ma'arif Nurul Haromain untuk berinteraksi secara langsung dengan para guru yang telah mengampu pembelajaran di kelas. Secara tidak langsung wawancara melalui perbincangan tersebut sebenarnya bertujuan untuk mengulas beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Guru menuturkan, kegiatan pengajaran bukan merupakan proses yang mudah. Mungkin pandangan orang awam melihat tugas guru sebagai pekerjaan yang mudah hanya menyampaikan materi dan berbicara di depan. Tetapi, pada dasarnya ada banyak tugas yang menjadi tanggung jawab bagi guru selain pengajaran yakni mendidik. Tugas tersebut dapat dijelaskan sebagai instruktur yang mengelola dan membentuk peserta didiknya untuk menjadi pribadi yang unggul. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menghadirkan inovasi pembelajaran termutakhir dan relevan pada era saat ini. Pun pembelajaran inovatif harus melalui proses perencanaan terstruktur dengan penerapan strategi, pendekatan, metode dan model yang dibutuhkan.

Guru memerlukan pendampingan untuk menempuh proses pengembangan diri, hal ini berhubungan dengan kompetensi pengajaran. Tidak lain adalah kemampuan dalam menyusun perangkat modul ajar dengan format edaran terbaru, modul ajar di dalamnya berisikan ide yang dituangkan guru dalam desain pembelajaran. Oleh karena minimnya pelatihan yang dilakukan dinas setempat, maka kesadaran dalam proses belajar untuk berkembang sebagai pendidik yang profesional tentulah rendah. Pelatihan tidak memberikan edukasi semata, lebih dari itu juga menumbuhkan minat dan niat dalam

berinovasi. Peningkatan kompetensi pedagogik dalam perencanaan pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemampuan ini sering kali diabaikan guru, padahal memilih model pembelajaran bukanlah perkara yang mudah.

Selain itu, minat peserta didik terhadap pembelajaran menjadi faktor pula dalam keberhasilan guru mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik membutuhkan nuansa pembelajaran yang tidak hanya monoton berfokus pada teks saja. Mereka menginginkan sebuah suasana pembelajaran yang interaktif dan juga menarik. Interaktif dapat diartikan sebagai proses yang terjadi dalam komunikasi aktif antara peserta didik dengan sebayanya ataupun demikian peserta didik dengan guru. Oleh sebab itu, penulis mencoba memberikan penataran dengan memperkenalkan sebuah model pembelajaran yang dipandang sebagai kerang kerja interaktif dan sangat sesuai apabila diimplementasi di dalam pembelajaran di kelas. Sementara berdasarkan hasil observasi melalui pembagian kuesioner dapat dicermati pada tabel rekapitulasi data berikut.

Tabel 1. Judul tabel Rekap Data Permasalahan Pembelajaran

No	Aspek Permasalahan Pembelajaran	Jumlah Guru yang Mengalami Masalah	Persentase dari Total Responden (%)	Solusi yang Diberikan
1	Keterbatasan Waktu	12 dari 17 guru	70%	Menambah waktu pembelajaran, menggunakan waktu secara efisien
2	Keterbatasan Sumber Daya (Alat dan Bahan)	10 dari 17 guru	59%	Mencari alternatif bahan, menggunakan sumber daya yang ada
3	Keterbatasan Teknologi (Infrastruktur, Akses)	7 dari 17 guru	41%	Meningkatkan infrastruktur, pelatihan teknologi untuk guru
4	Motivasi Siswa yang Rendah	14 dari 17 guru	82%	Meningkatkan interaksi, penggunaan metode yang lebih menarik
5	Kesulitan Mengelola Kelas	9 dari 17 guru	53%	Manajemen kelas yang lebih baik
6	Kesulitan Mengadaptasi Model Pembelajaran Baru	12 dari 17 guru	70%	Pelatihan dan diskusi mengenai model pembelajaran yang baru
7	Kurangnya Kerjasama Antar Siswa	8 dari 17 guru	47%	Meningkatkan kolaborasi dalam kelompok, pemberian tugas bersama

