

Pelatihan *Teamwork* Organisasi dengan Permainan Estafet Mengisi Air untuk Santriwati Pesantren Al Fatimiyah Lamongan

Pusvyta Sari¹⁾, Ilmiyatul Jannah²⁾, Cici Dzuriyyatul Istiqomah³⁾, Aprilia Zahra⁴⁾, Latifatul Insaniyah⁵⁾, Latifatul Qolbiyah⁶⁾, Arsyah Lu'lu'ul Mufidah⁷⁾.

^{1, 2,3,4,5,6,7} Universitas Sunan Drajat Lamongan Jawa Timur Indonesia

Email: pusvytasari@unsuda.ac.id¹, ilmiyaaatljnh@gmail.com², ciciist06@gmail.com³, apriliazahra200403@gmail.com⁴, insanynovy@gmail.com⁵, noraqolbi@gmail.com⁶, arsyaaafidah28@gmail.com⁷

Abstract: Organizations knowledge and teamwork strategy to achieve organizational success is important for the younger generation. Various methods can be used to convey this material, one of which is using games. The purpose of this training is delivering material on organizational success factors to high school students at the Islamic Boarding School, Al Fatimiyah Lamongan. Water estafet game develop to train softskill students with more interesting methode. The training was conducted using the ADDIE instructional development model, which includes the stages of Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation. The water estafet game was carried out in groups and aimed to complete two missions: answering questions and replacing cloudy water with clean water. Each group competed to complete the game and then jointly identified factors that influenced their success. Each participant reflected on the importance of these factors in achieving organizational success. The activity was attended cheerfully and enthusiastically.

Abstrak: Pengetahuan organisasi dan strategi kerja sama tim untuk mencapai keberhasilan organisasi penting bagi generasi muda. Berbagai metode dapat digunakan untuk menyampaikan materi ini, salah satunya adalah menggunakan permainan. Tujuan dari pelatihan ini adalah menyampaikan materi tentang faktor-faktor keberhasilan organisasi kepada siswa sekolah menengah atas di Pondok Pesantren Al Fatimiyah Lamongan. Permainan estafet air dikembangkan untuk melatih softskill siswa dengan metode yang lebih menarik. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan instruksional ADDIE, yang meliputi tahapan Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation. Permainan estafet air dilakukan secara berkelompok dan bertujuan untuk menyelesaikan dua misi: menjawab pertanyaan dan mengganti air keruh dengan air bersih. Setiap kelompok berlomba untuk menyelesaikan permainan dan kemudian bersama-sama mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan mereka. Setiap peserta merefleksikan pentingnya faktor-faktor ini dalam mencapai keberhasilan organisasi. Kegiatan diikuti dengan ceria dan penuh antusias.

Keywords: Training, Teamwork, Organization, Female Students, Games

PENDAHULUAN

Kekompakan anggota dalam organisasi sangatlah penting dalam upaya mencapai kesuksesan bersama. Setiap anggota merupakan sumber daya manusia yang menjadi penggerak laju organisasi. Semua kegiatan organisasi bergantung pada manusia yang

mengelolanya.(Manurung & Purnomo, 2022). Di dalam organisasi, sekumpulan manusia melakukan kerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Tanjung et al., 2022). Setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memajukan potensi dan kemampuan diri melalui berbagai bentuk keterampilan organisasi dan pelatihan yang sesuai (Rahmah & Muhliansyah, 2020) dalam (Rahmah et al., 2024). Dengan keterampilan dan kerja sama setiap orang di dalam organisasi, diharapkan tujuan organisasi bisa diraih atau diwujudkan bersama.

