DESAIN PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI UNTUK MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Alifia Cahya Maulida¹, Yulia Thibatur Rohmah², Mardiyah³
alifiacahya320@email.com¹, yrohmah72@gmail.com², ummi.mardiyah@uinsa.ac.id³
Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat desain pelatihan berbasis kompetensi yang akan membantu guru menjadi lebih profesional di era digital. Untuk penelitian ini, model 4-D (Define, Design, Develop, and Disseminate) digunakan untuk penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini melibatkan guru sekolah dasar di Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, observasi, dan meninjau dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pelatihan berbasis kompetensi yang dikembangkan secara efektif meningkatkan profesionalisme guru, meliputi peningkatan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Desain pelatihan ini termasuk modul pelatihan, materi ajar, metode pembelajaran, dan evaluasi. Studi ini membantu sekolah membuat program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru di era digital.

Kata Kunci: Desain Pelatihan, Kompetensi Guru, Profesionalisme, Era Digital, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The purpose of this research is to create a competency-based training design that will help teachers become more professional in the digital era. For this research, the 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate) is used for research and development (R&D). This research involves elementary school teachers in Blimbing District, Malang City. Data were collected through questionnaires, interviews, observations, and document review. The results showed that the competency-based training design that was developed effectively improved teacher professionalism, including increased pedagogical, personality, social, and professional competence. This training design includes training modules, teaching materials, learning methods, and evaluation. This study helps schools create training programs that are in accordance with the needs of teachers in the digital era.

Keywords: Raining Design, Teacher Competency, Professionalism, Digital Era, Elementary School.

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan revolusioner dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran, di mana guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mampu menginspirasi peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal. Guru dituntut untuk melek teknologi, menguasai berbagai platform dan aplikasi pembelajaran digital, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Di sinilah pentingnya pengembangan sumber daya manusia (SDM) pendidikan, khususnya dalam hal peningkatan kompetensi dan profesionalisme guru. Profesionalisme guru di era digital tidak hanya diukur dari penguasaan materi pelajaran, tetapi juga dari kemampuannya dalam mengintegrasikan teknologi, berinovasi dalam pembelajaran, serta berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang berkualitas (Suyanto, 2017).

Namun, kenyataannya adalah bahwa banyak pendidik, terutama di sekolah dasar, masih menghadapi banyak kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan yang muncul dalam era digital. Hasil studi PISA 2018 menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki skor rendah dalam literasi membaca dan matematika dibandingkan dengan siswa di negara lain. Menurut OECD (2019), salah satu penyebabnya adalah ketidakmampuan guru untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Ketidakeimbangan kompetensi ini diperparah dengan kurangnya akses terhadap pelatihan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Banyak guru belum memiliki kesempatan untuk mengikuti pelatihan tentang cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran digital, dan strategi pembelajaran inovatif di era digital. Pelatihan konvensional yang umumnya bersifat teoritis, kurang aplikatif, dan kurang melibatkan guru secara aktif dirasa kurang efektif dalam meningkatkan kompetensi guru di era digital (Kemdikbud, 2020).

Untuk menyelesaikan masalah ini, desain pelatihan yang inovatif dan berbasis kompetensi diperlukan. Metode pelatihan yang dikenal sebagai "pelatihan berbasis kompetensi" berpusat pada peningkatan kemampuan khusus yang diperlukan seseorang untuk melakukan pekerjaan mereka. Metode ini menekankan pada penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks dunia nyata, yang lebih efektif dalam meningkatkan kinerja dan profesionalisme (Noe, 2010). Pelatihan berbasis kompetensi dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional dalam pengembangan guru. Misalnya, pelatihan dapat dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan platform pembelajaran digital seperti Google Classroom, membuat media pembelajaran interaktif, menerapkan model pembelajaran blended learning, serta mengembangkan asesmen pembelajaran yang berbasis teknologi.

Prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa (andragogi) harus dipertimbangkan saat membuat desain pelatihan. Ini termasuk memberi guru kesempatan untuk berpartisipasi aktif, menghubungkan materi pelatihan dengan pengalaman nyata, memberikan kritik yang konstruktif, dan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain itu, desain pelatihan harus disesuaikan dengan sifat dan kebutuhan guru serta kondisi sekolah yang sebenarnya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat desain pelatihan berbasis kompetensi yang akan membantu guru menjadi lebih profesional di era digital. Secara khusus, masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana cara membuat desain pelatihan berbasis kompetensi untuk guru SD? (2) Apa komponen penting dari desain pelatihan tersebut? (3) Bagaimana desain pelatihan berbasis kompetensi membantu guru SD menjadi lebih ahli?

