

PELATIHAN MOTIVASI BERPRESTASI UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KERJA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN PADA PERGURUAN ALJAM'İYATUL WASHLIYAH KOTA TASIKMALAYA PADA MASA PANDEMI

Maesaroh Lubis¹, Muhammad Taufiq², Mulyadi Erman³

1,2)Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

3)Universitas Amikom Yogyakarta
maesaroh.lubis@umtas.ac.id

Abstract

The current of covid-19 pandemic has caused many problems in the work including the work in the field of education as a result that the employees such as teachers and educators and staff of education had demotivation which decreased achievement while the institutions are trying to achieve their highest achievement. The achievement of these goals is realistic, challenging and for the achieve of progress in work, so the workers need to get feedback as a recognition from their achievements to realize their competitiveness. To Achieve some targets must be reasonable, realistic and challenging. So,there must be a logical effort of direct feedback as a self-existence. Al Jam'iyatul Washliyah college as an educational institution that managed by an Islamic social organization (ormas) in Tasikmalaya City has 30 workers consisting of teachers and employees. Based on information from the management, this college manages educational institutions at the levels of MTs (Madrasah Tsanawiyah), RA (Raudatul Athfal), TKIT (Islamic Kindergarten) and MDA (Madrasah Diniyah) which require training to increase achievement motivation to improve performance and competitiveness of institutions in the current of pandemic situations.

Keywords: Training, Motivation, Performance, Achievement, Self-Actualization

Abstrak

Masa Pandemi Covid – 19 saat ini telah banyak menimbulkan permasalahan dalam dunia kerja termasuk dunia kerja di bidang pendidikan, akibatnya para pelaku pekerjaan seperti karyawan termasuk tenaga pendidik dan tenaga kependidikan mengalami demotivasi yang berujung pada penurunan prestasi, sementara instansi atau lembaga berusaha untuk mencapai prestasi tertingginya. Pencapaian tujuan tersebut bersifat realistis, menantang dan demi kemajuan dalam pekerjaan, maka pelaku pekerjaan perlu mendapatkan umpan balik dari lingkungannya sebagai wujud pengakuan terhadap prestasi untuk mewujudkan keunggulan kompetitifnya. Pencapaian target harus wajar, realistis dan menantang sehingga untuk mewujudkannya harus ada upaya logis berupa feed back secara langsung sebagai wujud dari eksistensi diri. Perguruan Al Jam'iyatul Washliyah sebagai lembaga pendidikan yang dikelola oleh organisasi sosial kemasyarakatan (ormas) Islam yang ada di Daerah Kota Tasikmalaya memiliki sekitar 30 pelaku pekerja yang terdiri dari guru dan karyawan. Berdasarkan informasi dari pihak pengelola, Perguruan ini mengelola lembaga pendidikan tingkat MTs (Madrasah Tsanawiyah), RA (Raudatul Athfal),TKIT (Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu) dan MDA (Madrasah Diniyah) membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan motivasi berprestasi untuk meningkatkan kinerja dan daya saing institusi di masa pandemi saat ini.

Kata kunci: Pelatihan, Motivasi, Kinerja, Prestasi, Aktualisasi diri

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan prestasi merupakan dorongan untuk meningkatkan keunggulan berkompetisi (competitiveness) bagi seluruh komponen pelaku usaha yang ada dalam sebuah institusi / instansi dengan seperangkat standar yang diberlakukan oleh pihak pemerintah maupun dari pihak internal.

Kebutuhan hak dicirikan sebagai individu yang menunjukkan sebuah orientasi tinggi yang berani atau siap menerima resiko berupa keinginan untuk mendapatkan feed back dari hasil kerja dan tanggungjawab terhadap pemecahan masalah. Maka pada hierarki Maslow terletak antara kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri. (Winarti, 2018)

Para pelaku pekerjaan seperti karyawan akan berusaha mencapai prestasi tertingginya, dan pencapaian tujuan tersebut bersifat realistis, menantang, dan merupakan parameter kemajuan dalam pekerjaan, untuk itu pelaku pekerjaan perlu mendapatkan umpan balik dari lingkungannya sebagai bentuk pengakuan diri terhadap prestasi.

