

**PENINGKATAN MOTIVASI DENGAN PEMBELAJARAN
EDUTAINMENT MELALUI TEAMWORK DI YAYASAN SOSIAL
DAN PENDIDIKAN AR-RACHMAT SMK DWI PUTRA
TANGERANG SELATAN**

**Siti Zubaidah¹⁾, Desilia Purnama Dewi²⁾, Nani Nuraini Sarah³⁾,
Ratna Suminar⁴⁾, Sugiyarto⁵⁾
Dosen Universitas Pamulang**

Email : dosen00659@unpam.ac.id¹⁾

ABSTRACT

From year to year, the number of students at SMK Dwi Putra has stagnated in increasing the number of students and does not show enthusiasm to work for teachers and staff. Even though the location of this school is very strategic, which is in front of Jalan Raya Aria Putra, Serua Ciputat, South Tangerang City, Banten Province. Our team sees this problem as a result of unstructured communication patterns between the foundation, teachers and staff. The foundation's work program was created without coordination with teachers, which made teachers not motivated to run the program. Building solid teamwork with edutainment learning is a solution for creating teacher motivation at work. Educational and entertainment contents are harmoniously combined to create enjoyable learning. The results of this activity are expected to provide a comfortable working atmosphere that can increase the motivation of teachers, which in turn will have an impact on the progress of schools and foundations.

Keywords: *Motivation, Edutainment Learning, and Teamwork*

ABSTRAK

Dari tahun ke tahun, jumlah siswa SMK Dwi Putra mengalami stagnansi penambahan jumlah muridnya serta tidak menampakkan kegairahan bekerja pada guru dan stafnya. Padahal letak sekolah ini sangat strategis yaitu di depan jalan Raya Aria Putra, Serua Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Tim kami melihat persoalan ini sebagai akibat pola komunikasi yang tidak terstruktur antara yayasan, guru dan staf. Program kerja yayasan dibuat tanpa koordinasi dengan guru yang membuat para guru tidak termotivasi dalam menjalankan program tersebut. Membangun teamwork yang solid dengan pembelajaran *edutainment* merupakan solusi bagi terciptanya motivasi para guru dalam bekerja. Muatan pendidikan dan hiburan dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberi nuansa kerja yang nyaman yang dapat meningkatkan motivasi para guru, yang mana selanjutnya akan berakibat pada kemajuan sekolah dan yayasan.

Kata Kunci: *Motivasi, Pembelajaran Edutainment, dan Teamwork*

PENDAHULUAN

Mc Shane dalam Andri & Endang (2015:24) menyatakan bahwa

“Organisasi adalah sekelompok orang

yang bekerja sama dan saling bergantung untuk mencapai beberapa tujuan.”

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pernyataan ini adalah adanya interaksi

antara satu dan lainnya amat dibutuhkan dalam suatu kelompok (tim) dan seharusnya setiap organisasi memiliki tujuan yang sama dengan harapan orang-orang yang ada didalam organisasi tersebut.

Sedangkan Gaspersz dalam Hastuti (2020) menuliskan, ‘*Teamwork* adalah kemampuan individu yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Orang pada semua tingkat organisasi merupakan faktor yang sangat penting dari suatu organisasi dan keterlibatan mereka secara penuh akan memungkinkan kemampuan mereka digunakan untuk manfaat organisasi.’

Dengan demikian, setiap orang dalam struktur organisasi perusahaan dengan tujuan tertentu membutuhkan teamwork yang baik untuk mencapai tujuannya itu. Bukti menunjukkan bahwa tim biasanya bekerja lebih baik daripada individu ketika tugas-tugas yang dilakukan membutuhkan banyak keterampilan, pendapat, dan pengalaman.

Menurut Hughes (2012:366) dalam Sriyono, S. (2013) teori pembentukan tim harus melewati 4 tahap pembentukan yaitu: tahap *forming* (pembentukan), tahap Kedua, hubungan antar anggota tim yaitu setiap anggota tim harus saling

mengenal dan berhubungan untuk dapat bekerja sama. Dan yang ketiga, identitas dalam organisasi yaitu kecocokan tim dalam organisasi. terutama masyarakat suku Jawa yang bersifat kolektivistik.

Menurut Tjiptono dan Diana (2000:167-168) dalam Hatta, M., & Musnadi, S. (2017) faktor-faktor penghambat kesuksesan teamwork adalah: Pertama, identitas pribadi anggota tim yaitu tim tidak akan dapat berjalan efektif bila anggotanya belum merasa cocok. pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi.