Namun membentuk atau mendapatkan kekompakan tim seringkali bukanlah hal yang mudah. Perbedaan pada tiap anggota dapat memicu konflik yang berujung pada perpecahan dan merugikan organisasi. Oleh karena itu, diperlukan manajemen organisasi untuk pengawasan, kontrol dan pemahaman setiap anggota tentang organisasi.(Soepratikno & Irawan, 2023). Masing-masing anggota perlu menyadari peran pentingnya dalam perjalanan organisasi. Anggota juga aset berharga yang perlu dikelola dan dikembangkan. Agar setiap anggota memahami semua ini, diperlukan berbagai strategi. Pelatihan dan pengembangan anggota menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan sebagai upaya agar mereka berubah menjadi lebih baik, meningkatkan kompetensi dan kemampuan kerjanya, (Kunartinah & Sukoco, 2010, Wijaya et al., 2023). Hal ini merupakan langkah pemberdayaan sumber daya manusia untuk meningkatkan partisipasinya dalam organisasi dan meningkatkan produktivitas.(Kusumaningrum et al., 2017).

Pelatihan meningkatkan kerja sama dan kekompakan tim merupakan salah satu pelatihan *softskill*. Keterampilan *softskill* diharapkan dapat menunjang *hardskill* (Wijaya et al., 2023). *Soft skills* terkait dengan kecerdasan emosional/*Emotional Quotion* (EQ), otak kanan serta kemampuan seseorang yang bersifat non-teknik dan non-akademis. (Muhmin, 2018). Keterampilan ini dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari termasuk untuk membangun karier dalam pekerjaan (Dewi et al., 2023, Ratih et al., 2023, Lestari, 2022). *Soft skill* melingkupi keterampilan untuk melakukan komunikasi secara efektif, berpikir kreatif dan kritis, kemampuan membangun tim yang baik, serta kemampuan lain yang terkait kapasitas kepribadian seseorang (Togo et al., 2022).

Di dalam pelatihan biasanya digunakan permainan-permainan agar peserta lebih antusias dan termotivasi. Permainan ialah aktivitas yang sungguh-sungguh dilakukan tetapi melakukan permainan bukanlah suatu kesungguhan. Dalam permainan ada aktivitas jasmani,

gerak manusia yang menunjukkan tanda bermain (Susanto, 2017). Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Salah satu permainan yang melibatkan aktifitas jasmani dan dilakukan secara berregu atau berkelompok ialah permainan estafet.. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari empat orang pelari, dan setiap pelari mempunyai peran masing-masing dalam permainan (Sunarsih & Dkk., 2007). Masing-masing anggota kelompok berlari sambil membawa tongkat estafet yang sampai di tanggannya. Kegiatan bermain ini menghadirkan suasana yang menyenangkan sekaligus menantang setiap peserta.(Tangse & Dimyati, 2022).

Permainan secara fisik dapat menunjang kesehatan seseorang, apalagi di era yang serba digital yang membuat orang sibuk dengan perangkat digitalnya. Permainan melibatkan fisik penting dilakukan untuk anak-anak bahkan remaja (Wahyudi et al., 2023).

Dalam pelatihan ini permainan estafet dilakukan dengan beberapa kreasi namun tetap melibatkan kegiatan fisik, motorik. Dari proses permainan diharapkan peserta dapat merefleksikan banyak hal terkait dengan nilai-nilai penting untuk mencapai kesuksesan kelompok dan organisasi. Pengembangan kegiatan instruksional dalam pelatihan ini dilakukan dengan model ADDIE. Dalam model ADDIE ada lima langkah yang dilakukan yang juga merupakan akronim dari model ini, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (Hidayat & Nizar, 2021, Wibowo & Felnando, 2022, Zuhro et al., 2022, Nurhikmah et al., 2023, Astuti, 2021)

Dengan permainan yang dirancang ini peserta dapat lebih terampil dan kreatif. Peserta diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan begitu mereka dapat melakukan upaya membentuk kekompakan kelompok, menyelesaikan permasalahan bersama, memahami serta menyadari faktor penting yang dapat mempengaruhi kesuksesan organisasi.