Untuk itu, dalam pencapaian tujuan tersebut dibutuhkan adanya pengembangan sumber daya manusia (SDM) dari 3 (tiga) ranah yang dimiliki, yaitu brain, skill, dan attitude atau dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah psikomotorik, kognitif, dan afektif. Pengembangan SDM dimaksud ditempuh melalui sebuah usaha kreatif berupa pelatihan manajemen motivasi berprestasi. (Ansori et al., 2020)

Al Jam'iyatul Washliyah merupakan salah satu ormas Islam yang ada di Daerah Kota Tasikmalaya didirikan pada tahun 1960-an oleh KH. Juneid Lubis. Ormas ini memiliki

beberapa lembaga pendidikan antara lain MTs (Madrasah Tsanawiyah), RA (Raudhatul Athfal), MDA (Madrasah Diniyah) dan TKIT (Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu) memiliki sekitar 30 pekerja yang terdiri dari guru dan karyawan. (Muralis, 2017)

Gambaran profil lembaga dari institusi ini adalah:

1. Visi:

”Terwujudnya lembaga pendidikan yang unggul berdasarkan pada prinsip ajaran Islam Washatiyah ”

2. Misi:

- a. Memberikan layanan pendidikan yang Islami.
- b. Menanamkan nilai-nilai Islam dengan Iman, taqwa dan akhlak mulia.
- c. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan Islam intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

3. Tujuan:

- a. Membentuk karakter siswa yang memiliki budi pekerti, sikap dan perilaku yang Islami.
- b. Menghasilkan peserta didik yang memiliki prestasi akademik dan non akademik yang seimbang.
- c. Mencetak generasi rabbani yang berkarakter Islam Indonesia.

4. Lambang dan Gedung:





Gambar 1. Lambang dan Gedung Perguruan Al Washliyah

5. Pengurus:
 - a. Drs.H.Aang Dohiri,M.Ag (Ketua)
 - b. Yudi Wahyudi, S.Pd. (Sekretaris)
 - c. Abdul Hapidh,S.Pd.I (Bendahara)
6. Alamat:
Jl.Mang Koko No.32
Kel.Sukamajukidul Kec.Indihiang
Phone (0265) 345598, Kota
Tasikmalaya Propinsi Jawa Barat. email
: perguruanalwashliyah@gmail.com

Pertimbangan dari hasil analisis situasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar semangat kerja dari para pelaku pekerjaan dalam institusi, sehingga mampu mengoptimalkan produktivitas kerja yang ada?
2. Seberapa besar pengaruh pandemi covid-19 terhadap motivasi kerja bagi para pelaku pekerjaan?
3. Bagaimana memperlakukan atau menyikapi pekerjaan di masa pandemi, agar tetap eksis serta mampu memberikan kontribusi pekerjaan yang optimal?
4. Berapa banyak para pelaku pekerjaan yang melek akan teknologi informasi dalam

menyelesaikan permasalahan manajemen organisasi?

5. Apa manfaat yang didapatkan selama melakukan pelatihan manajemen berprestasi untuk meningkatkan produktivitas kerja?
6. Bagaimana membangun kreativitas para pelaku pekerjaan dalam menghadapi permasalahan – permasalahan pekerjaan yang baru?
7. Bagaimana membangun kerja team di dunia virtual agar tetap solid dalam menghadapi kasus – kasus pandemi yang muncul?

METODE

Metodologi pelatihan yang diterapkan adalah: Individualistic Learning, Co-operative, Collaborative, Competitive, Active, Self-directed, Autonomous, Project based, Case based, Adult Learning, Problem based yang dikemas dalam bentuk pelatihan “in class training” atau “out class training”, adapun teknik pelatihan berbentuk ceramah, penugasan, sumbang saran, presentasi bertahap, diskusi, peragaan, tanya jawab, sensitivitas, role playing, case study, dan simulasi.