Edutainment merupakan konsep dari pembelajaran yang menyenangkan, yaitu sebuah konsep pembelajaran sebagai sebuah kritikan dari paradigma sebelumnya yang cenderung beranggapan bahwa otak peserta didik ibarat kertas kosong yang tentu diisi pengetahuan oleh pendidiknya, *storming* (goncangan), tahap *norming* (membangun norma) dan tahap *performing* (berkinerja). Teori ini tidak

dapat diaplikasikan begitu saja kepada masyarakat Indonesia untuk menciptakan teamwork yang solid dibutuhkan pelatihan pembelajaran *edutainment*. Pengertian *Edutainment* adalah suatu proses Ada tiga alasan yang melandasi munculnya konsep Edutainment, yaitu: Perasaan positif (senang atau gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar, atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan cepat dan di ajar dengan cara dengan benar, cara yang menghargai cara belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil yang optimal.

Dalam bidang psikologi positif, *edutainment* merupakan suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian bersifat pemaparan materi dan praktek. Penyampaian materi diadakan dalam ruang kelas SMK Dwi Putra di kombinasikan dengan tanya jawab dan diskusi. Adapun materi pelatihan yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Hakikat dan Pengertian Tim
2. Fungsi Tim dalam organisasi
3. Praktek dengan metode pembelajaran *edutainment*

Kemudian peserta praktek langsung dengan membentuk team yang harus bekerja sama untuk menyelesaikan kasus-kasus yang diberikan, dengan dipandu dan di arahkan oleh dosen-dosen prodi Sekretari yang mengampu mata kuliah Kepemimpinan dan Komunikasi Organisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pokok permasalahan yang dihadapi adalah ketidak-mampuan mengelola proses bekerja sama antara satu orang dengan orang lain dalam organisasi dan tidak terbentuk teamwork yang solid dalam mencapai sebuah visi atau tujuan. Motivasi kerja yang tinggi dalam sebuah organisasi sekolah akan berdampak positif yaitu tercapainya tujuan yang telah ditentukan oleh organisasi sekolah. Agar motivasi kerja

dapat dioptimalkan dalam organisasi sekolah maka perlu diketahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi kerja itu.

Faktor-faktor itu meliputi faktor internal yang bersumber dari dalam individu dan faktor eksternal yang bersumber dari luar individu. Faktor internal seperti sikap terhadap pekerjaan, bakat, minat, kepuasan, pengalaman, dan lain-lain sedangkan faktor dari luar individu yang bersangkutan contohnya seperti pengawasan, gaji, lingkungan kerja dan kepemimpinan. Selain motivasi yang harus dipompakan kepada karyawan, mereka juga harus dibentuk kemahiran kerja dalam teamwork untuk menghasilkan kinerja yang *solid* antara yayasan, guru, dan staf. *Teamwork* menjadi sebuah kebutuhan dalam mewujudkan keberhasilan kerja. Kerjasama dalam tim akan menjadi suatu daya dorong yang memiliki energi dan sinergisitas bagi individu-individu yang tergabung dalam *teamwork*. Tanpa kerjasama yang baik tidak akan memunculkan ide-ide cemerlang.

Motivasi merupakan pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang, agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai

kepuasan. Motivasi tercermin dalam sikap dasar, kebiasaan kerja, dan perilaku seseorang yang diwujudkan dengan bekerja keras, mandiri, hidup sederhana, berpikiran maju, disiplin dan dapat bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan pekerjaan.

Bahwa *teamwork* merupakan sarana penggabungan berbagai talenta dan dapat memberikan solusi inovatif suatu pendekatan yang mapan, sudah tidak dapat dipungkiri lagi. Selain itu, beraneka ragamnya keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh anggota dapat serta merta memberi keunggulan yang lebih besar dibandingkan kerja seorang diri.

Rentangan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki anggota dan pengawasan diri yang diperlihatkan oleh masing-masing tim memungkinkan untuk dibebankan suatu tugas dan tanggung jawab. Ketika para pegawai melakukan tugas dengan cara ia bekerja sama dengan rekan kerjanya maka tugas tersebut akan lebih cepat selesai dan lebih mudah dilakukan, hal ini akan mempersingkat waktu dan membuat hasil kerja mereka lebih efektif dan efisien. Dengan bekerja sama juga dapat membuat hubungan antar karyawan lebih dekat dan hal ini bisa menimbulkan rasa

nyaman dalam melakukan pekerjaannya serta akan lebih memotivasi karyawan agar menyelesaikan pekerjaan mereka lebih cepat daripada target yang diberikan.

