



PELAKSANAAN WORKSHOP GURU ASYIK DAN MENYENANGKAN (GURAME) TERHADAP MOTIVASI DAN INOVASI GURU

Rahmah Zaqiyatul Munawaroh¹, Melyana Indiarasih²

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta¹, Sekolah Tinggi Agama Islam

Darul Falah Bandung Barat²

munawarohrahmah@gmail.com

ABSTRAK

Menjadi guru yang inovatif dan kreatif tentunya memerlukan motivasi yang besar. Dalam hal ini, guru memerlukan asupan pengetahuan dan pembinaan yang tepat untuk menanamkan rasa motivasi tersebut. Maka demikian, Workshop dilakukan kepada guru sebagai sasaran audiensi guna mengukur sejauh mana motivasi dan inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Pada tahap workshop, kegiatan difokuskan pada pendampingan guru-guru mitra dan calon guru PIAUD dan PGMI dalam memahami konsep guru yang asyik dan menyenangkan. Tahap selanjutnya peneliti memberikan lembar wawancara digital kepada peserta workshop untuk diisi sebagai bahan evaluasi kegiatan workshop. Pertanyaan yang diberikan terkait sejauh mana pemahaman peserta workshop dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan melalui kegiatan workshop. Data penelitian berbentuk data kualitatif dengan analisis data kualitatif Miles & Huberman. Adanya motivasi dan inovasi sebagai output dari pelaksanaan *workshop* ini diharapkan dapat menjadi nilai yang positif berkepanjangan bagi para guru dalam menciptakan hingga menerapkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi saja kepada siswa tetapi dapat mengimplementasikan pembelajaran *fun and friendly* bagi anak.

Kata Kunci: motivasi, inovasi, pembelajaran, menyenangkan

ABSTRACT

Being an innovative and creative teacher certainly requires great motivation. In this case, teachers need the right intake of knowledge and coaching to instill a sense of motivation. Thus, workshops are conducted for teachers as the target audience to measure the extent of teacher motivation and innovation in creating fun and fun learning. At the workshop stage, activities focused on mentoring partner teachers and prospective PIAUD and PGMI teachers in understanding the concept of fun and fun teachers. The next stage is for researchers to provide digital interview sheets to workshop participants to fill in as evaluation material for workshop activities. The questions given were related to the extent of understanding of workshop participants in creating fun and fun learning through workshop activities. Research data in the form of qualitative data with qualitative data analysis of Miles & Huberman. The existence of motivation and innovation as an output of the implementation of this workshop is expected to be a lasting positive value for teachers in creating and implementing learning that not only delivers material to students but can implement fun and friendly learning for children.

Keywords: innovation, learning, and fun

PENDAHULUAN

Pembaharuan mengiringi perputaran zaman yang semakin terasa cepat dengan kurun waktu yang semestinya. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar baru, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan. Secara umum, pendidikan merupakan suatu proses mentransfer

ilmu yang pada umumnya dilakukan melalui tiga cara yaitu lisan, tulisan dan perbuatan (Supriadi, 2018). Pendidikan menjadi bentuk upaya manusia dalam membentuk manusia yang seutuhnya. Aspek penting dalam Pendidikan seperti sekolah, guru dan pembelajaran harus dibuat sempurna untuk mencapai keberhasilan Pendidikan.

Faktor terpenting dalam pembelajaran adalah guru. Guru merupakan profesi atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus atau profesionalisme guru. Pembelajaran akan berjalan lebih baik lagi apabila ditunjang dengan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran diantaranya seorang guru harus bisa membuat siswanya lebih tertarik dalam setiap mata pelajaran. Dengan pengajaran yang lebih kreatif, pasti siswa akan semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran selama dikelas. Dengan demikian guru di tuntut harus aktif, inovatif dan kreatif agar siswa tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran (Yantoro dkk., 2021).

Selain mumpuni dalam penguasaan ilmu pengetahuan, guru dituntut untuk berkarakter kuat, memiliki banyak sifat baik yang membuat siswa kagum. Guru adalah suri tauladan. Cara ini memudahkan guru dalam mencerdaskan peserta didik, membimbing ke arah yang lebih baik, bahkan memotivasi mereka untuk semangat dalam belajar. Dengan menjadi sosok yang mengagumkan, guru juga akan menjadi sosok yang menyenangkan. Guru yang menyenangkan akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga (Prasetyo, 2019). Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Ada banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pendekatan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan dapat beragam bentuknya. Membuat pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai dengan mengambil kelas di luar ruangan, di mana siswa dapat terlibat dengan subjek dalam lingkungan yang lebih interaktif dan merangsang (Abidin, 2020). Namun dalam kondisi terbatas, guru sebagai pemandu pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas.