Pelatihan yang diterapkan adalah metode andragogik, yakni peserta pelatihan aktif di dalam mengikuti pelatihan, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai macam permainan (game), kuis, dsb. Didalam setiap pelatihan dibagi dalam sesi – sesi pelatihan yang diatur sedemikian rupa dalam rangka untuk mengetahui perkembangan dan pemahaman materi pelatihan yang disesuaikan dengan pola pelatihan.

Penyerapan materi bagi peserta akan mengalami tiga tahap yakni ;

perenungan atau refleksi atas potensi diri yang ada dari belenggu / pengalaman masa lalu (block personal), penggalian atau eksploitasi diri secara optimal untuk menemukan jati diri yang sejati (penghancuran block personal), pengambilan hikmah atau kesadaran diri dan pengembangan diri dari hasil penggalian potensi untuk menetapkan tujuan yang jelas dengan harapan yang pasti, wajar dan terukur (perwujudan eksistensi “berlian” didalam diri)

Indikasi Keberhasilan pelatihan ditunjukkan adanya kesadaran diri yang utuh bahwa hidup benar – benar nyata (life is real), hidup harus diperjuangkan (life is struggle), dan hidup adalah sebuah kebenaran (life is truthful), dengan bentuk implikasi berupa perubahan diri yaitu ; berfikir (thinking) benar dan tepat, berimajinasi (imaging) benar dan tepat, berperasaan (feeling) benar dan tepat, sehingga diharapkan berani bersikap, optimis, penyelesaian masalah (problem solver), produktif, mandiri, bekerja secara team (teamwork), sinergis, integrasi, tujuan yang jelas, prestatif, inovatif, kreatif, tanpa ada suatu ketakutan maupun keraguan.

Tempat pelatihan, ditata dalam bentuk " U " type untuk in class, sedangkan untuk out class training di alam bebas bisa ditentukan oleh lembaga atau atas permintaan peserta. Untuk media pelatihan in class terdiri atas: LCD (in focus), layar, white board, spidol white board (4 warna @2 buah), kertas buram ukuran plano (10 lembar), isolasi, lack ban, kertas buram (1 rim), gunting, paku payung, metaplan, lembar penilaian, lembar kuis, dan lembar jawab kuis, kertas warna, peralatan untuk game, kuis, dll.

Bentuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terdiri atas:

1. Kegiatan persiapan Pengabdian Kepada Masyarakat :
 - a. Peenyusunan perencanaan kegiatan secara menyeluruh.
 - b. Survey lokasi untuk menentukan kiat-kiat kegiatan.
 - c. Proses perijinan kepada mitra.
 - d. Penentuan kebutuhan perangkat kegiatan.
 - e. Penataan materi-materi yang akan digunakan dalam pelaksanaan pelatihan berupa aplikasi, video, in focus
2. Kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat :
 - a. Pengkondisian kepada peserta pelatihan sebagai orientasi terhadap kegiatan pelatihan secara menyeluruh.
 - b. Pengaturan ruang kegiatan pelatihan selama kegiatan berlangsung yang dibagi menjadi 2 (dua) tempat, yaitu:
 - 1) Lokasi internal, berupa ruang kelas yang dapat memuat peserta pelatihan, dibentuk dalam bentuk U type dengan didukung bangku, meja belajar, papan tulis, dan alat tulis menulis
 - 2) Lokasi eksternal, berupa ruang terbuka dengan ukuran minimal 15 x 3 x 1 meter yang akan digunakan untuk permainan simulasi berupa ring toss game,

didukung dengan ring rotan berdiameter 20 cm, dan kayu tegak setinggi 15 cm.

