

TIPS DAN TEKNIS PENGEMBANGAN KOMPETENSI DIRI MENJADI GURU VIRTUAL DI ERA DIGITAL

Maximus Gorky Sembiring

Universitas Terbuka

gorky@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Pembelajaran
daring, Bahan
ajar digital
interaktif,
Pembelajaran
virtual, Asesmen
pembelajaran
daring

Makalah ini merupakan elaborasi dan penerapan penelitian dan publikasi “Guru Virtual Indonesia di Era Digital: Pengemas Masa Depan Generasi Emas” hasil proyek 2021. Tujuannya adalah menguraikan tiga kompetensi utama bagi guru agar tetap mumpuni di era disrupsi yang serba digital. Secara teknis, makalah ini menguraikan fungsi, tips, dan teknis agar guru dapat mewujudkan ketiga kompetensi utama secara berkualitas dan praktis. Ketiga kompetensi tersebut terkait dengan format dan tips serta teknis agar guru terampil menjadi: (1) Pengembang bahan ajar digital interaktif, (2) Penyampai materi pembelajaran digital berbasis virtual, dan (3) Penyusun asesmen pembelajaran daring. Bersamaan dengan itu, disajikan pula karakter utama dan pola pikir guru agar tetap mumpuni dalam pembelajaran daring, termasuk luring. Faktor penggerak lahirnya gagasan ini guna merespons fenomena akibat pandemi global awal 2020. Kajian juga mempertimbangkan implikasi disrupsi kolektif dan konsekuensinya terhadap dunia pendidikan, tepatnya terhadap proses pembelajaran. Turbulensi akibat Globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, termasuk Society 5.0 dan tuntutan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, merupakan latar lahirnya gagasan ini. Kajian sebelumnya mampu memformulasikan gagasan memperluas cakrawala guru virtual era digital. Diharapkan agar guru tetap terampil menjalankan amanah meski terjadi pergeseran pembelajaran secara mendadak dari tatap muka ke tatap maya. Kajian ini diharapkan juga mampu memberi gambaran bagi siswa dan orang tua agar tidak gagap mendadak berjamaah dan berkepanjangan sebagai implikasi pergeseran moda pembelajaran tersebut. Secara metodologis, kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tepatnya *integrative literature review*. Setelah melalui empat fase proses secara prosedural (Desain, Pelaksanaan, Analisis dan Penulisan Hasil dan Pemeriksaan Ulang), kajian ini mampu memformulasikan cakrawala guru virtual era digital, yaitu: (1) Sepuluh karakteristik guru virtual era digital. (2) Transformasi diri menjadi guru virtual sesuai tuntutan pembelajaran abad 21 (transformasi secara kultural, fungsional, dan digital). (3) Cakap dalam tiga keterampilan teknis guru virtual membangun generasi emas Indonesia (Kecakapan mengembangkan modul pembelajaran digital interaktif. Keterampilan mengemas delivery pembelajaran digital secara virtual. Keahlian menyusun asesmen pembelajaran daring). (4) Menguasai tips praktis

menjadi guru virtual menerapkan *growth mindset* agar adaptif secara berkelanjutan meski selalu ada pergeseran.

A. Pendahuluan

Dalam penelitian dan publikasi sebelumnya, Sembiring (2022), menggarisbawahi empat temuan utama yang layak ditindaklanjuti sebagai kontribusi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kajian tersebut secara garis besar dapat memformulasikan gagasan yang dapat diandalkan dalam kaitannya dengan menyelaraskan kemampuan guru agar tetap terampil dan mumpuni meski terjadi perubahan drastis dari pembelajaran tatap muka mejadi tatap maya. Keempat gagasan tersebut terkait dengan: (1) Karakteristik utama guru virtual era digital. (2) Keterampilan teknis guru virtual era digital. (3). Fator utama bagi guru berhasil melakukan transformasi diri agar mampu mengakomodasi pergeseran moda pembelajaran. (4) Pola pikir bertumbuh sebagai modal utama siap menghadapi semua potensi perubahan.