Sebagaimana halnya guru memberikan motivasi dalam pembelajaran kepada siswa, Motivasi yang dimiliki guru juga memainkan peranan penting sebagai awal mula menjadi motivator. Menjadi guru yang inovatif dan kreatif tentunya memerlukan motivasi yang besar. Dalam hal ini, guru memerlukan asupan pengetahuan dan pembinaan yang tepat untuk menanamkan rasa motivasi tersebut. Maka demikian, Workshop dilakukan kepada guru sebagai sasaran audiensi guna mengukur sejauh mana motivasi dan inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Uraian metode kegiatan diuraikan sebagai berikut: Pertama, Pada tahap workshop, kegiatan difokuskan pada pendampingan guru-guru mitra dan calon guru PIAUD dan PGMI dalam memahami konsep guru yang asyik dan menyenangkan. Tahap selanjutnya peneliti memberikan lembar wawancara digital kepada peserta workshop untuk diisi sebagai bahan evaluasi kegiatan workshop. Pertanyaan yang diberikan terkait sejauh mana pemahaman peserta workshop dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan melalui kegiatan workshop. Data penelitian berbentuk data kualitatif dengan analisis data kualitatif Miles & Huberman.

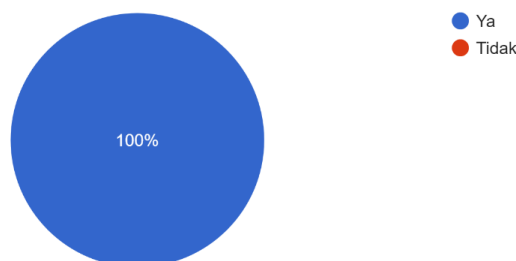
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, workshop dengan judul “*Become Inspiring and Creative Teacher Melalui Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan*” yang diselenggarakan oleh Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah Bandung Barat, dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2023, menghadirkan tokoh penggerak guru asyik dan menyenangkan (GURAME), bapak Hasan Musthofa Sya’ban, M.Pd. atau yang sering disapa “kang Deden” sebagai narasumber. Kegiatan ini diikuti oleh 150 lebih guru PIAUD dan MI/SD dari sekitar 50 lembaga Pendidikan yang tersebar di daerah Bandung raya.

Konsep guru asyik dan menyenangkan dikenalkan oleh kang Deden melalui konsep 4F serta konsep guru betulan dan guru kebetulan. Guru diajak menganalisis permasalahan yang sering muncul di kelas terutama dalam menciptakan inovasi pembelajaran baru yang dapat meningkatkan motivasi siswa. 4F yang perlu diterapkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan diantaranya: 1) *Fun*, guru wajib melaksanakan dan membuka pembelajaran di kelas dengan menyenangkan atau fun agar anak-anak merasa Bahagia.; 2) *Friendly*, guru sebaiknya bersahabat pada anak dengan melihat keunikan setiap anak.; 3) *Focus* dan 4) *Fresh* mengarah pada seorang guru benar-benar memperhatikan kebutuhan anak dengan mengembangkan pengetahuan agar mampu membangun ruang kelas yang aman dan nyaman untuk anak.

Kedua, hasil data dari wawancara menunjukkan beberapa aspek mengenai motivasi dan inovasi guru yang ditemukan setelah mengikuti kegiatan workshop. Sebagaimana halnya seorang guru dituntut untuk dapat memotivasi siswa melalui pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Guru sebagai seorang individu juga harus memiliki motivasi untuk mau berkembang. Seseorang dikatakan memiliki motivasi tinggi bila orang tersebut memiliki alasan yang sangat kuat untuk mencapai apa yang diinginkannya dengan mengerjakan pekerjaannya yang sekarang (Wachidah, 2019). Motivasi memiliki dua indikator ketercapaian, 1) Motivasi Intrinsik, terdiri dari munculnya perasaan senang, kemauan melakukan sesuatu, kecerdasan mengambil makna, serta kemandirian dalam mengimplementasikan.; 2) Motivasi Ekstrinsik, dimana munculnya dorongan diluar dirinya untuk melakukan sesuatu. Dari beberapa pertanyaan yang diajukan, memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Apakah anda merasa senang mengikuti kegiatan workshop Gurame?
66 jawaban

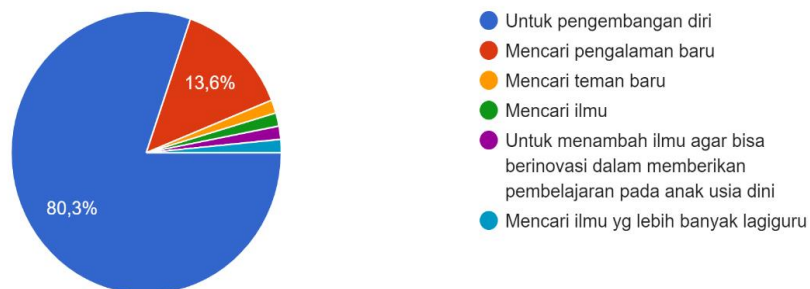


Gambar 1. Diagram kesenangan peserta workshop

Dari gambar diatas diketahui bahwa 100% (seluruh) peserta merasa senang ketika mengikuti workshop. Hal tersebut menunjukkan indikasi adanya kepuasan peserta selama mengikuti workshop sehingga memberi kesan yang menyenangkan.

