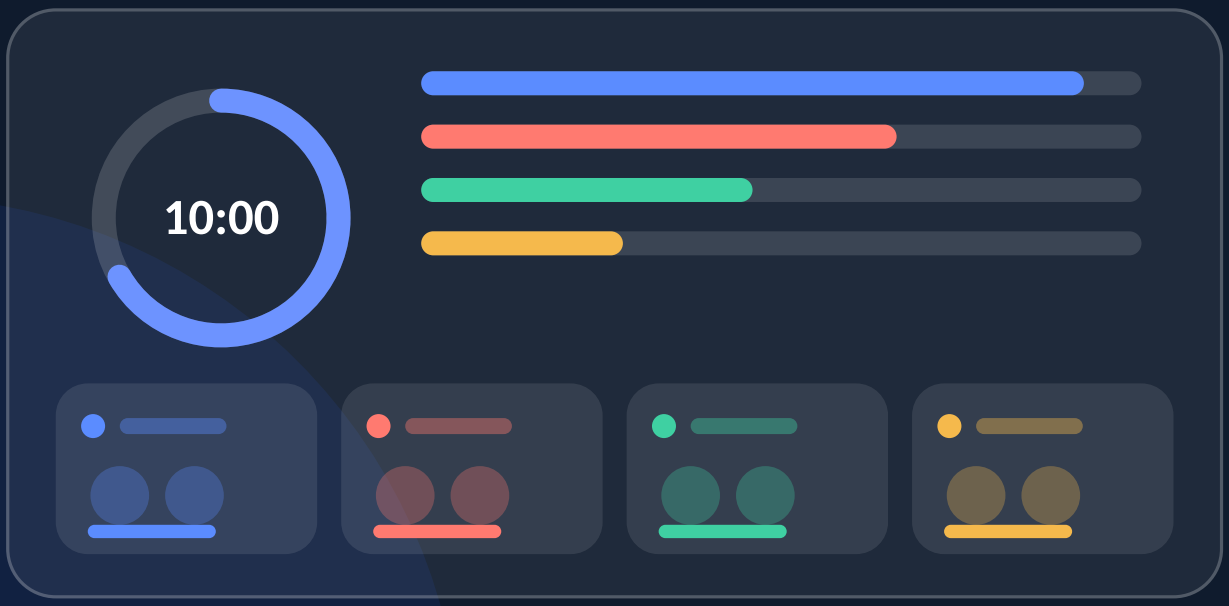
TeamQuest
Classroom Manager

NASKAH INOVASI PEMBELAJARAN

TeamQuest

Menata Kolaborasi,
Menghidupkan Kerja Sama



Disusun oleh
Aliyudin
Guru Produktif TKJ

2026
Naskah Inovasi Pembelajaran

Daftar Isi

Ringkasan 2

1. Latar Belakang 2

2. Permasalahan yang Dijawab 2

3. Tujuan 3

4. Gambaran Inovasi 3

5. Landasan Pemikiran 4

6. Langkah Penerapan di Kelas 4

7. Kebaruan dan Keunggulan 4

8. Dampak yang Diharapkan 5

9. Rencana Evaluasi 5

10. Keterbatasan dan Rencana Pengembangan 5

11. Penutup 6

Lampiran: Garis Besar Narasi Video Tutorial 7

Ringkasan

Kerja kelompok merupakan salah satu strategi pembelajaran yang paling sering digunakan guru, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah kejuruan. Namun, pengelolaannya di kelas tidak selalu sederhana. Guru perlu membagi kelompok secara adil, memastikan setiap peserta didik memiliki peran, menjaga ketepatan waktu, serta mencatat sikap dan keaktifan dengan objektif, sering kali sambil berkeliling mengamati kelas.

TeamQuest dikembangkan sebagai alat bantu sederhana untuk menjawab kebutuhan tersebut. Dalam satu aplikasi, guru dapat membagi kelompok dan peran, mengatur waktu kegiatan, memberikan lencana sikap, mencatat keaktifan individu, dan memperoleh rekap nilai yang siap disalin. Aplikasi ini ringan, berjalan pada peramban (browser) biasa, dan dapat digunakan tanpa koneksi internet.

1. Latar Belakang

Pembelajaran kolaboratif memberi ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, berbagi tanggung jawab, dan membangun pemahaman bersama. Di dalam praktiknya, guru kerap menghadapi beberapa tantangan yang saling berkaitan:

- Pembagian kelompok yang memakan waktu dan terkadang dirasakan kurang adil oleh peserta didik.
- Peran dalam kelompok yang tidak merata, sehingga sebagian peserta didik aktif sementara yang lain cenderung pasif.
- Pengelolaan waktu diskusi yang kurang terlihat oleh seluruh kelas.
- Penilaian sikap dan keaktifan yang dicatat secara manual, sehingga membutuhkan waktu dan rentan terlewat.
- Rekap nilai di akhir pelajaran yang harus dihitung ulang.