Dari keempat formulasi tersebut, yang akan dielaborasi secara rinci dalam makalah ini adalah mengelaborasi tips dan teknis serta keterampilan teknis guru virtual era digital dalam tiga bidang utama. Ketiga bidang tersebut meliputi kemampuan guru agar terampil dan mumpuni menjadi: (1) Pengembang bahan ajar digital interaktif. (2) Penyampai materi pembelajaran digital berbasis virtual. (3) Penyusun asesmen pembelajaran daring.

Jadi, makalah ini secara khusus bertujuan untuk memberi dan menanamkan cakrawala secara utuh agar para guru tetap unggul bukan hanya dalam konteks pembelajaran luring, tetapi juga terutama dalam pembelajaran daring (Sembiring, 2020b). Ujungnya, guru diharapkan memiliki kompetensi memadai dalam menjalankan peran sebagai guru virtual di era digital.

B. Metode Pelaksanaan

Secara metodologis, kajian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif. Persisnya kajian literatur terpadu mengikuti Whitemore & Knafl (2005) dan Snyder (2019). Secara spesifik, kajian ini mengacu kepada pendekatan *the integrative review, updated methodology* dan *literature review as a research methodology, an overview and guidelines*.

Dalam perjalanannya, makalah ini dapat menyajikan format dan komponen dasar dari kelima unsur utama yang dibahas dengan menggunakan metodologi disebutkan di atas. Yang pertama akan dikemukakan adalah terkait dengan bentuk dan komponen utama bahan pembelajaran digital interaktif, yaitu “Bagaimana bentuk fisik dan apa saja unsur utama yang harus termuat serta orientasi mengembangkannya?”

Kedua, struktur dan unsur pembelajaran digital agar dapat disajikan efektif secara virtual. Bagaimana mengemas bahan pembelajaran agar efektif dihantarkan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi yang sesuai?

Yang ketiga, bentuk dan ragam asesmen yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran daring. Bagaimana melakukan evaluasi pembelajaran daring agar tetap dalam kaidah evaluasi dan pengukuran yang lazim? Artinya, asesmen tidak bisa dilakukan hanya melalui satu cara dan dengan satu orientasi saja. Evaluasi harus dapat mengukur tuntutan kompetensi yang dipersyaratkan melalui beragam orientasi yang sesuai.

Di bagian penghujung, para guru diharapkan mampu mempraktikkan cara mengembangkan bahan ajar digital interaktif. Lalu, terampil pula menyampaikan materi pembelajaran digital berbasis virtual memanfaatkan beragam media yang tersedia. Akhirnya, guru akan mumpuni melakukan asesmen pembelajaran dalam beragam format dan orientasi sesuai tuntutan pembelajar daring dan juga luring. Sebagai amunisi pelengkap, disajikan pula orientasi melakukan transformasi diri agar tidak gagap dalam berhijrah dari moda pembelajaran luring ke daring. Termasuk bagaimana memilih dan membangun pola pikir agar selalu bertumbuh dan berkembang sesuai tuntutan peradaban.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Pertama: Bahan Pembelajaran Digital Interaktif. Secara definitif, bahan pembelajaran digital interaktif diartikan sebagai bahan yang dikemas sedemikian rupa sehingga siswa sejauh mungkin tidak lagi memerlukan bahan lain karena sudah dirancang dengan memenuhi sifat *self-contained*, *self-explained*, *self-instructional*, dan *self-assessment*. Tampilannya sederhana namun utuh (Sembiring, 2008; Sembiring, 2016).

Gambaran bahan pembelajaran digital interaktif memuat materi secara modular. Artinya, pokok bahasan yang disajikan merupakan bagian dari satu kesatuan utuh dari satu konsep besar namun disajikan secara mikro dan

dapat dipisahkan. Dan setiap pokok bahasan wajib memuat topik dengan capaian pembelajaran yang ditentukan. Di dalam uraiannya, tidak semata berbasis teks. Harus disertai dengan penjelasan atau uraian disajikan secara variatif. Ada uraian atau penguatan dalam bentuk audio dan video. Dalam kondisi tertentu, uraian pelengkap lainnya dapat pula dalam bentuk animasi (*motion graphic*) dan/atau gambar.

