



Mewujudkan Merdeka Belajar Berbasis Kumospase

Purwati Yuni Rahayu^{1*}, Kusworo², Arip Rahman³

^{1,3}Universitas Pamulang

²Universitas Negeri Jakarta

dosen02166@unpam.ac.id

ABSTRACT

The objectives of community service activities are 1) teachers are able to understand teacher professionalism as one of the competencies of educators; 2) teachers are able to improve their continuing professional development, one of which is innovative learning media. The community service techniques implemented in the community service are socialization of educator professionalism and providing direct assistance related to learning media in the form of good practices for improving continuing professionalism. The results of the implementation of community service at SMA Nurul Falah can be seen from the good and positive results received by teachers at SMA Nurul Falah. The results of the implementation of community service showed that teachers were able to understand various innovative learning media needed by students. In addition, teachers were also given various other forms of scientific work such as scientific articles and opinions as a form of improving their professionalism in the educational environment.

Keywords: teachers, educators, professionalism, learning media

ABTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu 1) guru mampu mengetahui profesionalisme guru sebagai salah satu kompetensi pendidik; 2) guru mampu meningkatkan pengembangan keprofesian berkelanjutan salah satunya media pembelajaran inovatif. Teknik pengabdian yang dilaksanakan yakni sosialisasi profesionalisme pendidik serta memberikan pendampingan secara langsung terkait dengan media pembelajaran dalam bentuk praktik baik peningkatan keprofesian berkelanjutan. Hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMA Nurul Falah dapat diketahui hasil yang baik dan positif diterima oleh para guru di SMA Nurul Falah. Kegiatan pelaksanaan pengabdian diawali dengan paparan materi profesionalisme pendidik dimana para guru memahami sekali pentingnya peningkatan profesionalisme seorang pendidik. Selain itu, para guru juga diberikan adanya berbagai bentuk karya ilmiah lainnya seperti artikel ilmiah dan opini sebagai bentuk peningkatan keprofesionalismenya dalam lingkungan pendidikan.

Kata kunci: guru, pendidik, profesionalisme, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa ini dilakukan melalui proses belajar. Belajar menurut Bloom (dalam Sagala, 2012: 33) mencakup keseluruhan tujuan pendidikan yang dibagi menjadi tiga kawasan (Domain) dimana salah satu domain tersebut adalah domain kognitif yang mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri atas enam macam kemampuan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup: 1) Pengetahuan (*Knowledge*), 2) Pemahaman (*Comprehension*), 3) Penerapan (*Application*), 4) Analisis (*Analysis*), 5) Sintesis (*Synthesis*), 6) Penilaian (*Evaluation*).

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa Pendidikan adalah mengerti cara terarah untuk menciptakan situasi dan metode belajar serta metode pembelajaran supaya peserta didik secara aktif memajukan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengawasaan diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Budiarti et al, 2017). Menurut (Dalyono, 2012: 55-60) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri seseorang).

Faktor internal meliputi, yaitu; 1) kesehatan jasmanai dan rohani, 2) intelegensi dan bakat, 3) minat dan motivasi, 4) cara belajar siswa itu sendiri. Kemudian, faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu: 1) keluarga, 2) sekolah. Kualitas guru, metode mengajarnya, media pembelajaran yang digunakan, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas memiliki peranan penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Puspitarini dan Hanif (2019: 54) mendefenisikan media sebagai ‘ *supporting the learning process for learning objectives can be achieved. Learning media is defined as a tool in the form of physical and non-physical used by teachers in conveying material to students to be more effective and efficient*’. Hal ini berarti media merupakan alat fisik maupun alat non fisik yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi atau pengetahuan secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Kumospace*. *Kumospace* merupakan platform virtual gratis yang memberikan peserta dapat bergerak di sekitar ruangan dan dapat terlibat dengan seluruh peserta dalam ruangan ataupun hanya mendengar/berbicara dengan peserta terdekat, dengan menggunakan fitur spatial audio (Calcasola dkk., 2021). Aplikasi ini mempunyai beberapa fitur yang menarik serta tidak dimiliki oleh aplikasi Google Meet atau aplikasi lainnya. Salah satunya ialah fitur spatial audio, pada fitur ini semakin jauh peserta didik dari orang yang sedang berbicara, maka akan semakin pelan juga suara yang terdengar. Sehingga fitur ini dapat digunakan untuk berdiskusi antar kelompok langsung didalam ruang virtual. Pada aplikasi *Kumospace* ini memiliki tampilan seperti video game yang lebih menarik dibandingkan platform lainnya yang hanya menatap layar wajah saja. Aplikasi ini menyediakan fitur *whiteboard* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan laman resminya, *Kumospace* merupakan sebuah platform virtual meeting yang dibuat oleh Brett Martin dan Yang Mou pada 2020. Konsep dari platform ini terinspirasi dari permainan video game. Dengan konsep seperti sebuah game virtual, penggunaanya bisa merasakan interaksi rapat layaknya di dunia nyata. Salah satu fitur *Kumospace* yang terkenal adalah fitur desain ruang pertemuan. Fitur *Kumospace* mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini yang membuat *kumospace* sejalan dengan *tagline* medeka belajar dimana belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja. Kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu seperti sebelumnya.