METODE

Pelatihan *teamwork* organisasi ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang organisasi santriwati Pesantren Al Faimiyah. Kegiatan ini sebagai pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam rangka tindak lanjut mata kuliah Manajemen Pusat Sumber Belajar Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Institut Pesantren Sunan Drajat

Lamongan. Kegiatan diawali dengan riset sederhana tentang sumber belajar, pemanfaatan dan pengembangannya di lingkungan Pondok Pesantren Al Fatimiyah Lamongan. Dari hasil riset tersebut diketahui terdapat kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan bekerja di dalam sebuah tim (*teamwork*) bagi santri yang aktif menjadi pengurus organisasi.

Oleh karena itu kemudian dirancang pelatihan *teamwork* dengan model pengembangan instruksional ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kegiatan pelatihan dilakukan di Pesantren Al Fatimiyah dan diikuti oleh empat belas santriwati yang juga peserta didik dari jenjang Sekolah Menengah Atas yang aktif dalam kegiatan organisasi. Pelatihan dilakukan pada 14 Desember 2023. Permainan yang dirancang terinspirasi dari permainan estafet. Permainan ini kemudian dikreasi dengan mengganti benda yang digunakan dalam permainan. Yang mestinya menggunakan tongkat, ini diganti dengan air dalam gelas, serta tidak dilakukan dengan berlari melainkan berjalan hati-hati setelah menyelesaikan tantangan menjawab pertanyaan terkait dengan pengetahuan organisasi. Kreatifitas dalam permainan ini dilakukan untuk menambah keseruan dan meningkatkan pemahaman peserta tentang materi organisasi. Kegiatan pelatihan dilakukan oleh tim pendamping mahasiswa dengan arahan dan bimbingan dosen pengampu mata kuliah Manajemen Pusat Sumber Belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan untuk santriwati pesantren Al Fatimiyah Lamongan dilakukan dengan tahap-tahap ADDIE (*Analyze, Design Develop, Implementation dan Evaluation*). Berikut ini deskripsi kegiatan yang dilakukan pada tahap-tahap tersebut:

1. Tahap *Analyze/Analisis*

Masalah yang sering timbul pada anak-anak remaja saat ini adalah kurangnya memahami arti dari organisasi, kurang pemahaman dalam berorganisasi yang baik dalam memajukan organisasi. Terdapat beberapa kasus yang menunjukkan bahwa anak-anak tidak dapat bekerjasama dalam menjalankan tugas di dalam organisasi ataupun menyelesaikan masalah dalam organisasi. Banyaknya anak yang masih mementingkan diri sendiri ataupun menyangkut pautkan dalam masalah pribadi dalam organisasi. Masalah ini dapat berdampak pada kesuksesan atau keberhasilan organisasi. Anggota belum memahami pentingnya kerjasama, kedisiplinan, dan komunikasi dalam organisasi. Akibatnya, organisasi yang baik

tidak dapat terwujud. Kemudian tim pendamping mengembangkan permainan estafet air. Permainan dirancang dengan mempertimbangkan jumlah peserta dan menentukan kelompok dalam permainan. Pendamping juga menyiapkan barang-barang yang dibutuhkan dalam permainan, yaitu gelas air mineral, air bersih, pewarna makanan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Setelah dilakukan analisis terhadap kasus atau masalah yang terjadi maka dilanjutkan ke tahap perancangan (*Design*). Tahap ini dirancang untuk menjadikan barang yang ada di sekitar menjadi media alternatif dalam belajar sambil bermain. Dalam permainan ini, peserta menyalurkan air bersih kepada anggota kelompok yang lain sampai kepada titik terakhir dan menuangkannya ke gelas yang penuh dengan air berwarna, sampai seterusnya hingga air yang berwarna menjadi bening. Adapun rancangan permainan adalah sebagai berikut:

- a. Pembagian kelompok menjadi 2 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 7 anak.
- b. Setiap kelompok berbaris menjadi 2 barisan.
- c. Setiap anak membawa gelas masing-masing
- d. Pendamping menerangkan sedikit tentang faktor penting dalam organisasi sebelum permainan dimulai.
- e. Pendamping memberikan pertanyaan tentang sebutkan faktor apa saja yang mempengaruhi suksesnya organisasi untuk di jawab oleh setiap anggota kelompok masing-masing.
- f. Anak yang barisan pertama yang akan menjawabnya kemudian menulis jawaban tersebut di papan tulis.
- g. Setelah menjawab pertanyaan, peserta didik tersebut dapat mengambil air dari pendamping untuk disalurkan kepada temanya dengan menggunakan gelas yang digigit. Peserta harus kreatif, bagaimana caranya dapat menuangkan air ke dalam gelas milik temannya dengan tidak menggunakan tangan melainkan dengan menggigit gelas.
- h. Kemudian peserta didik terus menyalurkan air tersebut sampai pada anak yang berada di barisan terakhir.

- i. Peserta didik yang berada di barisan terakhir yang akan menuangkan air yang diperoleh dari temanya ke dalam gelas yang berisikan air berwarna/keruh. Kemudian setelah menuangkan air tersebut ke dalam gelas yang berisi air keruh, peserta didik dapat berpindah posisi yang semula di posisi terakhir berpindah ke posisi awal, dan peserta didik yang berada di posisi awal maju satu barisan.
- j. Permainan estafet air dilakukan dengan sedemikian rupa secara terus menerus hingga air yang semula berwarna keruh menjadi air yang jernih dan bersih. dan kelompok manakah yang paling cepat dalam merubah air berwarna itu menjadi bersih dan jernih maka kelompok tersebutlah yang menggunakan kekompakan dalam menyelesaikan tujuan atau masalah yang ada dalam kelompok tersebut. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh pendamping sebelum permainan dimulai tentang faktor penting dalam suatu organisasi.

3. Tahap *Develop* (Mengembangkan)

Tahap mengembangkan permainan ini dilakukan dengan menentukan langkah-langkah permainan yang dilakukan oleh peserta. Penyampaian tahapan permainan dengan jelas dapat membuat permainan berjalan dengan sportif, baik dan lancar. Berikut ini gambaran prosesnya:

Tabel 1. Gambaran proses permainan

NO	Penjelasan
1	Membawa gelas masing-masing setiap anak satu dengan ukuran 250ml
2	Setiap kelompok harus menyimak penjelasan yang di sampaikan oleh guru mengenai faktor yang mempengaruhi organisasi.
3	Setiap kelompok harus baris menjadi satu banjar
4	Setiap anak yang mendapatkan pertanyaan harus menjawab pertanyaan dengan menulis jawaban di papan tulis.
5	Setiap pertanyaan hanya boleh didiskusikan bersama anggota kelompoknya saja.
6	Jika jawaban telah tertulis dengan benar di papan tulis, maka peserta didik boleh mengambil air yang ada pada pendamping permainan, namun jika jawaban peserta salah maka peserta tidak bisa melanjutkan permainan sampai jawaban tersebut benar.
7	Air yang telah diambil oleh peserta yang pertama di salurkan kepada anggota yang lainnya. Dengan menuangkan air ke dalam gelas temanya dengan menggigit gelas tersebut.
8	Jika gelas terjatuh dari gigitan maka peserta ataupun tangan tidak sengaja memegang gelas. Maka peserta harus mengulangnya kembali dari awal pengambilan air.
9	Jika air telah di salurkan kepada peserta yang terakhir, selanjutnya dapat menuangkan air bersih tersebut kedalam gelas yang berisikan air berwarna.