Keberadaan uraian tersebut, apakah teks, gambar, animasi, atau audio/video bukan disajikan secara lengkap dan utuh di dalam kemasan bahan pembelajaran digital tersebut. Uraian-uraian dalam berbagai bentuk tersebut dibuat dalam bentuk tautan (*link*). Artinya, jika kita merancang satu set bahan pembelajaran digital interaktif, bayangkan dalam *slide* (*powerpoint* misalnya). Maka, satu pokok bahasan cukup disajikan dalam “satu” *slide* saja. Namun dilengkapi dengan tautan yang membuat siswa aktif berselancar melalui internet secara interaktif dan *real time*.

Untuk lebih jelasnya, perancangan satu pokok bahasan dalam bingkai bahan pembelajaran digital interaktif sebagaimana diilustrasikan dalam **Gambar 1** (Sembiring, 2021).

Gambar 1.
Bentuk dan Unsur Bahan Pembelajaran Digital Interaktif



Siswa yang mempelajari satu pokok bahasan dalam satu paket pembelajaran digital interaktif hanya perlu gawai yang terhubung ke internet. Dengan koneksi seperti itu, menurut Garrison (2009), interaksi akan terjadi bukan hanya antara siswa dengan materi, tetapi juga dengan kognisinya sendiri. Selain itu, untuk memastikan kehadiran sosial (*emotional*

engagement), setiap bahan pembelajaran digital interaktif, menyediakan satu forum yang disebut dengan DIALOG. Dialog tersebut sangat penting. Dialog harus terjadi bukan hanya dengan eksternal siswa, tetapi jauh lebih penting terjadi di dalam dan dengan diri siswa sendiri.

Hasil Kedua: Pembelajaran Digital Disajikan Secara Virtual. Secara definitif, pembelajaran digital berbasis virtual diartikan sebagai paket pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa sehingga baik siswa maupun guru tidak merasakan ada kesenjangan meski interaksi dijumpai melalui media karena dirancang secara terstruktur, teratur, dan terukur. Paket dan komponen dikemas sederhana dan menarik serta memiliki standar kualitas tinggi (Sembiring, 2020c).

Gambaran kemasan pembelajaran digital disajikan secara virtual memuat susunan materi secara sistematis dan sistemik. Artinya, pokok bahasan yang disajikan merupakan bagian dari satu kesatuan utuh pembelajaran dengan capaian pembelajaran tertentu namun disajikan secara apik dan menarik. Setiap pokok bahasan wajib memuat topik dengan capaian pembelajaran yang ditentukan. Di dalam uraiannya, selalu terdiri atas tiga bagian utama, yaitu: Pembukaan, Isi, dan Penutup. Komposisi muatan dan waktu ketiga bagian tersebut: (1) Pembukaan memiliki porsi berkisar 10-15%, (2) Isi memuat porsi berkisar 75-85%, dan (3) Penutup memuat porsi berkisar 5-10%. Lebih jelasnya, pengemasan satu pokok bahasan dalam bingkai bahan pembelajaran digital disajikan secara virtual sebagaimana diilustrasikan dalam **Gambar 2** (Sembiring, 2021).

Gambar 2.
Kemasan Pembelajaran Digital Disajikan Secara Virtual



Dalam tiap bagian, misalnya Pendahuluan, paling tidak memuat apa dan mengapa topik ini penting – lalu, apa manfaatnya? Dalam Isi, yang memiliki muatan terbesar, harus berisi terkait dengan pokok bahasan yang dibahas. Tergantung berapa jumlah subpokok bahasan hendak disajikan. Kemudian di bagian Penutup, memuat penguatan atau benang merah topik bahasan tersebut terkait dengan apa yang sudah dibahas maupun kaitannya dengan pokok bahasan lanjutan yang akan disajikan pada materi selanjutnya.

Dalam kondisi tertentu, tiap bagian dapat diselipkan materi bersifat suplemen yang membuat siswa menjadi bukan hanya terkesan dan penasaran, tetapi juga kerasan dan ketagihan. Syukur-syukur akhirnya siswa menjadi kasmaran.

Dalam berinteraksi, tidak dilarang menampilkan bahan suplemen yang bukan hanya berbentuk teks. Akan jauh lebih menarik jika dalam penyajian dapat pula disertakan ilustrasi dalam bentuk gambar atau animasi. Jika mampu menyediakan tambahan ilustrasi dalam bentuk audio/video yang relevan dengan topik yang sedang disampaikan, menjadi jauh lebih afdhol.