Apa alasan anda mengikuti workshop Gurame?

66 jawaban



Gambar 2. Akumulasi alasan peserta mengikuti workshop

Selanjutnya gambar 2 menunjukkan alasan peserta mengikuti workshop yang hasilnya menunjukkan sebesar 80,3% peserta mengikuti workshop dengan alasan untuk pengembangan diri. Selebihnya ada yang termotivasi karna ini mencari pengalaman baru, mencari teman baru, mencari ilmu, dll. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peserta sudah memiliki alasan dari kemauannya mengikuti workshop sehingga terlihat adanya motivasi dari setiap peserta.

Kemudian peneliti menanyakan bentuk kesulitan yang dialami peserta workshop sebagai bentuk kecerdasan mengukur dan menganalisis diri dalam mengikuti kegiatan. Hasil menunjukkan sebagian besar peserta tidak mendapatkan kendala selama workshop dan dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Beberapa peserta mengalami kendala seperti materi/ pengetahuan yang belum tertangkap secara sempurna akibat keterbatasan waktu, dan sulitnya mengikuti arahan pembicara karna jumlah peserta yang terlalu banyak sehingga tidak intensif perorangan. Selain adanya dorongan instruksi (dari dalam diri) peserta, dorongan ekstrinsik juga banyak diperoleh peserta workshop, seperti dukungan dari Lembaga Pendidikan asal berupa fasilitas akomodasi dan transport, sampai dorongan secara verbal dari orang-orang sekitar yang membuat peserta terotivasi untuk mengikuti workshop. Hal-hal berikut tentu menandakan bahwa peserta workshop sudah memiliki motivasi yang baik dalam mengikuti kegiatan workshop sehingga dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Dalam menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan sebuah inovasi. Inovasi merupakan suatu hal yang baru atau bisa jadi sesuatu yang sudah lama namun baru ditemukan atau diketahui, atau bisa jadi sesuatu yang baru itu benar-benar sebelumnya memang belum ada atau belum ditemukan, karena untuk tujuan tertentu maka dibuatlah sesuatu yang benar-benar baru baik melalui proses *discovey* maupun invensi (Kusnandi, 2019). Sebuah inovasi tersebut dapat muncul apabila adanya motivasi yang tinggi dari seorang guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang dikemas agar dapat meningkatkan motivasi siswa. Hadirnya motivasi siswa ini akan berdampak kepada proses penerimaan materi pelajaran dari guru di sekolah, dimana biasanya apabila motivasi belajar siswa tinggi maka siswa akan lebih memaknai proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut

diupayakan dan diharapkan dapat meningkatkan daya pikir hingga hasil belajar siswa yang optimal. Selain itu juga pemikiran yang kritis, kreatif dan imajinatif, kekuatan subjek dan kecerdasan emosional menjadi kunci keberhasilan dari inovasi (Ambarwati dkk., 2021).

Inovasi dalam pembelajaran dapat diwujudkan oleh guru dengan berbagai latar dan wujud. Dilatar belakangi oleh adanya motivasi terhadap keberhasilan membentuk suatu pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran tercapai, serta cara agar siswa dapat merasa senang terhadap cara guru dalam mengajar sehingga membangkitkan motivasi untuk terus terlibat aktif di dalam kelas. Adapun wujud inovasi yang dapat dibuat oleh guru yaitu berupa pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, memiliki daya tarik dan dapat memberi kesan yang unik sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat dimaknai dan diingat oleh siswa, tentunya guru harus memiliki wujud inovasi dalam bentuk suatu cara atau metode baik itu dalam strategi maupun teknik yang dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah.

