

MENGAPA SAYA LAYAK JADI NOMINE ANUGERAH GTK BERPRESTASI?

Oleh:

Candra Sihotang, S.Pd., M.Pd.
MAN 1 Subulussalam, Provinsi Aceh
cand.otank90@gmail.com

Saya Candra Sihotang, S.Pd.,M.Pd. sejak kecil sudah bercita-cita ingin menjadi guru dan gemar mengajar. Maka dari itu, sejak sekolah dasar hingga di bangku kuliah selalu terpikat memperhatikan guru maupun dosen ketika menyampaikan materi pelajaran. Bagiku mengajar itu adalah sebuah seni. Kemudian membandingkan guru yang satu dengan yang lainnya dari segi teknik mengajarnya. Kadang menirunya dan bertindak sebagai tutor di hadapan teman-teman sebaya pada kala itu. Hingga saat ini gaya mengajar dan strategi mengajar guru idaman masih tersimpan bagus di benakku.

Cita-cita jadi guru terwujud ketika saya merampungkan program Diploma 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (D2 PGSD) di tahun 2007. Menjadi guru PNS bukanlah mudah. Apalagi jalur reguler. Dibutuhkan kemampuan agar dapat bersaing dengan ratusan pelamar lainnya untuk mendapatkan kursi PNS yang kala itu hanya 6 orang formasi guru MI. Saya yang masih berusia 23 akhirnya lulus jadi CPNS dan ditempatkan di MIN 1 Kota Subulussalam sebagai guru kelas pada tahun 2009. Tidak puas dengan pendidikan D2 PGSD, saya meningkatkan keprofesionalan dengan melanjutkan pendidikan jenjang S1 bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan lulus tahun 2011. Harapannya setelah S1 saya lebih memfokuskan pada satu mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia. Saya sadar menjadi guru harus betul-betul memahami berbagai disiplin ilmu kependidikan. Setelah merefleksi diri terhadap kebutuhan mengajar yang lebih profesional, saya sangat membutuhkan ilmu pendidikan bidang pedagogik dan penguasaan desain pembelajaran. Bidang profesional harus didukung dengan bidang pedagogik untuk menghasilkan pembelajaran yang memuaskan. Akhirnya saya putuskan melanjutkan studi S2 bidang Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Medan pada tahun 2013. Ilmu teknologi pendidikan akan memantapkan bidang profesional saya sebagai guru bahasa Indonesia. Hanya 1 tahun 8 bulan saya dapat menyelesaikan S2 dengan predikat *cumluade*.

Pasca lulus S2 di tahun 2015, saya dipindahtugaskan ke MTsN 1 Kota Subulussalam. Sejak bertugas di MTsN 1 Kota Subulussalam sebagai guru Bahasa Indonesia, saya banyak melakukan inovasi-inovasi pembelajaran dan gemar berbagi pengalaman mengajar dengan

guru-guru lainnya khususnya pembelajaran berbasis TIK. Misalnya pemanfaatan berbagai *learning management system* seperti *google classroom*, portal rumah belajar, dan bahkan pemanfaatan media sosial sebagai pembelajaran. Sejak di MTsN 1 Kota Subulussalam saya mendapat tugas tambahan sebagai wakil kepala madrasah bidang kurikulum. Saya banyak berpartisipasi dalam pengembangan kurikulum di madrasah serta melakukan gebrakan untuk belajar dan penilaian berbasis TIK. Selanjutnya awal Juli 2021, saya dimutasi ke MAN 1 Subulussalam.

