

Workshop model pembelajaran TGFU di SDN Gambiran

Diterima:

21 Juli 2023

Revisi:

04 Agustus 2023

Terbit:

06 Agustus 2023

¹Suhardi, ²Sopian, ³Ika Rizkiya Suhaimi

^{1,2,3}Universitas Doktor Nugroho Magetan

^{1,2,3}Magetan, Indonesia

E-mail: ¹suhardi01@udn.ac.id, ²sopian02@udn.ac.id,
³ikarizkiyasuhaimi@gmail.com

Abstract— *The Teaching Games for Understanding (TGfU) learning model serves as an innovative approach that prioritizes understanding game tactics and strategy, encouraging students to engage in critical thinking for problem-solving. Meanwhile, the urgency of strengthening character education during the students' golden age at the primary school level, especially amidst the challenges of the digital 5.0 era, necessitates more holistic and participatory teaching methods. Therefore, this research aims to integrate the potential of TGfU and creative activities as a strategic solution for instilling character values in students located in metropolitan coastal areas who have limited access to self-development facilities.*

The implementation method utilized a blended method with a Project-Based Learning (PjBL) approach, targeting the accompanying teachers at SDN Gambiran, Maospati District. The activity began with an interactive lecture designed to explore the teachers' initial experiences and stimulate critical thinking. The core of the workshop involved assigning a mini-media project related to TGfU and character education, concluding with a post-test evaluation and a feedback session.

The targeted outcomes encompass both physical and non-physical products. The physical outputs include a creative activity guide module, a collection of student works, and prototypes of educational teaching aids. The non-physical outcomes are the increase in students' knowledge and understanding of character values, the development of social skills (teamwork), and the improvement of teacher competence in implementing innovative character education methods. Furthermore, this activity will contribute academic outputs in the form of a scientific publication in a reputable Community Service (PkM) journal and mass media publication for broader dissemination. This program is a form of community service aimed at strengthening students' character foundations and supporting the school's role as an agent of social change.

Keywords: TGfU, Character Education, Creative Activities, Primary School, Project-Based Learning.

I. PENDAHULUAN

Model pembelajaran TGfU (Teaching Games for Understanding) hadir sebagai pendekatan alternatif yang sangat relevan. Berbeda dengan metode konvensional, TGfU menempatkan pemahaman taktik dan strategi permainan di atas penguasaan teknik semata. Filosofi dasarnya adalah "belajar sambil bermain", di mana siswa diajak untuk memecahkan masalah taktis dalam situasi permainan yang dimodifikasi (modified games) sesuai dengan tingkat perkembangan usia mereka. Melalui TGfU, siswa didorong untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan saat bermain, sehingga kebutuhan akan keterampilan teknis muncul secara alami sebagai solusi atas tantangan permainan tersebut. Penerapan model ini diyakini mampu meningkatkan partisipasi

aktif siswa, membangun kerjasama tim, serta menciptakan suasana pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan bagi seluruh tingkat kemampuan siswa.