Berdasarkan kepada hasil obeservasi awal yang sudah dilakukan, diketahui bawah para guru di sekolah meskipun sudah menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar, namun media pembelajaran yang digunakan tersebut masih belum variatif. Media pembelajaran yang sering digunakan seperti quiziz, media peraga dan gambar-gambar yang relevan dengan materi pelajaran. Kurang variatifnya ragam media yang digunakan salah satunya karena keterbatasan pengetahuan para guru terhadap jenis media yang terus berkembang saat ini, sehingga guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang sama untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tim dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi akan mengadakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Mewujudkan Merdeka Belajar melalui Pembelajaran Digital berbasis *Kumospase*”

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan workshop melalui pemaparan materi dengan menggunakan media powerpoint. Dengan langkah-langkah, yaitu; 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, dan 3) refleksi dan tindak lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidik yang dimaksudkan dalam hal ini adalah guru. Guru sebagai sosok yang bertanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas tentunya turut memiliki andil yang besar dalam membentuk kualitas sumberdaya manusia masa depan. Dalam melaksanakan tugasnya, seorang guru harus menguasai empat kompetensi sebagaimana yang telah dituliskan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 Ayat 1 yang menyatakan bahwa ‘kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi’.

Sebagai guru profesional, penguasaan bidang studi tidak bersifat terisolasi. Dalam melaksanakan tugasnya penguasaan bidang studi terintegrasi dengan kemampuan memahami peserta didik, merancang pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang mendidik, dan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Sebagai seorang profesional, guru harus mengenal siapa dirinya, kekuatan, kelemahan, kewajiban dan arah pengembangan dirinya. Dunia yang selalu berubah menyebabkan tuntutan yang dinamis pula terhadap kecakapan guru.

Virtual Reality (VR) adalah sebuah teknologi berbasis komputer yang di dalamnya melakukan pengkombinasian berbagai perangkat khusus seperti input dan output supaya para pengguna atau peserta didik dapat melakukan interaksi secara lebih mendalam dengan lingkungan digital untuk seolah-olah merasa berada pada dunia nyata dalam penglihatannya. *Virtual Reality* (VR) merupakan sebuah bagian penting dari komputer khususnya multimedia yang saat ini akan menjadi trend dalam proses pengajaran di masa depan serta juga merupakan sebuah strategi proses pembelajaran yang baru di bidang teknologi pendidikan untuk mempelajari sebuah sistem teknologi yang tepat untuk di gunakan dalam proses belajar mengajar. Mengingat kondisi para pelajar yang mulai jenuh dengan sistem pembelajaran secara online saat ini, inovasi gabungan antara *Virtual Reality*

(VR) dengan metode pembelajaran online sangatlah potensial (Isnanto.2004). Masih banyak Guru yang belum mengetahui ada aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat berkolaborasi dengan peserta didik.

Pemanfaatan teknologi Virtual Reality (VR) yang dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan tak hanya sebatas itu saja, jika kita mengulik lebih dalam banyak hal-hal yang dapat diinovasikan. Bentuk manusia ataupun karakter masing masing pelajar ketika memasuki meeting room pun dapat dibuat sehingga setiap pelajar memiliki karakter fisik masing-masing. Pembelajaran tetap memperhatikan aspek Pendidikan nilai moral (Saputro, Pitoewas, Adha, 2013). Selain itu, proses belajarmengajar secara online seringkali menggunakan powerpoint, word, dan pdf sebagai media pembelajaran, pada dunia *Virtual Reality* (VR) media tersebut juga dapat diintegrasikan ke dalamnya. Pengintegrasian ini tentunya menambah efek visualisasi dalam sistem pebelajaran secara online.

Tahap perencanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh dosen pengabdi dengan cara mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan. Alat dan bahan yang digunakan oleh tim pengabdi pada saat pelaksanaan pengabdian diantaranya materi yang dibuat dalam dua bentuk yaitu powerpoint dan handout.

1. Powerpoint

Materi powerpoint berupa poin penting dari inti materi pengabdian yang berisikan tentang penyusunan Bahan Ajar yang disampaikan pemateri pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

2. Handout

Handout berupa ringkasan materi yang dibuat oleh tim pengabdi agar memudahkan peserta dalam memahami materi dan juga sebagai referensi bacaan untuk guru-guru SMA Nurul Falah.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul *Mewujudkan Merdeka Pembelajaran Melalui Pembelajaran Digital Berbasis Kumospace* telah dilaksanakan pada tanggal 01 – 03 November 2023. Pelaksanaan pengabdian ini dihadiri oleh 10 Guru SMA Nurul Falah. Pelaksanaan pengabdian terdiri dari beberapa kegiatan utama antara lain pembukaan, sambutan, penyampaian materi, diskusi, dan penutupan.