Belajar sepanjang hayat adalah motto saya. Maka dari itu, pendidikan formal S2 tidaklah cukup untuk menjadi guru yang hebat. Saat ini saya kembali melanjutkan pendidikan S3 bidang teknologi pendidikan di Universitas Negeri Medan. Saya sengaja memilih jalur riset agar ilmu yang didapat dari perguruan tinggi langsung diaplikasikan dalam pembelajaran di madrasah. Berbagai riset saya lakukan demi kesempurnaan pembelajaran. Hasil riset ini kini telah diseminarkan baik ditingkat Nasional maupun Internasional. Salah satu artikel hasil riset berupa Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “*Use of Rumah Belajar Portal to Improve Student Learning Outcomes and Activities*”. Artikel ini telah diseminarkan dalam simposium Internasional the 11th AISOFOLL Seameo Qitep In Language di tahun 2020. Harapan lain dari belajar sepanjang hayat adalah dapat menjadi teladan bagi guru-guru lainnya untuk selalu belajar, berinovasi, dan menjadi guru yang profesional. Berkah kesukaan di bidang pengajaran dan sering melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Subulussalam menganugerahkan saya sebagai Guru Inovatif pada HAB ke 74 di tahun 2020 lalu.

Anugerah Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) madrasah berprestasi salah satu ajang menunjukkan kreativitas dan profesional setiap peserta. Tak terkecuali dengan saya yang berasal dari madrasah dan kota kecil di bagian paling pinggir Provinsi Aceh. Tepatnya Kota Subulussalam turut serta mengikuti ajang bergengsi ini. Pengalaman pertama kali mengikuti anugerah GTK berprestasi tingkat provinsi di tahun 2019. Kala itu saya mendapat juara 2 jenjang MTs. Masih di tahun yang sama Kanwil Kementerian Agama Provinsi Aceh mengadakan lomba inovasi pembelajaran bagi seluruh guru madrasah baik RA, MI, MTs, dan MA. Kembali saya mendapatkan juara 2. Sedangkan di tahun 2020 karena Covid-19 tidak ada anugerah GTK berprestasi, tetapi ada lomba inovasi pembelajaran di era covid-19 bagi guru madrasah. Kembali saya mengikuti dan mempresentasikan *best practice* pembelajaran covid-19. Saya keluar sebagai juara 2 lagi. Sedangkan di tahun 2021 saya menjadi nomine GTK berprestasi jenjang guru MA dan berhasil meraih juara harapan 1.

Sekarang saya kembali mengikuti anugerah GTK madrasah berprestasi jenjang MA, tentu berharap terpilih karena rekam jejak kegiatan selama ini berpengaruh terhadap kemajuan madrasah. Kegiatan saya selama tiga tahun terakhir terhadap peningkatan keprofesian berkelanjutan berupa pengembangan diri dan karya inovatif. Pengembangan diri berupa diklat fungsional dan publikasi ilmiah. Sedangkan karya inovatif berupa pengembangan media pembelajaran seperti *video* pembelajaran, *board game* pembelajaran, dan media sederhana lainnya.

Pengembangan diri dalam tiga tahun terakhir berupa diklat fungsional terdiri dari 40 kegiatan baik secara tatap muka maupun *online*. Terakhir pengembangan diri yang saya ikuti adalah diklat menjadi fasilitator provinsi mata pelajaran bahasa Indonesia jenjang MTs. Diklat ini diselenggarakan oleh Ditjen GTK Kementerian Agama Republik Indonesia. Setelah diklat, saya bertindak sebagai fasilitator dan melatih para fasilitator daerah seluruh Kabupaten/Kota dari berbagai Provinsi. Kini para fasilitator daerah dan saya sebagai fasilitator provinsi kembali melatih guru-guru di tingkat kelompok kerja MGMP.

Pengembangan diri berupa publikasi ilmiah rutin saya lakukan setiap tahun. Dalam tiga tahun terakhir saya sudah mengirimkan artikel ilmiah di berbagai seminar nasional dan internasional. Tahun 2018, saya berhasil terpilih menjadi presenter pada simposium internasional di SEAMEO Qitep In Language yang ke-9 di Tangerang Banten. Artikel yang berjudul "*PINTAR with BUDI, Indonesian Language Learning Alternative at MTsN 1 Kota Subulussalam*" kini dipublikasikan dalam prosiding the 9th AISOFOLL bertema *Bringing Multiliteracies to Language Teaching*. Selanjutnya pada tahun 2019 saya berhasil menjadi pemakalah di seminar nasional Teknologi Pendidikan universitas Negeri Medan dan artikelnya dipublikasikan di prosiding SNTP vol 1 bertema "Peran Teknologi Pendidikan dalam Mengembangkan dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0". Kemudian tahun 2020 artikel yang berjudul "*Use of Rumah Belajar Portal to Improve Learning Outcomes and Activities*" kembali berhasil terseleksi untuk di seminarkan dalam simposium internasional SEAMEO Qitep In Language yang ke-11 di Jakarta secara virtual dan telah terbit artikelnya di prosiding the 11th AISOFOLL. Terakhir di tahun 2021 artikel yang berjudul "*Online Learning Board Game to Improve Student Activities during Covid-19 Pandemi*" berhasil untuk diseminarkan dalam seminar internasional ICONIC UIN Bandung dan artikelnya kini terbit di jurnal internasional bereputasi terindeks Scopus Q2.