Oleh karena itu adanya *workshop* Gurame yang bertemakan *become inspiring and creative teacher* melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi dan inovasi guru, sehingga para guru dapat menjadi inspirator dan guru yang kreatif dalam menciptakan pembelajaran-pembelajaran yang menarik dan mengesankan. Berdasarkan hasil dari data yang dikumpulkan terkait indikator-indikator inovasi yang dicantumkan dalam angket digital diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Para guru sebagai peserta *workshop* menyatakan bahwasannya dari kegiatan *workshop* Gurame terinspirasi akan berinovasi dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menarik seperti membuat dan menggunakan *ice breaking*, lirik lagu atau bernyanyi, *story telling* hingga permainan yang unik.
2. Dari inovasi yang akan diciptakan ternyata ada hal-hal yang menjadi inspirasi bagi guru dari kegiatan *workshop* yang dilakukan seperti ilmu mengajar yang menyenangkan dengan bernyanyi (misal, membuat lirik lagu dari lagu yang sudah ada), bermain, bercerita dengan prinsip 4F (*Fun, Friendly, Focus and Fresh*). Jadi dari *workshop* ini guru dipandu untuk dapat kreatif menggunakan berbagai strategi yang unik dan menarik agar pembelajaran dapat menyenangkan bagi para siswa.

SIMPULAN

Sebanyak 100% (seluruh) peserta merasa senang ketika mengikuti *workshop*. Sebesar 80,3% peserta mengikuti *workshop* dengan alasan untuk pengembangan diri. Sebagian besar peserta tidak mendapatkan kendala selama *workshop* dan dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Beberapa peserta mengalami kendala seperti materi/ pengetahuan yang belum tertangkap secara sempurna akibat keterbatasan waktu, dan sulitnya mengikuti arahan pembicara karna jumlah peserta yang terlalu banyak. *Workshop* yang diadakan tidak hanya memotivasi guru tetapi melahirkan sebuah pemikiran guru dalam mendesain hingga menciptakan strategi-strategi pembelajaran yang unik dan menarik. Kegiatan dalam menggunakan *ice breaking*, bercerita atau *story telling*, bernyanyi dengan lirik lagu yang dibuat dan dimodifikasi menjadi sebuah inovasi. Adanya motivasi dan inovasi sebagai output dari pelaksanaan *workshop* ini diharapkan dapat menjadi nilai yang positif berkepanjangan bagi para guru dalam menciptakan hingga menerapkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi saja kepada siswa tetapi dapat mengimplementasikan

pembelajaran *fun and friendly* bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020). Belajar matematika asyik dan menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 1–4.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Arif, M. A. K., Putri, W., & Ardawinata, K. (2023). Principal Policy in Improving the Quality of Education MAN 1 Yogyakarta. *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 6(3), 816-825.
- Kurniawan, M. A., & Hum, S. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Al-Qur'an: Teori dan Praktek (Jilid 1)*. CV Penadiksi Media Group.
- Kurniawan, M. A., Riva'i, F. A., & Cahaya, S. (2023). IMPROVEMENT LEADERSHIP SKILLS AS AN EFFORT TO BUILD A PROFESSIONAL ORGANIZATIONAL CULTURE AT THE TARBIYATUL HUDA ISLAMIC BOARDING SCHOOL BOGOR. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(8), 2823-2831.
- Kurniawan, M. A. (2023). BAB 5 MANAJEMEN KEUANGAN PENDIDIKAN: MEWUJUDKAN Keadilan, Transparansi, dan Akuntabilitas Lembaga. *Manajemen Pendidikan Islam: Filosofi, Konsep Dasar, dan Implementasi*
- Kusnandi, K. (2019). Model Inovasi Pendidikan dengan Strategi Implementasi Konsep “Dare to Be Different.” *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 132–144.
- Prasetyo, H. (2019). *Menjadi Guru yang Hebat dan Menyenangkan*. Penerbit Duta.
- Putri, W., & Kurniawan, M. A. (2023). UPAYA GURU DALAM MENANGANI ANAK DISLEKSIA DI SD INTIS SCHOOL YOGYAKARTA. *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 6(1), 74-84.
- Putri, W., Farida, N. A., Kurniawan, M. A., & Nurfalalah, R. A. (2023). PENINGKATAN PEMAHAMAN GURU TENTANG PENDIDIKAN INKLUSI DALAM RANGKA MENUJU SEKOLAH INKLUSI DI MIS TARBIYATUL FALAH BOGOR. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(10), 3573-3580.
- Supriadi, D. (2018). Implementasi manajemen inovasi dan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management & ...* <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/944>
- Wachidah, N. (2019). Pengaruh Sikap Inovatif, Kedisiplinan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru SMP Negeri. Dalam *Journal of Educational Evaluation Studies (JEES)*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/276633828.pdf>
- Yantoro, Y., Hariandi, A., & ... (2021). Inovasi guru dalam pembelajaran di era pandemi COVID-19. Dalam *JPPI (Jurnal ...* pdfs.semanticscholar.org/11be/2e83ee837018dc5e916d2b16113b4061e43d.pdf
- Praktis*, 123.