Tahapan dalam pengabdian kepada masyarakat bagi guru SMA Nurul Falah, yaitu:

1. Perencanaan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Untuk Guru SMA Nurul Falah

Tahap perencanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh dosen pengabdian dengan cara mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan. Alat dan bahan yang digunakan oleh tim pengabdian pada saat pelaksanaan pengabdian diantaranya materi yang dibuat dalam dua bentuk yaitu *powerpoint* dan *handout*.

2. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk Guru SMA Nurul Falah

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul *Mewujudkan Merdeka Pembelajaran Melalui Pembelajaran Digital Berbasis Kumospace* telah dilaksanakan pada tanggal 01 – 03 November 2023. Pelaksanaan pengabdian ini dihadiri oleh 10 Guru SMA Nurul Falah. Pelaksanaan pengabdian terdiri dari beberapa kegiatan utama antara lain pembukaan, sambutan, penyampaian materi, diskusi, dan penutupan. Berikut ini tahapan pelaksanaan.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *Mewujudkan Merdeka Pembelajaran Melalui Pembelajaran Digital Berbasis Kumospace* berjalan dengan lancar. Pelaksanaan pengabdian bertempat di Jalan Pamulang Permai II No.1, Pd. Benda, Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415, Indonesia. Pelaksanaan pengabdian ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh dosen pengabdian melalui tahapan mulai dari pra pelaksanaan sampai dengan pelaksanaan yang ditindaklanjuti dengan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya. Kegiatan pra pkm dengan cara mengidentifikasi kebutuhan dalam pelaksanaan pengabdian.

Pelaksanaan pengabdian berdampak positif bagi guru-guru SMA Nurul Falah. Pelaksanaan pengabdian menjadikan motivasi guru untuk mengembangkan keprofesian berkelanjutan sebagai salah satu amanat undang-undang yang diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, dampak yang diperoleh guru SMA Nurul Falah setelah mengikuti pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dimana guru mengetahui kompetensi, menganalisis kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi yang dipelajari.

Tahap selanjutnya, pelaksanaan pkm yang dilakukan dengan cara penyampaian materi pengabdian. Selain itu, juga dilakukan dengan cara diskusi dan tanya jawab seputar

profesionalisme pendidik. Pelaksanaan pengabdian memotivasi guru-guru untuk menindaklanjuti kedalam kegiatan pengabdian selanjutnya melalui tindak lanjut pkm ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengabdian kepada masyarakat di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Nurul Falah diawali dengan penyampaian materi terkait dengan keprofesionalan pendidik dalam pelaksanaan pendidikan. Guru – guru di SMA Nurul Falah mampu menguasai upaya peningkatan keprofesionalan disertai dengan berbagai bentuk praktik baik yang dapat di hasilkan; (2) Guru-guru SMA Nurul Falah menguasai berbagai media pembelajaran yang inovatif dalam memfasilitasi peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah dalam Teori Konsep dan Analisis. PRESTASI PUSTAKARYA.
- Budiarti, Jeffry Handhika, and Sulistyning Kartikawati. 2017. “Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro). 2(2).
- Fajri, Z. (2019b). Peran Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SD/ MI. JURNAL IKA PGSD UNARS, 7(2), 46–55. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/477>
- Golu, S. F. (2016). THE USE OF MEDIA VIDEO TO IMPROVE THE SCIENCE LEARNING INTEREST OF GRADE IV STUDENTS OF SD NEGERI BAKALAN. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(5), 692–702.
- Hamalik, O. (2003). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Andi Offset.
- Hazmi, N. (2019). TUGAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN. JOEAI (Journal of Education and Instruction), 2(1), 56–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>

- Jamaludin,D., Ratnasih T, Gunawan H., P. E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan ,Solusi dan Proyeksi.Karya Tulis ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 67, 1–10
- Jamil, M. 2018. Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 1 (1): 99-113.
- Mona, N. 2020. Konsep Isolasi Dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contagious; Studi Kasus Penyebaran Virus Corona Di Indonesia. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*.
- Ningrum, E. (2009). Kompetensi Profesional Guru dalam Konteks Strategi Pembelajaran. *BUANA NUSANTARA*
- Nursalim, N. (2017). Profesionalisme Guru Sd / Mi. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 20(2), 250–256. <https://doi.org/10.24252/lp.2017v20n2i10>
- Sahulata, R.A.,dkk. 2016. Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android. *CogITo Smart Journal*
- Wibowo, S., Holilulloh., Adha, M. M. 2013. Persepsi Guru SMA Negeri 1 Sekampung Terhadap Rencana Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 1 (8): 13-26.
- Wijaya, A. K., Giyono, U., & Adha, M. M. (2020). Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2): 130-139.