Dalam konteks ini, bayangkan bahwa guru berada di studio dan di depan beberapa kamera. Layaknya acara televisi yang disiarkan langsung. Menjadi mutlak bagi guru untuk memelihara interaksi agar dalam kurun waktu pembelajaran yang tersedia, baik irama, suara dan gestur di depan kamera tidak membuat “penonton” (siswa dalam hal ini) kehilangan antusiasme. Bagaimana tampil tetap gaya di depan layar kaca menjadi mutlak dikuasai. Tentu saja tanpa melupakan kualitas kemasan pembelajaran yang harus tinggi.

Siswa yang mempelajari satu pokok bahasan dalam satu paket pembelajaran digital secara virtual harus dapat dipelihara sedemikian rupa tidak membuat mereka bosan, apa lagi enggan. Selain siap secara materi, siap secara penampilan menjadi mutlak. Ingat, pengalaman belajar hanya akan hadir jika ada kehadiran kognitif, kehadiran pengajaran, dan kehadiran sosial siswa (Garrison, 2009). Berlatihlah bukan hanya mengemas bahan digital disampaikan secara virtual. Tetapi juga mengasah keterampilan menyajikannya secara berkelanjutan agar menjadi luwes ketika menyampaikannya melalui media pembelajaran yang sesuai.

Hasil Ketiga: Penyusun Asesmen Pembelajaran Daring (termasuk juga dalam pembelajaran luring). Secara definitif, penyusunan asesmen pembelajaran daring diartikan sebagai suatu pendekatan evaluatif dan saitif yang menghasilkan perangkat yang valid dan reliabel mengevaluasi hasil

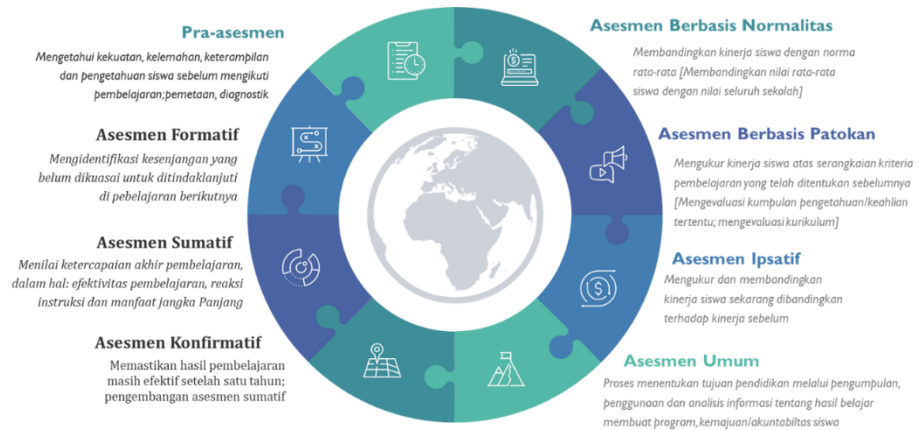
pembelajaran. Terutama yang diterapkan melalui pembelajaran daring. Perangkat evaluasi hasil belajar yang disebut sebagai asesmen pembelajaran daring dimaksud selain beragam harus pula memperhatikan capaian pembelajaran yang hendak diukur.

Asesmen secara praktis merupakan aktivitas atau proses mengumpulkan informasi tentang apa yang dikuasai siswa berdasarkan pengalaman pembelajaran yang sudah dilalui. Digunakan mengidentifikasi lingkup pelajaran yang sudah dikuasai atau yang masih perlu ditingkatkan. Artinya, memastikan secara substansi agar memenuhi tuntutan pembelajaran. Asesmen lebih dari sekedar pemberian atau perolehan nilai. Jadi, harus dibangun secara bermakna. Agar membantu siswa siap dan sukses. Artinya, karena mereka mampu merefleksikan, menggeluti dan menerapkan pengetahuan (keterampilan dan sikap) mereka menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan mengkomunikasikannya dengan baik dan utuh (Colman, 2021).