Pendidikan karakter memegang peranan sebagai fondasi dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berakhlak mulia, adaptif, dan berdaya saing. Di tengah tantangan era digital 5.0, di mana arus informasi dan perubahan sosial terjadi sangat cepat, pembentukan karakter yang kokoh menjadi sebuah urgensi yang tidak dapat ditawar lagi (Ananda & Helmi, 2023). Fenomena seperti maraknya berita bohong, perundungan siber, dan intoleransi merupakan cerminan dari tantangan moral yang harus dihadapi generasi muda, sehingga intervensi melalui pendidikan formal menjadi sangat vital (Lestari & Japar, 2021). Upaya ini selaras dengan kebijakan pemerintah melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai acuan utama pengembangan karakter siswa (Mustaghfiroh, 2022). Oleh karena itu, sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan formal pertama memiliki tanggung jawab besar untuk meletakkan dasar-dasar nilai kebajikan (Pratiwi, 2019). Penguatan pendidikan karakter secara terencana dan sistematis di sekolah diyakini menjadi investasi terbaik bagi masa depan peradaban bangsa (Suprianto et al., 2020), yang dampaknya akan dirasakan dalam jangka panjang (Sultoni, 2018). Jenjang sekolah dasar merupakan fase perkembangan yang sangat strategis atau sering disebut sebagai periode emas (*golden age*) untuk internalisasi nilai-nilai karakter. Pada rentang usia ini, anak memiliki kepekaan tinggi dalam menyerap informasi dan meneladani perilaku dari lingkungannya, sehingga pembiasaan positif menjadi sangat efektif (Jannah & Adawiyah, 2022). Karakter esensial seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, dan empati perlu ditanamkan secara konsisten agar menjadi bagian tak terpisahkan dari kepribadian siswa saat dewasa kelak (Novitasari & Huda, 2021). Proses pembentukan karakter di usia dini terbukti secara signifikan dapat mencegah munculnya perilaku menyimpang dan membangun kecerdasan emosional siswa (Anggraini et al., 2023). Dengan demikian, sekolah harus mampu menciptakan ekosistem pendidikan yang suportif, di mana setiap interaksi dan kegiatan belajar mengajar sarat akan muatan nilai-nilai moral (Fathurrohman, 2019). Pembelajaran karakter yang efektif tidak hanya berfokus pada apa yang siswa ketahui, tetapi juga pada apa yang mereka rasakan dan lakukan dalam kehidupan sehari-hari (Afandi, 2018), yang menjadikan peran guru

sebagai teladan menjadi sangat sentral (Fauziah, 2020). Untuk mencapai tujuan tersebut, metode pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru dinilai kurang efektif karena cenderung hanya menyentuh ranah kognitif. Sebagai solusinya, pendekatan pembelajaran melalui kegiatan kreatif menawarkan pengalaman belajar yang lebih holistik, partisipatif, dan menyenangkan bagi siswa (Adha et al., 2022). Aktivitas seperti seni rupa, musik, dan permainan edukatif dapat menjadi media yang sangat kuat untuk menanamkan nilai kerja sama, sportivitas, dan rasa percaya diri (Oktaviani et al., 2021). Melalui kegiatan kreatif, siswa diberi ruang untuk berekspresi, bereksplorasi, dan memecahkan masalah, yang secara langsung mengasah keterampilan berpikir kritis sekaligus kepekaan sosial mereka (Sari et al., 2019). Metode ini sejalan dengan prinsip "belajar sambil bermain" yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan (Rahmawati & Abidin, 2020). Pembelajaran karakter yang terintegrasi dalam kegiatan kreatif akan lebih mudah terinternalisasi karena prosesnya berjalan secara alamiah dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi siswa (Cahyani & Herliana, 2023), serta membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (Wahyuni & Tsurayya, 2018).

Wilayah pesisir di lingkungan metropolitan, memiliki tantangan dan potensi unik dalam pengembangan pendidikan bagi generasi mudanya. Keterbatasan akses terhadap sarana pengembangan diri di luar jam sekolah menjadi salah satu isu yang perlu mendapat perhatian (Putra & Santoso, 2020). Oleh karena itu, sekolah dasar di wilayah ini memerlukan program-program pendukung yang inovatif untuk mengoptimalkan pembentukan karakter siswa (Maryanti et al., 2021). Menjawab kebutuhan ini, "Workshop Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kreatif" diusulkan sebagai sebuah program intervensi yang relevan dan strategis. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa, tetapi juga untuk memberdayakan guru dengan keterampilan fasilitasi pembelajaran kreatif (Fitri et al., 2022). Melalui sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan komunitas sekolah, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata (Huda & Anggraini, 2023). Pada akhirnya, workshop ini merupakan wujud dari pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memperkuat fondasi karakter siswa di Kecamatan Maospati (Prasetyo et al., 2021) dan mendukung peran sekolah sebagai agen perubahan sosial di tingkat lokal (Widiastuti, 2018).