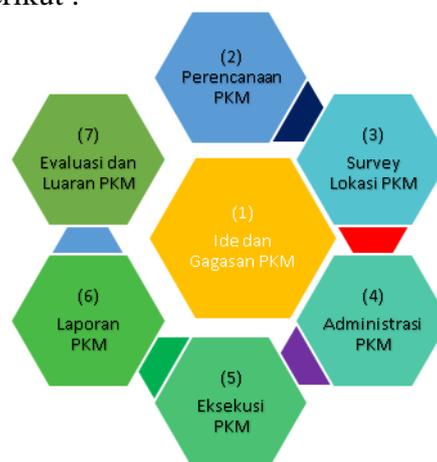


Gambar 2. Alat Ring Toss Game

- c. Rangkaian kegiatan pelatihan berlangsung selama 3 hari dengan waktu kegiatan per hari 10 jam, dimulai dari jam 07.00 sampai jam 17.00
3. Kegiatan penutupan Pengabdian Kepada Masyarakat :
 - a. Evaluasi kegiatan pelatihan secara keseluruhan
 - b. Membuat perkembangan perubahan bagi para peserta pasca pelatihan dan memberikan masukan untuk melakukan perubahan diri dan kerja yang lebih baik
 - c. Melakukan dokumentasi hasil dan evaluasi kegiatan tentang perkembangan peserta pasca pelatihan
 - d. Melakukan analisis kegiatan untuk merumuskan rekomendasi kegiatan yang relevan demi kemajuan lembaga.
 - e. Menyusun laporan kegiatan sebagai wujud pertanggungjawaban dan

bahan peninjauan di masa yang akan datang.

Secara keseluruhan, rangkaian dari semua pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat direpresentasikan melalui gambar berikut :



Gambar 3. Mekanisme Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL

Hasil dari rangkaian pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pelatihan motivasi berprestasi yang diselenggarakan di Perguruan Al Washliyah kota Tasikmalaya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan telah disusun dalam sebuah program acara (Tabel 1) yang diselenggarakan selama 3 (tiga) hari, dimana setiap hari berjalan dari jam 08.00 sampai jam 17.00, dengan jumlah peserta sebanyak 30 pelaku pekerjaan, meliputi tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

Maesaroh Lubis, dkk. Pelatihan Motivasi Berprestasi Untuk Meningkatkan ...

Tabel 1. Program Pelaksanaan Pelatihan dalam Rangka PKM

HARI – 1 , TANGGAL :			
NO	JAM	MATERI	PERALATAN
1.	07.30 – 08.00	PRESENSI PESERTA	Kartu Peserta
2.	08.00 – 09.00	PERKENALAN (TA'RUF)	LCD, Sekuntum Bunga
3.	09.00 – 10.00	Diskusi I: MEMBANGUN KOMITMEN & KONTRAK BELAJAR	LCD, Mic, Sound system, Kertas dan Pen
4.	10.00 – 10.30	COFFEE BREAK & RELAKSASI	Snack dan minuman
5.	10.30 – 11.00	MEMBANGUN MOTIVASI (4K)	LCD
6.	11.00 – 12.00	Game I: ICE BREAKING	LCD, alat peraga game
7.	12.00 – 13.00	ISHOMA	Konsumsi dan perangkat ibadah
8.	13.00 – 15.00	THEMATIC APPERCEPTION dan ANALISIS	LCD, Lembar kuis dan Pen
9.	15.00 – 15.30	SHOLAT ASHR dan COFFEE BREAK	Perangkat Ibadah dan Snack
10.	15.30 – 17.00	TEST MASLOW dan ANALISIS	LCD, Lembar kuis dan Pen

HARI – 2 , TANGGAL :			
NO	JAM	MATERI	PERALATAN
1.	08.00 – 08.30	PRESENSI PESERTA	Pribadi
2.	08.30 – 10.30	Diskusi II: MEMECAHKAN MASALAH DIRI	LCD, Mic, Sound system, Kertas dan Pen
3.	10.30 – 12.00	WHO AM I + RING TOSS GAME dan PEMBAHASAN,	Lembar who am I, gelang2, kertas plano, dan Pen, LCD

		disambi COFFEE BREAK	
4.	12.00 – 13.00	ISHOMA	Konsumsi dan perangkat ibadah
5.	13.00 – 14.00	CREATIVITY GAME dan RELAKSASI	LCD
6.	14.00 – 15.00	INTERAKSI REAKSI SOSIAL TEORI JAUHARI WINDOW	LCD, Lembar kuis dan lembar gol darah, dan lembar pola
7.	15.00 – 15.30	TES 3 MENIT dan PENGAMBILAN KEPUTUSAN	Lembar kerja dan kertas
8.	15.30 – 17.00	EVALUASI DAN INVESTASI DIRI DARI TES 3 MENIT dan PENGAMBILAN KEPUTUAN	Lembar kerja dan kertas