Ringkasan mengenai data tersebut dapat dijelaskan pada poin ke enam mengenai adaptasi model pembelajaran terbaru 12 dari 17 guru memberikan respon 70% dan memberikan usulan untuk diberlakukannya pelatihan oleh instruktur untuk memperkenalkan model pembelajaran terbaru ataupun membagikan tips untuk penerapan varian model pembelajaran. Data ini menjadi acuan untuk melaksanakan sebuah pelatihan implementasi model pembelajaran, dalam hal ini peneliti berinisiasi untuk mengenalkan strategi *Teams Games Tournament* (TGT). Alasan utama pemilihan TGT sebagai strategi yang layak diterapkan dalam pembelajaran adalah berkaitan dengan esensi dan orientasi di dalamnya. Kolaborasi dan keterlibatan secara langsung peserta

didik dalam proses pembelajaran, disertai dengan *euforia* kompetisi yang ketat antar kelompok menjadi sesuatu yang menarik. Demikianlah yang membedakan strategi pembelajaran TGT dengan yang lain. Secara umum proses TGT selalu mengedepankan pembelajaran secara berkelompok di dalamnya terjadi proses diskusi, interaksi, dan kompetisi. Sehingga diharapkan dengan penerapannya akan menstimulus peserta didik untuk lebih bergairah dan termotivasi dalam poses pembelajaran.

Sebelum melakukan presentasi berhubungan dengan diseminasi model pembelajaran TGT, terdapat proses awal untuk menganalisa ataupun memahami permasalahan awal yang mana ditujukan kepada guru selaku pendidik. Tahap wawancara yang dilakukan kepada dua guru sebagai representatif guru kelas atas dan guru kelas bawah. Beberapa butir pertanyaan dilontarkan peneliti untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dihadapi guru dalam mengajar. Kesimpulan yang di dapat adalah guru menuturkan mengenai kondisi keadaan sekolah dengan kurangnya fasilitas atau sarana prasarana penunjang aktivitas belajar mengajar. Ketersediaan alat bantu seperti proyektor yang tidak ada, keadaan kelas yang kurang terawat, dan minimnya pelatihan mengenai inovasi pembelajaran masih menjadi alasan utama minat guru dalam mengajar kurang bergairah. Keadaan demikian tentunya menjadi permasalahan tersendiri bagi internal institusi, secara penyelesaiannya belum ditemukan solusinya. Tugas pengajaran merupakan kewajiban utama bagi guru sebagai penggerak utama bagi keberlangsungan iklim belajar yang baik, permasalahan demikian harusnya menjadi tanggung jawab bersama dalam sebuah institusi. Monitoring dan evaluasi seharusnya dapat dilakukan oleh kepala sekolah maupun pengawas untuk mengkontrol kualitas pengajaran dari guru dan juga perencanaan serta evaluasi. Asesmen guru dalam proses belajar mengajar di kelas perlu dilakukan oleh kepala sekolah untuk mengobservasi kelebihan dan kekurangan guru dalam mengajar. Terlepas dari dinamika permasalahan internal sekolah, guru juga menuturkan bahwasanya mereka membutuhkan suatu kegiatan untuk pengembangan kompetensi guru layaknya pendampingan dan pelatihan guna menumbuhkan motivasi dan kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi pembelajaran yang baik.

Sementara itu, permasalahan yang dialami peserta didik di dalam kelas begitu pelik. Guru menjelaskan kondisi kelas dengan jumlah yang sedikit berkisar rerata sepuluh peserta didik dalam sebuah kelas, menjadikan antusiasme semangat belajar rendah. Proses observasi yang dilakukan peneliti di kelas mendukung pernyataan tersebut, bahwasanya fakta menunjukkan suasana dingin tanpa keceriaan melingkupi di dalamnya. Kemudian cara pengajaran klasikal seperti metode ceramah dan penugasan masih dilakukan guru, padahal proses ini terasa membosankan dan hanya terjadi pertukaran informasi saja tidak ada sesuatu yang bermakna dalam pembelajaran tersebut. Rendahnya motivasi akan memperngaruhi hasil belajar peserta didik, sesuai dengan draft buku penilaian formatif dan penilaian sumatif yang ditunjukkan guru. Hasil penilaian peserta didik masuk dalam kategori rendah, guru mengungkapkan sulitnya meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik. Perlakuan khusus bagi peserta didik benar-benar dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang dialami melalui berbagai macam cara. Salah satunya dengan mengajukan solusi bagi guru, yakni implementasi strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dalama pembelajaran di kelas.