Menurut West (2014) dalam Fatmawati (2017) kerjasama tim merupakan kelompok yang relatif kecil yang bekerja pada pekerjaan yang jelas, tugas yang menantang yang paling efisien diselesaikan oleh kelompok kerja bersama-sama dibandingkan individu yang bekerja sendiri atau secara kelompok, yang memiliki kepastian, bersama-sama, menantang, tujuan tim berasal dari tugas, yang harus bekerjasama dan saling tergantung untuk mencapai tujuan tersebut, yang anggotanya bekerja dalam peran yang berbeda dalam suatu tim (meskipun beberapa peran dapat dipublikasikan), dan yang memiliki wewenang yang diperlukan, otonomi dan sumber daya yang memungkinkan mereka untuk memenuhi tujuan tim.

Menurut Koesmono (2005) ada beberapa faktor yang mendasari dibentuknya sebuah tim dalam suatu organisasi, yaitu sebagai berikut: Rasa tanggung jawab dari dua orang atau lebih dapat membuat pekerjaan lebih serius dikerjakan. Saling berkontribusi dalam mengerjakan tugas-tugas yang

diberikan instansi. Anggota tim dapat saling mengenal atau saling percaya, sehingga mereka dapat saling membantu. Kerja sama tim dapat membina kekompakan dalam suatu instansi. Pengerahan kemampuan secara maksimal dari masing-masing anggota tim membuat kerja sama menjadi lebih kuat dan berkualitas.

Munculnya konsep *edutainment*, yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Konsep ini menawarkan sebuah perpaduan dua aktivitas, yaitu pendidikan dan hiburan.

Fungsi *edutainment* adalah upaya mengembalikan kondisi peserta didik sesuai dengan hakekat diri peserta didik sebagai manusia, dengan meyakinkannya bahwa setiap peserta didik memiliki potensi diri yang dapat ditumbuh kembangkan dengan proses pembelajaran yang dijalannya, memotivasi setiap peserta didik untuk dapat menggunakan modalitas belajar mereka sehingga menjadikannya manusia pembelajar. Proses peningkatan mutu pendidikan berbasis sekolah memerlukan guru, baik secara individu maupun kolaboratif untuk

dapat melakukan sesuatu, mengubah suatu kondisi agar pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan yang diberikan oleh dosen-dosen Prodi Sekretari Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang dapat memberikan dampak yang positif bagi para guru, staf dan pengurus yayasan yang bernaung di bawah Yayasan para peserta pelatihan terlihat antusias dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan dalam kelompok.

Jiwa kepemimpinan terlihat diantara beberapa peserta, ide-ide cemerlang muncul ketika menyelesaikan kasus/persoalan yang diberikan. Peserta mempunyai kesempatan untuk mempelajari keahlian baru, berinteraksi antara sesama dengan santai dan suasana yang gembira. Kerja sama akan menyatukan kekuatan ide-ide yang akan mengantarkan pada kesuksesan.

Dari uraian kesimpulan di atas, maka saran untuk yayasan, guru, dan staf yang berada di bawah naungan Yayasan Ar-Rachmat (SMK Dwi Putra) harus menciptakan jalur komunikasi 2 arah yang akrab dan selaras, menjaga kekompakan dalam bekerja *team* dan saling memberikan motivasi antara satu

team dengan *team* yang lainnya sehingga dapat merealisasikan visi dan misi yayasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, E. 2017. Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Kerjasama Tim (*Team Work*) Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Pada PT. Pembangunan Abadi Andalas Agung Duri (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Feriyanto, Andri dan Triana, Endang, Shytya. 2015. Komunikasi Bisnis (Strategi Komunikasi dalam Mengelola Bisnis). Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Hastuti, L. 2020. *Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 1 Purbalingga* (Doctoral dissertation, IAIN).
- Hatta, M., & Musnadi, S. 2017. Pengaruh gaya kepemimpinan, kerjasama tim dan kompensasi terhadap kepuasan kerja serta dampaknya pada kinerja karyawan PT. PLN (persero) wilayah Aceh. *Jurnal Magister Manajemen*,1(1), 70-80.
- Koesmono, H. T. 2005. Pengaruh budaya organisasi terhadap motivasi dan kepuasan kerja serta kinerja karyawan pada sub sektor industri pengolahan kayu skala menengah di Jawa Timur. *Jurnal manajemen dan kewirausahaan*,7 (2), 171-188.
- Sriyono, S. 2013. Pengaruh *Teamwork*, Kepuasan Kerja, dan Loyalitas Terhadap Produktivitas Pada Perusahaan Jasa. *Prosiding Call for Paper 2013: Bidang Manajemen*.