HARI – 3 , TANGGAL :			
NO	JAM	MATERI	PERALATAN
1.	07.30 – 08.00	PRESENSI PESERTA	Kartu Peserta
2.	08.00 – 09.00	Diskusi III: DISKUSI KESENIANGAN: TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANDEMI	LCD, Mic, Sound system, Kertas dan Pen
3.	09.00 – 10.00	REVIEW DAN REFLEKSI	Mic dan Kertas + Pen
4.	10.00 – 10.30	Presentasi: PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM DUNIA KERJA	LCD, Kertas, Pen
5.	10.30 – 11.00	COFFEE BREAK & RELAKSASI	Snack dan minuman
6.	11.00 – 12.00	Presentasi: PEMANFAATAN TI DALAM MENYIKAPI PANDEMI	LCD, ALat Game atau tes
7.	12.00 –	ISHOMA	Konsumsi dan perangkat ibadah

	13.00		
8.	13.00 – 15.00	GOAL SETTING	LCD, Lembar Goal Setting
9.	15.00 – 15.30	SHOLAT ASHR dan COFFEE BREAK	Perangkat Ibadah dan Snack
10.	15.30 – 17.00	IKRAR dan DO'A	Lembar Ikrar, Renungan, do'a

2. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan

Realisasi kegiatan diuraikan dalam sebuah deskripsi kegiatan, sebagaimana tertuang dalam Tabel.2 dimana deskripsi kegiatan menjelaskan tentang aspek pencapaian yang dilakukan dari setiap sesi kegiatan, dalam rangka mendapatkan umpan balik dari peserta pelatihan, sehingga dapat diukur aspek pencapaian dari perubahan yang ada. (Nindyati, A., Thariq Utami, A., & Yakutin, 2015).

Tabel 2. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

N O	SESI / HARI	NAMA KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN
1	1 / Pertama	Perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> Membangun keakraban dan mengenali potensi satu per satu antar peserta Mengenali diri melalui orang Membangun etika dan estetika
2	2 / Pertama	Kontrak Belajar dan Komitmen	<ul style="list-style-type: none"> Membentuk komitmen dan mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama
3	3 / Pertama	Membangun motivasi Belajar dan permainan memecah kebekuan (ice breaking)	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan pembelajaran arti motivasi dan Belajar Memahamkan tentang pengertian Catur K (Kedisiplinan, Konsentrasi, Keseriusan, dan Kekompakan) dalam belajar Memberikan permainan kecil sebagai ice breaking untuk merangsang motivasi belajar

4	4 / Pertama	Tes Persepsi Tema (Thematic Apperception Test)	<ul style="list-style-type: none"> Menuliskan persepsi berupa imajinasi dari gambar yang ditayangkan sebanyak 6 gambar dengan 1 gambar post test Melatih untuk menulis dalam menuangkan persepsi yang telah diserap Mengungkap karakter yang dimiliki berdasarkan isi atau konten yang telah ditulis Menilai atau merumuskan kategori dari karakter pribadi yang dibagi menjadi 3 macam, yaitu: Unrelated Imagery (UI), Task Imagery (TI), dan Achievement Imagery (AI)
5	1 / Kedua	Memecahkan Masalah Diri	<ul style="list-style-type: none"> Memahami arti dari permasalahan sebagai sebuah energi untuk bergerak yang lebih baik Inventarisasi permasalahan diri Membuat diskusi kelompok untuk memecahkan masalah (solusi) berdasarkan pengalaman dari dan antar peserta
6	2 / Kedua	Who am I dan Ring Toss Game, 2 kegiatan dijalankan dalam waktu bersamaan	<ul style="list-style-type: none"> Memahami diri sendiri secara utuh yang dituangkan dalam tulisan Mengungkap diri masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang Memahami dan mengenali kekurangan - kelebihan, kelemahan - kekuatan, dan kegagalan - kesuksesan diri dari perjalanan hidup yang telah dilalui Membangun harapan yang akan datang dengan berpedoman prestasi masa lalu (Sambil menulis, sebagian peserta satu persatu melakukan permainan ring toss game)