- 10 Jika saat menuangkan air ke dalam yang berisi air berwarna menggunakan bantuan tangan maka air berwarna tersebut akan di ganti dengan air berwarna yang baru. meskipun air keruh tersebut sudah mulai jernih tetap akan diganti dengan air yang berwarna atau keruh seperti di awal permainan
 - 11 Peserta yang telah menungkan air ke dalam yang berisi air berwarna selanjutnya akan berpindah posisi ke posisi peserta pertama yang menjawab pertanyaan dan peserta pertama akan maju satu barisan.
 - 12 Permainan akan berjalan sedemikian terusny hingga air yang berwarna atau keruh berubah menjadi bersih.
 - 13 Kelompok yang paling pertama mengubah air keruh menjadi bersih dan jernih maka kelompok tersebut yang memenangkan permainan. Kesepakatan permainan saling dikembangkan antara pendamping dan peserta pelatihan.
-

Makna dalam permainan ini ialah memahami pengibaratan air berwarna atau keruh sebagai diri atau organisasi yang kurang efektif. Air berwarna di dalam gelas air jika di isi dengan air bersih secara terus menerus dapat keluar dengan sendirinya dan terganti dengan air bersih. Bagai gelas yang berwarna demikian pula diri manusia bila dituangkan dengan air yang bersih, kebaikan terus menerus, kekotoran pada diri akan berproses akan berubah menjadi baik. Seperti itu juga dalam organisasi, gelas adalah suatu gambaran dari wadah organisasi air adalah suatu anggota yang mengisi wadah organisasi, sektor-kotor apapun air tersebut jika di isi dengan air yang bersih secara terus menerus maka akan berubah menjadi air yang bersih. Seburuk buruk organisasi jika selalu di isi dengan hal yang positif dan hal yang baik maka organisasi itu akan menjadi organisasi yang baik. Maka dari itu pentingnya Kerjasama saling komunikasi satu sama lain, kejujuran dalam organisasi, disiplin dan tepat waktu maka organisasi yang semula buruk akan menjadi baik.

Dengan permainan itu dapat memberikan pesan tersirat kepada peserta tentang faktor yang mempengaruhi dalam organisasi dan dapat menjelaskan kepada mereka. Kerjasama itu sangat penting dalam mengubah organisasi yang buruk menjadi baik karna Kerjasama sangat penting dalam organisasi yang sukses.

4. Tahap *Implemantation* (penerapan)

Pelatihan *teamwork* organisasi dengan permainan estafet air ini dilakukan pada peserta dengan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas. Permainan dilakukan di luar ruangan, pada pagi hari saat cuaca cerah. Peserta dibagi menjadi dua kelompok, dengan masing-masing

kelompok berjumlah 7 orang. Pelatihan diawali dengan pemberian materi oleh pendamping kepada peserta didik sebagai stimulus awal atau sebagai model menjawab pertanyaan sebelum melanjutkan permainan tersebut. Dengan permainan ini peserta tidak hanya memahami materi tentang organisasi namun dapat secara langsung mempraktekan cara dalam berorganisasi yang baik, dan dapat bekerjasama dalam menyelesaikan masalah ataupun tujuan dalam suatu organisasi. Berikutnya dijelaskan tata cara dan alur jalannya permainan ini. Setelah semua peserta memahami alur tersebut, kemudian permainan mulai dilakukan. Berikut ini beberapa dokumentasi pelaksanaan pelatihan tersebut.



Gambar 1. Peserta mendapatkan air bersih dari pendamping

Pada gambar tersebut tampak pendamping menuangkan air bersih kepada peserta yang menjawab dengan benar pertanyaan tentang nilai-nilai penting dalam organisasi. Peserta kemudian membawa gelas berisi air bersih tersebut menuju gelas yang berisi air berwarna keruh.