Dilihat dari segi bentuk (<https://www.3plearning.com/blog/online-assessment-strategies-distance-teachers-learners/>), asesmen dapat berupa kuis (tertutup, terbuka, esai), wawancara (tanya jawab), dialog (simulasi, *games*), penilaian (penelaahan) sejawat, proyek mandiri atau evaluasi diri (portfolio), jurnal (pembelajaran, refleksi), presentasi (*video*, *podcast*, diskusi), studi kasus (makalah), simulasi (laboratorium, animasi, *games*), dan ujian tengah atau akhir semester (esai, pilihan ganda). Agar memenuhi kaidah saintifik, pengembangan asesmen wajib memperhatikan aspek pedagogi, disain instruksional, dan sistem pembelajaran baik daring maupun luring. Dari sisi perangkat teknis, perlu pula memperhatikan pentingnya keberadaan beberapa format baku seperti kisi-kisi, naskah, pedoman untuk penulisan dan penilaian, dan kelengkapan penunjang dan peralatan berbasis TIK (sistem, aplikasi, dan infrastruktur).

Untuk sederhananya, lebih jelas dengan memperhatikan **Gambar 3** yang menyatupadukan bentuk asesmen yang dapat digunakan sebagai perangkat evaluasi hasil belajar secara terpadu (<https://www.onlineassessmenttool.com/knowledge-center/assessment-knowledge-center/what-are-the-types-of-assessment/item10637>).

Gambar 3.
Kemasan Pembelajarn Digital Disajikan Secara Virtual



Sejauh ini, ketiga kompetensi ini yang dapat melengkapi guru virtual di era digital tetap fungsional, yaitu cakap sebagai pengembang bahan pembelajaran digital interaktif, terampil sebagai pengemas pembelajaran digital secara virtual, dan handal sebagai penyusun asesmen pembelajaran daring (Sembiring, 2020a).

Hasil Tambahan 1: Transformasi Diri. Untuk lebih menyempurnakan internalisasi ketiga kompetensi tersebut, guru perlu melakukan **tiga transformasi** (hijrah) secara simultan. Hijrah pertama, melakukan transformasi kultural. Artinya, memupuk kebiasaan baru sesuai tuntutan dan perkembangan peradaban. Hijrah kedua, melakukan transformasi fungsional. Artinya, memantapkan setiap keterampilan yang dikuasai sehingga menunjang kinerja secara penuh dalam menjalankan profesi. Hijrah ketiga, melakukan transformasi digital. Artinya, senang tidak senang, mau tidak mau, harus selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terjadi guna menunjang karir dan kontribusi sebagai guru virtual era digital dengan gemilang.

Hasil Tambahan 2: Karakter Guru Abad 21. Kepentingan melakukan hijrah pada dasarnya dalam rangka membangun karakter sesuai tuntutan era digital. Dengan kompetensi dan transformasi yang dilakukan, akan memberi dasar bagi setiap guru memiliki karakter unggul berselancar di era digital (Ally, 2019). Karakter tersebut meliputi 10 aspek mendasar. Kesepuluh karakter tersebut merespons pada upaya antisipatif agar meski akan terjadi perubahan ke arah yang sama sekali baru dan asing, ataupun kembali ke kondisi sebelumnya, guru memiliki tingkat dan daya adaptasi yang memadai dan dapat diandalkan. Karakter tersebut terkait dengan interaktivitas sebagai

guru virtual, sehingga harus cakap dan memiliki kepekaan dalam berkomunikasi (1. Komunikatif). Pada saat yang sama memiliki kesabaran mendengar (2. Pendengar yang baik). Karakter berikutnya terkait sikap responsif sebagai guru virtual agar selalu dapat mengembangkan jaringan dan kemitraan (3. Kolaboratif). Bersamaan dengan itu, memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan yang tak terduga (4. Adaptif).

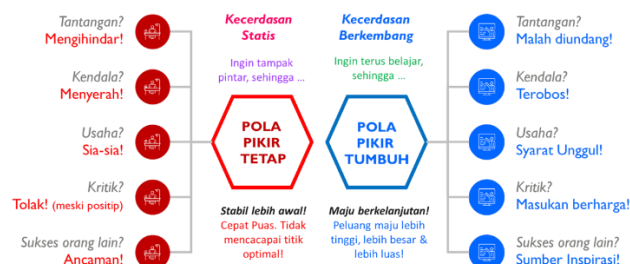
Karakter lainnya adalah kepedulian sehingga sebagai guru virtual senantiasa menampilkan diri dengan pas (5. Menarik) dan memiliki keberpihakan kepada orang lain, siswa dalam ini (6. Empati). Karakter penting lainnya terkait sikap ketenangan mengantisipasi semua kemungkinan, sehingga selain tidak terlalu cepat dalam memberi umpan balik (7. Sabar) juga rasional dalam keseharian (8. Realistis). Dua karakter lain, kemampuan melihat ke depan. Mengingat amanah sebagai guru mengemas generasi emas, guru virtual era digital tidak sayang memberi masukan (9. Gemar berbagi) dan belajar di setiap kesempatan (10. Pemelajar sepanjang hayat).