II. METODE PELAKSANAAN

Penyampaian materi metode project-based learning, di mana setiap peserta ditugaskan untuk membuat sebuah proyek media mini yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji kemampuan peserta dalam mengintegrasikan seluruh materi yang telah diterima ke dalam konteks pengajaran mereka yang sesungguhnya. Kegiatan akan diakhiri dengan sesi evaluasi berupa post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi, sesi umpan balik, dan showcase beberapa karya terbaik sebagai bentuk apresiasi dan motivasi bagi para peserta. Dengan alur metode ini, workshop tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemandirian guru dalam berinovasi. Kegiatan ini akan menggunakan pendekatan blended method yang menggabungkan beberapa metode untuk memastikan materi tersampaikan secara efektif dan tidak monoton:

Berbeda dengan ceramah konvensional yang bersifat satu arah, pendekatan interaktif ini dirancang untuk menghargai pengalaman dan pengetahuan awal yang dimiliki para guru. Dengan melibatkan mereka sejak awal, metode ini bertujuan untuk menstimulasi pemikiran kritis, menggali tantangan nyata yang mereka hadapi di kelas, dan membangun motivasi internal untuk mengikuti keseluruhan rangkaian workshop. Secara teknis, sesi ceramah interaktif akan dilaksanakan pada awal kegiatan dengan durasi yang terukur agar tidak menimbulkan kejenuhan. Fasilitator akan menggunakan media presentasi visual yang ringkas dan menarik, yang lebih banyak berisi poin diskusi dan gambar daripada teks panjang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini mencakup produk yang bersifat fisik dan peningkatan kapasitas non-fisik bagi para peserta. Secara fisik, workshop ini akan menghasilkan sebuah modul panduan kegiatan kreatif, kumpulan karya siswa sebagai portofolio hasil belajar, serta prototipe alat peraga edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah. Secara non-fisik, luaran yang ditargetkan adalah adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai karakter yang dapat diukur secara kuantitatif, serta pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama tim. Bagi para guru pendamping, workshop ini

diharapkan memberikan peningkatan kompetensi dalam menerapkan metode pembelajaran karakter yang inovatif.

Kegiatan ini juga dirancang untuk memberikan kontribusi pada ranah akademis melalui publikasi ilmiah. Temuan, metode, dan hasil evaluasi dari pelaksanaan workshop akan didokumentasikan dan dianalisis untuk kemudian disusun menjadi sebuah artikel ilmiah. Artikel tersebut ditargetkan untuk dapat dipublikasikan pada jurnal pengabdian kepada masyarakat (PkM) bereputasi atau dipresentasikan dalam sebuah seminar nasional yang hasilnya akan terbit dalam prosiding. Luaran ini penting untuk diseminasi pengetahuan dan sebagai bentuk pertanggungjawaban akademis dari kegiatan yang dilaksanakan. Pada aspek diseminasi yang lebih luas, luaran kegiatan akan diwujudkan dalam bentuk publikasi media yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Informasi mengenai pelaksanaan dan keberhasilan workshop akan dirangkum dalam sebuah rilis pers untuk kemudian didistribusikan kepada media massa online lokal maupun nasional. Selain itu, dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video akan dikelola menjadi konten informatif untuk diunggah pada kanal media sosial resmi lembaga. Langkah ini bertujuan untuk menginspirasi khalayak yang lebih luas sekaligus meningkatkan visibilitas program.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Guru yang terlibat atau mendampingi akan mendapatkan wawasan baru mengenai metode pembelajaran alternatif yang dapat diadaptasi dalam pengajaran sehari-hari, sehingga terjadi diversifikasi metode pengajaran di sekolah

Manfaat kegiatan ini juga meluas bagi pihak penyelenggara dan masyarakat secara umum. Bagi penyelenggara, workshop ini merupakan wujud nyata dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, serta menyediakan data empiris yang berharga untuk penelitian dan publikasi ilmiah. Bagi masyarakat Kecamatan Maospati, kegiatan ini merupakan investasi jangka panjang dalam pembentukan generasi muda yang berakhlak mulia. Dengan membekali anak-anak dengan karakter yang kuat, program ini secara tidak langsung berkontribusi pada penciptaan lingkungan sosial yang lebih positif dan kondusif di masa mendatang