Gambar 2. Peserta menuangkan air bersih ke gelas yang berisi air keruh

Pada gambar 2 tersebut tampak seorang peserta dengan perlahan menuangkan air bersih dan mengganti air berwarna keruh yang ada di dalam gelas lain. Setelah menuangkannya kemudian ia kembali ke barisan kelompok dan memberi dukungan kepada anggota yang lain. Dengan begini, masing-masing kelompok menyadari tugas dan perannya. Mereka menyadari bahwa masing-masing memiliki kontribusi dan perlu saling mendukung serta menyemangati satu sama lain untuk dapat menyelesaikan tugas atau perannya dengan baik. Anggota kelompok dapat berdiskusi untuk membantu temannya menjawab pertanyaan dari pendamping dengan tepat.



Gambar 3. Dua peserta dari masing-masing kelompok berlomba menuangkan air

Dalam gambar 3 dapat diamati bahwa kedua kelompok berlomba untuk mengganti air yang tadinya keruh menjadi bersih dan bening. Mereka melakukannya dengan strategi masing-masing untuk mencapai hasil maksimal. Kedua kelompok hampir bersamaan menyelesaikan perlombaan. Hal ini dapat dilihat dari warna air yang ada di kedua gelas sama-sama menjelang berubah menjadi bening. Namun, pendamping dan semua peserta dapat menjadi juri dan menentukan gelas mana yang airnya lebih jernih atau bening.



Gambar 4. Pendamping menjelaskan faktor penting mencapai sukses organisasi

Gambar 4 memperlihatkan salah satu pendamping menjelaskan makna permainan yang telah dilakukan dan keterkaitannya dengan strategi dan manajemen organisasi. Organisasi yang kurang berhasil ibarat wadah gelas yang berisi air berwarna keruh, setiap anggota dapat memberikan kontribusi dan bekerjasama untuk mengubah air keruh menjadi jernih atau bening. Keberhasilan organisasi ditentukan oleh kerjasama dan kebaikan yang diberikan oleh masing-masing anggotanya sebagai sumber daya manusia yang baik.

5. Tahap *Evaluate* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan setelah melakukan kegiatan pembelajaran budaya organisasi dengan menggunakan metode pembelajaran permainan estafet air. Dari permainan ini dapat diketahui bahwa peserta didik ketika melakukan permainan memang masih belum memahami faktor kunci keberhasilan organisasi. Mereka kurang memahami penerapan materi dalam berorganisasi. Ini membuat kurangnya komunikasi dan kerjasama antar anggota dalam melaksanakan permainan. Sehingga, permainan memakan waktu yang lama.

Dari hasil evaluasi kegiatan ini dapat direfleksikan bahwa permainan ini dapat meningkatnya motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan ketercapaian proses belajar terlaksana. Peserta didik terlihat antusias dan senang karena mereka belajar dalam suatu materi. Pelatihan dengan permainan tidak membuat mereka bosan dan jenuh. Permainan ini juga dapat memberikan pemahaman kepada mereka materi tentang faktor yang mempengaruhi organisasi tidak hanya melalui penerangan yang monoton melainkan dengan pengaplikasiannya secara langsung kerjasama antara anggota pentingnya komunikasi antar anggota.

Kegiatan pelatihan ini dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran budaya organisasi dan pengaplikasian yang baik dalam berorganisasi. Pelatihan dapat memanfaatkan barang bekas yang dibersihkan yang ada di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, peserta didik termotivasi dengan adanya proses pembelajaran yang unik dan menambah pengalaman untuk memperluas wawasan kerjasama dalam organisasi.

KESIMPULAN

Melatih kekompakan dan kerjasama membutuhkan strategi yang tepat. Pelatihan dengan menggunakan permainan untuk anggota tim dapat menjadi alternatif yang baik. Penyampaian materi pengetahuan tentang organisasi bisa dilakukan melalui permainan dan memanfaatkan media sederhana yang dapat mendukung dalam proses permainan tersebut. Kreativitas pengembangan permainan untuk pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan perlengkapan sederhana, murah dan bahkan memanfaatkan barang bekas. Sebagaimana yang dilakukan dalam pelatihan *teamwork* organisasi melalui permainan estafet air untuk santriwati pesantren Al Fatimiyah Lamongan untuk lebih memahami materi tentang organisasi yang efektif. Perlengkapan media yang dibutuhkan hanya gelas air mineral, pewarna dan air. Yang terpenting ialah proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, menyenangkan sekaligus tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model ADDIE Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *SOSAINS, Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(12), 1711–1721.
- Dewi, U. M., Sari, A. M., Muliaman, A., Muttakin, & Mahmuzah, R. (2023). Analisis Kebutuhan Soft