			<ul style="list-style-type: none"> • Membangun keberanian untuk mengambil risiko dan mengambil keputusan • Memperhitungkan terhadap risiko yang akan terjadi • Mengukur kemampuan atau kapasitas diri terhadap keputusan yang diambil • Mengenali dan memahami tantangan dan kendala (gangguan) • Membangun Percaya diri yang utuh • Memacu motivasi dan emosi untuk berkompetisi
7	3 / Kedua	Kreativitas dan Relaksasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami arti kreatif, inovatif, dan relaksasi • Menciptakan daya kreativitas terhadap bahan – bahan yang tersedia • Menciptakan imajinasi berdasarkan kreativitas • Melakukan relaksasi untuk membangun ketenangan dalam rangka membangun kreativitas
8	4 / Kedua	Interaksi Reaksi Sosial berdasarkan Jauhary Windows	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami arti reaksi social dengan segala konsekuensi dan permasalahannya • Menjelaskan tentang 4 jendela yang dibatasi oleh orang lain tahu atau tidak terhadap diri sendiri tahu dan tidak tahu • Mengambil data peserta melalui kuis yang disebarakan untuk diisi • Mengevaluasi dan mendefinisikan kondisi peserta untuk menemukan blok kondisi dari 4 window yang ada • Membangun dan merumuskan dari setiap kriteria peserta terhadap aplikasi window
9	1 / Ketiga	Diskusi dan Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun rasa percaya diri • Mengembangkan imajinasi dan daya fikir dalam memecahkan permasalahan

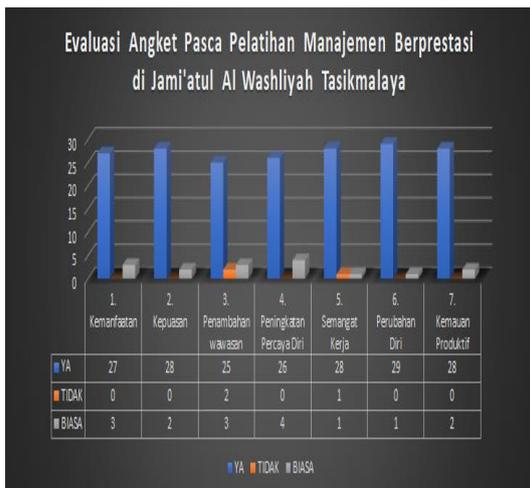
			<ul style="list-style-type: none"> • Membangun diskusi yang sehat dan produktif • Membantu memberikan saran, masukan, dan solusi • Menciptakan suasana persaudaraan dan keakraban diantara para pelaku pekerjaan
10	2 / Ketiga	Penetapan Tujuan (Goal Setting)	<ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan tujuan – tujuan yang akan dicapai dalam jangka waktu yang disepakati Bersama • Merumuskan kendala – kendala dan alternatif solusi • Menetapkan tujuan dalam skala waktu yag ada, yaitu pendek, menengah, dan panjang

DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan juga pemantauan dan evaluasi kegiatan secara keseluruhan kepada peserta pelatihan melalui dialog, diskusi, wawancara dan angket untuk melihat perkembangan dan dampak dari kegiatan pelatihan sebagai parameter keberhasilan, diantaranya :