D. Simpulan

Makalah ini mengajukan lima hasil yang telah disarikan sebelumnya. Kelima hasil tersebut berupa tiga kompetensi berbentuk keterampilan, satu sikap sedia bertransformasi, dan satu set karakter yang menjadi konsekuensi wajib agar memiliki kompetensi dan transformasi tersebut. Kelima hal tersebut menjadi afdhol mewujudkannya jika guru memiliki *growth mindset*.

Pola pikir bertumbuh (Dweck, 2016) memungkinkan guru tidak menganggap bahwa kecerdasan statis. Kecerdasan berkembang dan bertumbuh. Apa dan bagaimana kita merespons dan mengadopsi pola pikir bertumbuh? Sederhananya, kita dapat mengelaborasi lebih lanjut dengan memperhatikan secara ilustratif seperti disajikan pada **Gambar 4**.

Gambar 4.
Pola Pikir Tetap versus Pola Pikir Bertumbuh



Dari **Gambar 4**, kita berkesempatan melakukan beberapa langkah memperluas cakrawala dalam rangka melangkah mantap mengembangkan diri. Dengan mengadopsi dan menerapkan pola pikir bertumbuh, terbuka peluang bagi guru melakukan hijrah akibat perubahan yang telah menjadi keniscayaan. Dalam era disrupsi dewasa ini, yang pasti hanya ketidakpastian. Dengan pola pikir bertumbuh, kita mampu berkata bahwa jika tidak ada yang pasti, maka apa saja bisa menjadi mungkin.

E. Referensi

- Ally, M. (2019). Competency profile of the digital and online teacher in future education. *IRRODL* (April), 20 (2). <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/4206/5017>
- Colman, H. (2021). Nine Ways to assess student learning online. <https://www.ispringsolutions.com/blog/8-ways-to-assess-online-student-learning>
- Dweck, C. S. (2016). *Mindset, the New Psychology of Success*. New York: Balantine Books.
- Garrison, D. R. (2009). Communities of inquiry in online learning. *IGI Global*. DOI: 10.4018/978-1-60566-198-8.ch052
- Sembiring, M. G. (2008). *Tips Menjadi Guru Sejati*. Yogyakarta: Galang Press.
- Sembiring, M. G. (2016). Meaningful learning determinants in advancing responsible citizens in Indonesia settings. Paper, *ATINER*, Athens, Greece, 16-19 May 2016.
- Sembiring, M. G. (2020a). Pendidikan terbuka untuk Indonesia emas. Dalam Belawati, T. (Ed). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. <https://repository.ut.ac.id/9055/>
- Sembiring, M. G. (2020b). Conceivable future roles of teachers teaching effectively for the 21st Century learners. Invited Speaker. Open University of Hong Kong, 18 September 2020.
- Sembiring, M. G. (2020c). Academic excellence as a determinant of self-confidence among graduates of ODL programs. *Asian Association of Open Universities Journal*, 15 (3), 411-423. DOI 10.1108/AAOUJ-09-2020-0068
- Sembiring, M. G. (2021). *Pedagogik Transformatif Pembelajaran Daring*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. <https://repository.ut.ac.id/9484/>



Sembiring, M. G. (2022). The Role of Virtual Teacher in the Digital Age: Engraver the Future of Indonesian Golden Generations. *International Journal of Research in STEM Education*, 4 (1), 15-28. <https://journals.researchsynergypress.com/index.php/ijrse> (DOI: <https://doi.org/10.31098/ijrse.v4i1.907>).

<https://www.3plearning.com/blog/online-assessment-strategies-distance-teachers-learners/>

<https://www.onlineassessmenttool.com/knowledge-center/assessment-knowledge-center/what-are-the-types-of-assessment/item10637>