- Skills Mahasiswa Untuk Pembelajaran 21 st Century. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 3492–3499.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Kunartinah, & Sukoco, F. (2010). Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan, Pembelajaran Organisasi terhadap Kinerja dengan Kompetensi sebagai Mediasi. *Jurnal Isnis DanEkonomi*, 17(1), 74–84.
- Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., & Gunawan, I. (2017). Problematika Pemberdayaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Sekolah Menengah Pertama Berbasis Pesantren. *Ilmu Pendidikan*, 2(2), 139–150.
- Lestari, W. (2022). Penerapan Group Investigation sebagai Alternatif untuk Mengembangkan Soft Skill Kerja Sama Tim. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(4), 428–436.
- Manurung, K. A., & Purnomo, M. D. B. (2022). Peranan manajemen sumber daya manusia dalam organisasi. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 21(2), 128–138. <https://doi.org/10.17467/mk.v21i2.935>
- Muhmin, A. H. (2018). Pentingnya Pengembangan Soft Skills Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Forum Ilmiah*, 15(2), 330–338.
- Nurhikmah, S., Sandy, Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model ADDIE pada Materi Beriman kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039–1052.
- Rahmah, D. D. N., Greenfieldslia, D. A., Amanullah, A. A., Aisya, Allo, S. L., Kamila, T., Saleh, M. H., Bungai, & Prababeni, Y. (2024). EVERYONE CAN BE A LEADER : Pengembangan Organisasi Melalui Pelatihan Leadership dan Public Speaking. *Jurnal Plakat*, 6(1), 149–162.
- Ratih, P., Aswan, M., & Waliamin, J. (2023). Pengaruh Soft Skill dan Hard Skill terhadap Prestasi Kerja. *Journal of Trends Economics and Accounting Research*, 3(4), 472–476. <https://doi.org/10.47065/jtear.v3i4.727>
- Soepratikno, S. S., & Irawan, S. A. (2023). Pelatihan Manajemen Organisasi Sebagai Upaya Pencegahan Terjadinya Konflik Organisasi di Kota Metro Provinsi Lampung. *Eastasouth Journal of Poitive Community Services*, 2(01), 23–37. <https://doi.org/10.58812/ejpcs.v2i01>
- Susanto, N. (2017). Hakikat dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*, 2(1), 99–104.
- Tangse, U. H. M., & Dimyati. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Tanjung, A. S., Purba, A. M., & Muhammad, M. (2022). Pemahaman terhadap Teori-teori Organisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5816–5823.
- Togo, M. G. J., Rumerung, J., & Lapod, M. (2022). Kajian Kompetensi Soft Skill dalam

- Peningkatan Kinerja Pegawai pada Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal MABP*, 4(0431), 67–78.
- Wahyudi, A. S., Sumaryanti, Sumaryanto, Suherman, W. S., Sukarmin, Y., Kushartanti, W., Ahmad, N., & Widyarto, S. (2023). Urgensi Aktifitas Bermain di Era Game Online untuk Kebugaran Jasmani Anak. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 6(2), 165–172.
- Wibowo, T., & Felnando. (2022). Perancangan Game RPG untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Metode ADDIE. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(1), 74–88.
- Wijaya, S., Pradita, U., & Karyawan, K. (2023). Pentingnya Pelatihan dan Pengembangan dalam Menciptakan Kinerja Karyawan di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Fakultas Ekonomi Universitas Flores*, 13(01), 106–118.
- Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Model ADDIE. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193.