1. Nilai kemanfaatan pelatihan
2. Nilai kepuasan selama mengikuti pelatihan
3. Nilai penambahan wawasan
4. Nilai peningkatan kepercayaan diri
5. Perkembangan semangat kerja
6. Perubahan perilaku dan sikap
7. Potensi dalam kemauan produktif

Evaluasi terhadap keseluruhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditampilkan melalui bagan berikut:



Gambar 5. Hasil Angket Pelatihan Manajemen Berprestasi

Evaluasi terhadap hasil kegiatan yang melibatkan 30 peserta pelatihan menunjukkan sebuah perubahan yang signifikan seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3. Hasil Tanggapan Peserta terhadap Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

RESPONDEN 30 Peserta

KRITERIA EVALUASI	YA	%		BIASA	%	
		YA	TIDAK		TIDAK	BIASA
1.Kemanfaatan	27	90%	0	0%	3	10%
2.Keputusan	28	93%	0	0%	2	7%
3.Penambahan wawasan	25	83%	2	7%	3	10%
4.Peningkatan rasa percaya Diri	26	87%	0	0%	4	13%
5.Menumbuhkan Semangat	28	93%	1	3%	1	3%
6. Kemauan untuk Berubah	29	97%	0	0%	1	3%
7. Keinginan Pencapaian Prestasi	28	93%	0	0%	2	7%
Rerata Keberhasilan Keseluruhan		90,95%		1,43%		7,62%

Dari Tabel 3 diatas, dapat dijelaskan bahwa pelatihan manajemen berprestasi pada masa pandemi covid-19 di Perguruan Al Jam'iyatul al Washliyah Kota Tasikmalaya yang didasarkan pada 7 kriteria yang

diberikan, maka diperoleh sebuah dampak positif atas diri peserta pelatihan dengan tingkat keberhasilan sebesar 90,85%. Harapan dari hasil pelatihan ini dapat memberikan semangat kerja yang tinggi kepada seluruh pelaku pekerjaan meskipun harus dihadapkan dengan kondisi yang dirasa kurang nyaman sehingga ke depan dapat memberikan kontribusi positif bagi lembaga secara keseluruhan yang berdampak pada kemajuan dan kesuksesan bersama.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di lingkungan Perguruan Al Jami'yatul Washliyah adalah :

1. Responsibilitas peserta yang produktif selama kegiatan pelatihan sehingga memberikan pengaruh perubahan atas diri untuk menjadi lebih baik dan lebih semangat dalam bekerja.
2. Komitmen peserta untuk meningkatkan produktivitas yang selaras dengan visi dan misi Perguruan demi sebuah kemajuan dan kesuksesan serta kesejahteraan bersama.
3. Motivasi berkarya para peserta pelatihan untuk membangun kerja team dalam rangka memajukan Perguruan dengan melalui belajar dan bekerja lebih giat.
4. Penggalian potensi para peserta memberikan penambahan wawasan dan peningkatan rasa percaya diri yang utuh untuk tetap eksis dalam berkarya di dunia pendidikan.
5. Merekomendasikan kegiatan lanjutan berupa pelatihan manajemen praktis organisasi agar dapat memberikan kekuatan dan muatan yang siap menghadapi tantangan ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, A., Yusup, M., Sukatin, S., Marzani, M., Astuti, A., & Aprianto, I. (2020). Psikologi Organisasi
<https://doi.org/10.36734/wd.202001.00003>
- Muralis, M. (2017). pendiri-al-washliyah-tasikmalaya-kh-juned-lubis-berpulang-ke-rahmatullah.
<http://kabarwashliyah.com/>
- Nindyati, A., Thariq Utami, A., & Yakutin, A. (2015). Pemaknaan Motivasi Kerja Kuat dan Motivasi Kerja Lemah (Studi Kasus Pada Dosen, Manajer dan Staf Laki-laki dan Perempuan).
<https://doi.org/https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1198.1205>
- Winarti, E. (2018). Perencanaan Manajemen Sumber Daya Manusia Lembaga Pendidikan. *Jurnal Tarbiyatuna*, 3(1).