Setelah melalui proses observasi dan perizinan dengan instansi terkait, taraf pelaksanaan bimbingan teknis dilakukan di gedung pertemuan MI Ma'arif Nurul Haromain pada tanggal 19 Desember 2024 pukul 08.00 sd. 10.00 WIB. Kegiatan diawali dengan sambutan dari kepala madrasah MI Ma'arif Nurul Haromain oleh ibu Ekowati, S.P. dalam sambutannya beliau menyampaikan pentingnya inovasi pembelajaran bagi guru.

Setelah itu, disampaikan presentasi tentang Diseminasi Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT. Diseminasi diartikan sebagai penyebarluasan ide yang sebelumnya telah dilakukan riset di lapangan dan diperoleh data dari penerapan TGT pada subjek penelitian sebelumnya. Konten yang disampaikan dalam pelatihan terkait dengan relevansi penerapan model pembelajaran TGT pada kurikulum terbaru. Pemateri menjelaskan bahwasanya model pembelajaran tersebut sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka yang mengedepankan pencapaian kompetensi 4 C yakni; *creativity, critical thinking, collaboration, dan communication*.

TGT erat kaitannya dengan capaian keterampilan keempatnya, kreativitas didapatkan dari proses penyampaian materi oleh guru dengan berbantuan permainan-permainan tradisional serta melibatkan peserta didik untuk aktif di dalamnya. *Critical thinking* diperoleh dari aktivitas pemberian soal evaluasi berbasis HOTS, dalam soal tersebut dijabarkan permasalahan yang mengharuskan peserta didik untuk mengevaluasi dan mensintesisnya. *Collaboration* dan *communication* dicapai dalam kegiatan diskusi dan kompetisi kuis yang dilakukan peserta didik dalam kelompok, dimana komunikasi akan terjadi ketika peserta didik bahu membahu menyelesaikan tugas dan pada saat kompetisi berlangsung.



Gambar 1. Presentasi oleh pemateri



Gambar 2. Foto bersama guru dan tim

Berikutnya pemateri menyampaikan sintaks ataupun langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT. Langkah pertama yang dapat dilakukan guru adalah menimbang dan memperhatikan ketersesuaian model pembelajaran TGT dengan materi pembelajaran. Karena pada dasarnya tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan keseluruhan materi. Langkah berikutnya adalah merancang penyampaian pembelajaran sedemikian rupa dengan bahan yang menarik dan interaktif, model pembelajaran TGT dengan berbantuan permainan tradisional menjadi opsi yang menarik. Permainan tradisional dengan beragam jenis sangat menarik diperagakan langsung oleh peserta didik, mereka tidak hanya belajar sekedar tentang mata pelajaran tetapi juga mengenal tradisi budaya daerah. Selain itu aktivitas kinestetik pada permainan mendorong peserta didik untuk bersemangat menyertai pembelajaran. Langkah terpenting adalah kegiatan kompetisi yang harus dilaksanakan, guru dengan kemampuan pedagogis yang cukup diharapkan dapat merancang kegiatan ini dengan efektif dan efisien. Sebelum melakukan kompetisi sejak awal guru perlu membagi peserta didik dalam beberapa kelompok secara heterogen. Sebelum dilakukan kompetisi guru membacakan prosedur yang diberlakukan dalam permainan kemudian setelah itu bagi kelompok pemenang akan diberikan *reward* sebagai bentuk apresiasi yang tinggi atas prestasi yang diraih.

Pemateri juga menjelaskan kiat dalam menyusun perangkat modul pembelajaran, perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang penting terhadap keberlangsungan pembelajaran. Perencanaan yang matang akan menentukan pencapaian kompetensi bagi peserta didik. Pemateri telah menyediakan format modul pembelajaran yang dirancang sesuai dengan anjuran kurikulum terbaru beserta dengan rubrik penilaian proses dan hasil serta evaluasi soal. Pemateri menyampaikan cara mengembangkan capaian pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang diterapkan. Selanjutnya pada langkah kegiatan awal dan inti diimplementasikan sintaks strategi *Teams Games Tournament*, dimana mendesai langkah kegiatan ini membutuhkan ketelitian dan manajemen pembelajaran yang tepat.