Pengalaman mengajar pada mata pelajaran produktif Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), yang banyak bertumpu pada kerja praktik berkelompok, memperkuat kebutuhan akan alat bantu yang tertib, cepat, dan mudah dipakai. Gagasan ini tentu relevan pula bagi guru pada mata pelajaran dan jenjang lain.

2. Permasalahan yang Dijawab

1. Bagaimana guru dapat membagi kelompok dan peran dengan cepat serta proporsional?
2. Bagaimana waktu kegiatan dapat dikelola secara transparan di hadapan seluruh peserta didik?
3. Bagaimana penilaian sikap dan keaktifan dapat dicatat secara lebih terarah tanpa mengganggu jalannya pembelajaran?
4. Bagaimana hasil penilaian dapat direkap dengan efisien di akhir pelajaran?

3. Tujuan

- Membantu guru mengelola kegiatan kerja kelompok secara tertib dan terorganisasi.
- Memberi kesempatan yang lebih merata bagi setiap peserta didik untuk berperan dan berkontribusi.
- Mendukung penilaian sikap dan keterampilan yang lebih terarah dan transparan.
- Mengurangi beban administrasi guru dalam merekap nilai.

4. Gambaran Inovasi

TeamQuest adalah aplikasi berbasis halaman web dalam satu berkas, yang dirancang untuk ditampilkan pada layar kelas, seperti papan interaktif (IFP), proyektor, atau laptop. Tampilannya sederhana dan dapat dipahami dengan cepat oleh guru maupun peserta didik.

4.1 Pembagi kelompok dan peran

Guru memasukkan daftar nama peserta didik, menentukan jumlah kelompok, lalu mengetuk satu tombol. Peserta didik terbagi secara acak ke dalam beberapa kelompok. Setiap anggota memperoleh peran nyata, yaitu Ketua, Pencatat, Juru Bicara, dan Pengatur Waktu. Jika anggota kelompok lebih dari empat, peserta didik lainnya berperan sebagai Anggota. Guru dapat mengacak ulang peran tanpa mengubah susunan kelompok.

4.2 Timer misi

Hitung mundur waktu ditampilkan dalam bentuk lingkaran progres yang besar dan jelas, dengan pilihan durasi 5, 10, 15, dan 20 menit. Pada menit terakhir, tampilan berubah warna sebagai pengingat, dan bunyi pengingat dapat terdengar ketika waktu habis.

4.3 Papan lencana sikap

Saat berkeliling kelas, guru memberikan lencana melalui sentuhan jari pada empat kategori: Kolaborasi Terbaik, Argumen Terkuat, Paling Rapi, dan Selesai Tercepat. Papan peringkat diperbarui seketika sehingga menjadi umpan balik positif bagi seluruh kelas.

4.4 Catatan keaktifan individu

Setiap peserta didik memiliki penanda keaktifan dengan skala 0 sampai 4. Dengan demikian, kontribusi individu tetap terlihat di dalam kerja kelompok.

4.5 Rekap nilai otomatis

Di akhir kegiatan, tersedia daftar nilai kelompok dan individu yang dapat disalin ke lembar kerja (spreadsheet). Sebagai titik awal, rumus yang digunakan adalah:

> **Nilai kelompok** = 60 + (10 × jumlah lencana), maksimal 100.
>
> **Nilai individu** = 60 + (8 × skor keaktifan) + (4 × jumlah lencana kelompok), maksimal 100.

Rumus ini bersifat contoh awal dan dapat disesuaikan oleh guru dengan rubrik penilaian yang berlaku di satuan pendidikan masing-masing.

4.6 Fitur pendukung

TeamQuest dilengkapi halaman sampul, jam dan tanggal, bagian pertanyaan yang sering diajukan (FAQ), serta tampilan yang menyesuaikan mode terang atau gelap pada perangkat.

5. Landasan Pemikiran

TeamQuest berpijak pada prinsip pembelajaran kooperatif, yaitu bahwa kerja kelompok akan lebih bermakna apabila setiap anggota memiliki tanggung jawab yang jelas dan kontribusinya dapat diamati. Pembagian peran bertujuan mencegah munculnya peserta didik yang pasif, sedangkan lencana dan penanda keaktifan memberi pengakuan yang positif atas sikap kolaboratif.

Dari sisi penilaian, aplikasi ini membantu guru mendokumentasikan pengamatan sikap dan keterampilan secara bertahap selama proses pembelajaran, bukan hanya pada hasil akhir. Pendekatan ini sejalan dengan semangat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan penguatan karakter melalui kerja sama, komunikasi, serta tanggung jawab.