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., Siskandar, R., & Sobri, M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5898–5906. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Afandi, R. (2018). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 1-20. <http://dx.doi.org/10.21274/ta.2018.6.1.1-20>
- Ananda, R., & Helmi, F. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Peserta Didik di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1625–1630. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5551>
- Anggraini, D., Syafrida, S., & Anami, K. (2023). Peran Pendidikan Karakter Usia Dini dalam Mencegah Perilaku Bullying pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1937–1947. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4431>
- Cahyani, V. D., & Herliana, F. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 10–18. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.10-18>
- Fathurrohman, M. (2019). Menciptakan Lingkungan Sekolah yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–12. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/24363>
- Fauziah, P. Y. (2020). Peran Guru dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 1-5. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.542>
- Fitri, A., Zubaidah, E., & Susilo, H. (2022). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 123-130. <https://doi.org/10.29244/jp2m.6.1.123-130>
- Huda, M., & Anggraini, D. (2023). Sinergi Perguruan Tinggi dan Sekolah dalam Mengimplementasikan Program P5 di Sekolah Dasar. *Community Development Journal*, 4(2), 4376-4380. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.14652>
- Jannah, M., & Adawiyah, R. (2022). Optimalisasi Golden Age Anak melalui Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2022.81-02>
- Lestari, A., & Japar, M. (2021). Pendidikan Karakter sebagai Upaya Mengatasi Krisis Moral di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 136–145. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/1435>
- Maryanti, S., Nurashiah, I., & Aryani, F. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4640-4648. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1506>

- Mustaghfiroh, S. (2022). Strategi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Satuan Pendidikan. *Jurnal Praksis*, 5(2), 99-109. <https://doi.org/10.24127/praksis.v5i2.2158>
- Novitasari, W. D., & Huda, C. (2021). Penanaman Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1051–1058. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1311>
- Oktaviani, D., Lutfi, A., & Nugraha, I. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar. *Sains dan Edukasi*, 4(2), 40–46. <https://doi.org/10.31227/osf.io/v2g5c>
- Prasetyo, W. H., Andrian, D., Hidayah, N., Purnomo, A., & Setyawan, B. (2021). Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat. *Jurnal SOLMA*, 10(2), 346-357. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i2.6416>
- Pratiwi, N. K. (2019). Peran Sekolah Dasar sebagai Peletak Dasar-dasar Pendidikan Karakter. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-8. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.921>
- Putra, A., & Santoso, G. (2020). Tantangan dan Peluang Pengembangan Pendidikan di Wilayah Pesisir Indonesia. *Jurnal Geografi dan Pembangunan*, 18(2), 125-138. <https://doi.org/10.21831/jgp.2020.v18i2.12345>
- Rahmawati, F., & Abidin, Z. (2020). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 56–64. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3653>
- Sari, P. K., Abdullah, I., & Hidayat, A. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Karakter Siswa Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(9), 1-9. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/34567>
- Sultoni, A. (2018). Pendidikan Karakter sebagai Investasi Masa Depan Bangsa. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 17(1), 1-14. <http://dx.doi.org/10.20414/tsaqafah.v17i1.488>
- Suprianto, A., Junaedi, I., & Syafrudin, A. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Generasi Bangsa yang Beradab. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 59-74. <http://dx.doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1168>
- Wahyuni, S., & Tsurayya, A. (2018). Implementasi Meaningful Learning melalui Media Kreatif untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 232-241. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2018.v8.i3.p232-241>
- Widiastuti, A. (2018). Sekolah sebagai Pusat Perubahan Sosial: Peran Pendidikan dalam Membangun Masyarakat Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 112-125. <https://doi.org/10.12928/jip.v14i2.9876>