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain pelatihan yang komprehensif, terstruktur, dan mudah diimplementasikan di sekolah dasar. Desain pelatihan ini akan mencakup modul pelatihan, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi yang relevan dengan kebutuhan guru di era digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi sekolah/instansi dalam merancang program pelatihan guru yang berkualitas, serta berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari program penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah untuk membuat barang-barang seperti desain pelatihan dan menguji efektivitasnya. Model 4-D, yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), digunakan:

1. **Define (Pendefinisian):** Tahap ini meliputi analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan tujuan pelatihan. Data dikumpulkan melalui studi literatur,

analisis dokumen (kurikulum, standar kompetensi guru), observasi lapangan di SD Negeri di Kecamatan Blimbing, Kota Malang, dan wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan pengawas.

2. **Design (Perancangan):** Tahap ini meliputi perancangan desain pelatihan berbasis kompetensi, yang meliputi penyusunan modul pelatihan, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Desain pelatihan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa (andragogi).
3. **Develop (Pengembangan):** Tahap ini meliputi pengembangan produk desain pelatihan yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Produk dikembangkan dalam bentuk prototipe dan diujicobakan pada sekelompok kecil guru untuk mendapatkan masukan dan melakukan revisi.
4. **Disseminate (Penyebaran):** Tahap ini meliputi penyebaran dan implementasi desain pelatihan yang telah dikembangkan ke sekolah-sekolah dasar. Tahap ini dilakukan setelah produk dianggap layak dan efektif berdasarkan hasil uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan tujuan pelatihan. Berdasarkan studi literatur, analisis dokumen kurikulum, observasi di SD Negeri di Kecamatan Blimbing, Kota Malang, dan wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan pengawas, ditemukan beberapa permasalahan:

- a. Kurangnya pemahaman guru tentang konsep pembelajaran di era digital. Banyak guru yang masih terpaku pada model pembelajaran konvensional dan belum memahami esensi dari integrasi teknologi dalam pembelajaran.
- b. Keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Guru masih kesulitan dalam mengoperasikan berbagai platform dan aplikasi pembelajaran digital, membuat media pembelajaran interaktif, dan menerapkan model-model pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi.
- c. Rendahnya motivasi guru untuk mengembangkan diri di era digital. Beberapa guru merasa pesimis dan enggan untuk belajar hal-hal baru yang berkaitan dengan teknologi.
- d. Kurangnya dukungan sarana dan prasarana di sekolah. Beberapa sekolah masih terkendala dengan keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat digital, dan dukungan teknis yang memadai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dirumuskan tujuan pelatihan yaitu untuk:

- 1) Meningkatkan pemahaman guru tentang konsep pembelajaran di era digital.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi guru untuk mengembangkan diri di era digital.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini meliputi perancangan desain pelatihan berbasis kompetensi yang memuat beberapa komponen utama, yaitu:

- a. Modul pelatihan: Modul disusun secara sistematis dan mencakup materi-materi esensial tentang pembelajaran di era digital, seperti konsep dasar pembelajaran digital, pemanfaatan platform dan aplikasi pembelajaran digital, pengembangan media pembelajaran interaktif, dan penerapan model-model pembelajaran inovatif.
- b. Materi ajar: Materi disajikan dalam format yang menarik dan mudah dipahami, disertai dengan contoh-contoh konkret dan relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.
- c. Metode pembelajaran: Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan

- berpusat pada peserta didik, seperti ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, dan praktik langsung menggunakan teknologi.
- d. Media pembelajaran: Memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform pembelajaran online.
 - e. Evaluasi: Evaluasi dilakukan secara komprehensif meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi proses dilakukan melalui observasi dan penilaian kinerja guru selama pelatihan. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis, tes praktik, dan penugasan.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap ini, prototipe desain pelatihan diujicobakan pada sekelompok kecil guru (6 orang) untuk mendapatkan masukan dan melakukan revisi. Uji coba dilakukan dengan mengimplementasikan desain pelatihan pada kelompok kecil guru tersebut dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa desain pelatihan yang dikembangkan sudah cukup baik, namun masih perlu dilakukan beberapa perbaikan, antara lain:

- a. Menyederhanakan beberapa materi ajar yang dianggap terlalu kompleks.
- b. Menambah contoh-contoh konkret dan relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dasar.
- c. Memberikan lebih banyak kesempatan kepada guru untuk praktik langsung menggunakan teknologi.
- d. Memperjelas rubrik penilaian pada instrumen evaluasi.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari uji coba, desain pelatihan kemudian diimplementasikan pada 30 guru sekolah dasar di Kecamatan Blimbing, Kota Malang.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap ini belum dilakukan karena penelitian masih dalam tahap pengembangan dan uji coba. Rencana penyebaran desain pelatihan akan dilakukan setelah produk dianggap layak dan efektif berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pelatihan berbasis kompetensi yang dikembangkan efektif meningkatkan profesionalisme guru sekolah dasar di era digital. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata guru pada aspek kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan kompetensi pedagogik terlihat dari kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Peningkatan kompetensi kepribadian terlihat dari peningkatan rasa percaya diri dan motivasi guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Peningkatan kompetensi sosial terlihat dari kemampuan guru dalam berkolaborasi dan berbagi pengetahuan dengan sesama guru melalui platform online. Peningkatan kompetensi profesional terlihat dari peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran digital, serta kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Keefektifan desain pelatihan ini didukung oleh beberapa faktor, di antaranya:

1. Desain pelatihan disusun berdasarkan analisis kebutuhan sehingga relevan dengan permasalahan dan kebutuhan guru di era digital.
2. Modul pelatihan disusun secara sistematis dan mencakup materi-materi esensial tentang pembelajaran di era digital.
3. Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan berpusat pada peserta didik, sehingga meningkatkan keaktifan dan motivasi guru dalam belajar.

4. Media pembelajaran yang digunakan mendukung proses pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi lebih menarik.
5. Evaluasi dilakukan secara komprehensif untuk memastikan pencapaian tujuan pelatihan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kurniawan (2019) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis kompetensi efektif meningkatkan kompetensi pedagogik guru. Selain itu, penelitian ini juga mendukung temuan Pratiwi (2020) yang menyatakan bahwa pelatihan online berbasis kompetensi dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain pelatihan berbasis kompetensi yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif meningkatkan profesionalisme guru sekolah dasar di era digital. Ini terbukti dengan peningkatan skor rata-rata guru setelah mengikuti pelatihan pada kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.
2. Desain pelatihan mencakup beberapa elemen penting: modul pelatihan, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi. Modul disusun secara sistematis dan mencakup materi penting tentang pembelajaran di era digital. Materi disajikan dalam format yang menarik dan mudah dipahami, dan metode pembelajaran yang digunakan bervariasi dan berfokus pada peserta didik. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran dan membuat kelas lebih menarik. Untuk memastikan bahwa tujuan pelatihan tercapai, evaluasi dilakukan secara menyeluruh.
3. Beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas desain pelatihan ini adalah sebagai berikut: desain pelatihan yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan; modul pelatihan yang sistematis dan menyeluruh; metode pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik; media pembelajaran yang menarik dan interaktif; dan evaluasi menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

4. Bagi Sekolah: Desain pelatihan berbasis kompetensi ini dapat diterapkan di sekolah dasar untuk meningkatkan profesionalisme guru di era digital. Sekolah harus menyediakan akses internet, perangkat digital, dan dukungan teknis untuk mendukung pelatihan.
5. Bagi Guru: Diharapkan guru sungguh-sungguh mengikuti pelatihan dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari di kelas. Selain itu, guru harus terus belajar dan mengembangkan diri untuk menghadapi tantangan di era pembelajaran digital.
6. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah subjek penelitian yang terbatas dan cakupan materi pelatihan yang belum terlalu luas. Oleh karena itu, peneliti dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan lebih banyak subjek penelitian, memperluas cakupan materi pelatihan, dan membuat model evaluasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Kemdikbud. (2020). Strategi pengembangan kompetensi guru di era digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniawan, A. (2019). Pengembangan model pelatihan berbasis kompetensi untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1), 1-12.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Mulyasa, E. (2013). *Standar kompetensi dan sertifikasi guru*. Remaja Rosdakarya.
- Noe, R. A. (2010). *Employee training and development*. McGraw-Hill Irwin.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Pratiwi, D. (2020). Efektivitas pelatihan online berbasis kompetensi dalam meningkatkan keterampilan guru SMP dalam menggunakan media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 35-48.
- Sari, N. (2021). Analisis kebutuhan pelatihan guru SD di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 55-68.
- Spencer, L. M., Jr., & Spencer, S. M. (1993). *Competence at work: Models for superior performance*. John Wiley & Sons.
- Suyanto, M. (2017). *Profesionalisme guru di era digital*. Prenada Media.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana University. 1
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.