6. Langkah Penerapan di Kelas

1. **Persiapan.** Guru membuka TeamQuest pada layar kelas, memasukkan nama peserta didik, dan menentukan jumlah kelompok.
2. **Pembagian.** Guru mengetuk tombol pembagi. Kelompok dan peran tampil di layar, lalu guru menjelaskan tugas setiap peran.
3. **Pengaturan misi.** Guru menuliskan nama misi, memilih durasi, dan memulai timer.
4. **Observasi.** Guru berkeliling, memberikan lencana, dan mencatat keaktifan individu melalui perangkat yang terhubung ke layar.
5. **Refleksi.** Setelah waktu habis, guru dan peserta didik bersama-sama meninjau papan lencana dan memberi umpan balik.
6. **Rekap.** Guru menyalin rekap nilai ke lembar kerja untuk diolah lebih lanjut atau dimasukkan ke dalam laporan penilaian.

7. Kebaruan dan Keunggulan

- **Terpadu.** Pembagian kelompok, peran, timer, penilaian sikap, dan rekap hadir dalam satu aplikasi.
- **Sederhana dan ringan.** Tidak memerlukan instalasi khusus; cukup membuka satu berkas di peramban.

- **Dapat digunakan tanpa internet.** Versi berkas dapat dibuka langsung dari laptop atau papan interaktif tanpa koneksi.
- **Privasi terjaga.** Data kelas disimpan pada peramban di perangkat yang digunakan dan tidak dikirim ke pihak lain oleh aplikasi.
- **Gratis dan mudah disebarluaskan.** Berkas dapat dibagikan kepada rekan guru dengan mudah.
- **Adil dan transparan.** Pembagian acak dan papan lencana yang terlihat oleh seluruh kelas membantu menumbuhkan rasa keadilan.

8. Dampak yang Diharapkan

Penggunaan TeamQuest diharapkan dapat:

- menjadikan peralihan ke kegiatan kelompok lebih cepat dan tertib;
- meningkatkan keterlibatan peserta didik karena setiap orang memiliki peran;
- memberikan motivasi yang sehat melalui pengakuan atas sikap kolaboratif;
- menghemat waktu guru dalam mencatat dan merekap penilaian.

Dampak tersebut masih merupakan harapan yang perlu dibuktikan melalui penerapan dan evaluasi di kelas.

9. Rencana Evaluasi

Untuk menilai kebermanfaatan inovasi, dapat digunakan beberapa indikator berikut:

- Waktu yang dibutuhkan untuk membentuk kelompok sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi.
- Persentase peserta didik yang menjalankan perannya, berdasarkan observasi guru.
- Tanggapan peserta didik dan guru melalui angket singkat tentang kemudahan dan manfaat.
- Waktu yang dibutuhkan guru untuk merekap penilaian sikap.

Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar penyempurnaan pada siklus penerapan berikutnya.

10. Keterbatasan dan Rencana Pengembangan

Sebagai karya yang masih terus tumbuh, TeamQuest memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: data baru tersimpan untuk satu kelas pada satu peramban, rumus nilai belum dapat diubah langsung dari antarmuka, dan unduhan berkas belum tersedia selain fitur salin. Pengembangan selanjutnya direncanakan mencakup penyimpanan beberapa kelas, bobot penilaian yang dapat diatur, serta ekspor data dalam format berkas.

11. Penutup

TeamQuest lahir dari keinginan sederhana: agar kerja kelompok di kelas berjalan lebih tertib, adil, dan bermakna bagi setiap peserta didik. Aplikasi ini bukanlah pengganti peran guru, melainkan sahabat yang meringankan urusan teknis agar guru dapat lebih fokus pada hal terpenting, yaitu mendampingi tumbuhnya kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab peserta didik.

Semoga inovasi sederhana ini bermanfaat bagi para guru dan peserta didik, serta terbuka untuk saran dan penyempurnaan dari rekan sejawat. Atas perhatian dan dukungannya, penulis menyampaikan terima kasih.

Hormat saya,

Pengembang

Aliyudin
Guru Produktif TKJ

Lampiran: Garis Besar Narasi Video Tutorial

1. **Pembuka (± 30 detik).** Salam, perkenalan singkat, dan alasan TeamQuest dikembangkan.
2. **Tampilan awal (± 30 detik).** Sampul, menu tab, jam, dan tanggal.
3. **Membagi kelompok dan peran (± 1 menit).** Mengisi nama siswa, memilih jumlah kelompok, dan mengacak peran.
4. **Timer misi (± 45 detik).** Menuliskan nama misi dan memilih durasi.
5. **Lencana dan keaktifan (± 1 menit).** Memberi lencana, membatalkan lencana, dan mencatat keaktifan.
6. **Rekap nilai (± 45 detik).** Melihat tabel dan menyalin ke spreadsheet.
7. **Tips penggunaan (± 30 detik).** Versi tanpa internet, penyimpanan data, dan FAQ.
8. **Penutup (± 20 detik).** Ajakan mencoba, harapan, dan ucapan terima kasih.