Setelah berakhirnya sesi presentasi, pemateri mempersilahkan *audience* untuk bertanya mengenai bimbingan teknis yang disampaikan. Tidak hanya itu dalam upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis strategi TGT, pemateri menugaskan proyek kepada guru. Telah tersedia format perangkat pembelajaran beserta dengan contoh yang diberikan. Kemudian menegaskan kembali bahwa modul pembelajaran dapat didesain dan dikembangkan dengan integrasi inovasi media pembelajaran dan metode yang nyata sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kompetensi yang akan dicapai. Tenggat waktu pengerjaan adalah satu minggu, pemateri juga memonitoring proses maupun hasil pengerjaan proyek. Minggu berikutnya guru akan mengimplementasikan modul tersebut di dalam pembelajarannya, pemantauan atau monitoring pelaksanaan pun masih dilakukan guna melihat keberlangsungan proses pembelajaran oleh guru.

Hasil temuan berdasarkan observasi menunjukkan beberapa pembelajaran di dalam kelas cukup hidup. Kelas yang semula bernuansa pasif membosankan pada akhirnya dapat berubah dengan lingkungan suasana yang interaktif dan aktif. Antusiasme peserta didik dalam pembelajaran cukup tinggi dengan kegiatan penyampaian materi yang menarik dari guru, kemudian juga kompetisi sengit antar peserta didik untuk menyelesaikan kuis. Hubungan komunikasi, kolaborasi, dan proses kreatif pun mulai terbentuk dengan baik, momentum inilah yang diharapkan agar guru termotivasi dengan kesadaran penuh untuk memulai inovasi di setiap pembelajaran yang dilaksanakan.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam sebuah kegiatan pemberian materi dan pelatihan pembuatan modul pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) bagi guru MI Ma'arif Nurul Haromain. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan melibatkan dosen PGSD UIM Yogyakarta dan Mahasiswa untuk membantu keberlangsungan acara. Hasil pelatihan menjadikan guru memiliki kompetensi yang lebih dalam perancangan modul pembelajaran. Kemudian juga implementasi model pembelajaran TGT di kelas telah merubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan proses kolaboratif telah nampak.

Ucapan Terimakasih

Terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat tidak lepas dari dukungan dalam bentuk moril dan dorongan kerjasama tim dari rekan prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ucapan rasa terimakasih tak terkira terlimpah kepada rekan dosen. Kemudian beribu terimakasih kami ucapkan kepada Institusi mitra MI Nurul Haromain yang berkenan untuk memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan sosialisasi pendampingan untuk guru kelas pengampu. Semoga wawasan dan pengalaman yang diberikan dapat menjadi pemicu semangat berinovasi dalam bidang pengajaran.

Referensi

- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 745–761. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6019>
- Farih, W., Rafdi, M., Jamaludin, U., Hakim, Z. R., Fkip, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi Pada Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 6841–6853.
- Fitriani, D., Fitriana, S., & Nisa, A. N. (2024). Upaya Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Menggunakan Pembelajaran Game Based Learning Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Pada Siswa Kelas XI PPLG 1 SMK Negeri 2 Semarang. 159–163.
- Kharisma, S., & Kartika, D. (2025). MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT PADA MATA PELAJARAN PKN. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-143>
- Ningsih, D. R., Ahyani, N., & Putra, M. J. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran dan Penguatan Pendidikan Karakter di SMA Negeri 2 Kikim Tengah. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1156–1167. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i3.1060>
- Permadi, D., Priadi, M. A., & Antika, R. N. (2024). Nuwo-Abdimas Melatih Kemampuan 4C bagi Guru IPA Sebagai Implementasi. 3(1), 10–18.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Sholihah, U., Ihsan, B., & Lestari, L. T. (2024). RUNGKAT: Ruang Kata MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE PICTURE AND PICTURE DALAM MENULIS PUISI SISWA KELAS VIII MTS DARUN NAJAH. *RUNGKAT: Ruang Kata Jurnal Inovasi Pembelajaran, Bahasa, Dan Sastra*, 1(1), 27–36.