Selain menulis artikel ilmiah, saya juga menuli buku referensi yang berkaitan dengan pendidikan dan telah ber-ISBN. Buku solo pertama saya berjudul “Mengembangkan Buku Ajar Berbasis Kontekstual, Tematik dan Integratif“ diterbitkan oleh MATsNUEPA Publising Malang pada tahun 2019. Buku kedua solo yang berjudul Kumpulan Cerpen berjudul “OGEK” terbit Mei 2019 oleh CV. Kanaka Media. Selanjutnya *book chapter* yang berjudul SAMISANOV 7 merupakan kumpulan *best practice* dari berbagai guru-guru dari nusantara. Saya menyumbangkan satu bab yang berjudul “Memeriksa LJK dengan Android”. Buku ini terbit tahun 2019 dengan penerbit CV. Rasi Terbit Bandung. Buku-buku lainnya yang turut saya tuliskan dalam bentuk keroyokan adalah “Jadilah Sahabat yang berarti.” dan lain sebagainya.

Musibah covid-19 telah mengubah sistem pembelajaran. Banyak kendala yang dihadapi guru terkait pembelajaran yang tidak efektif. Saya sebagai guru profesional harus mengambil bagian untuk menyikapi musibah ini. Saya berkeinginan proses pembelajaran harus tetap berjalan. Maka berkat ilmu teknologi pendidikan yang saya pahami, kendala itu teratasi. Saya sebagai teknolog pendidikan mencoba berbagai strategi dalam pembelajaran saat pandemi maupun saat pembelajaran tatap muka terbatas. *Blended learning* menjadi pilihan saat pandemi seperti ini. Tentu pembelajaran campuran ini tidak efektif jika tidak dibarengi dengan kemampuan guru bidang penguasaan TIK dan bidang desain intruksional. Saya telah menguasai kedua bidang tersebut sebelum musibah pandemi covid-19. Makanya ketika pandemi, saya tidak begitu kesulitan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Sehingga tak jarang saya sering diundang oleh Kepala Kantor Kementerian Agama dan Dinas Pendidikan Kota Subulussalam sebagai fasilitator untuk melatih guru-guru untuk mendesain pembelajaran berbasis TIK pada masa covid-19.

Pembelajaran *blended* kurang efektif jika tidak dibarengi pemahaman pengorganisasian pembelajaran. *Blended* bukan berarti memaksakan peserta didik memahami materi secara mandiri disaat belajar mandiri. Peran guru diperlukan dalam pengorganisasian uraian (materi), contoh, dan latihan. Kesan yang didapat siswa selama pembelajaran campuran selama ini adalah guru memberikan tugas dan tugas saat belajar mandiri. Hal ini menimbulkan kejenuhan pada diri anak. Akibatnya minat dan motivasi mengikuti pembelajaran *online* rendah. Maka dari itu, pembelajaran *blended* yang saya terapkan adalah pembelajaran dengan bantuan media *borad game* pembelajaran. *Board game* pembelajaran sudah terorganisir sesuai dengan materi, latihan, dan *game* pembelajaran sebagai selingan. Materi pelajaran lebih beragam dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi pelajaran

yang didapat secara *online* dihyperlingkan ke seluruh fitur-fitur dalam *board game*. Materi tersebut berupa *e-book* dan *video* pembelajaran. Selanjutnya *game* pembelajaran sebagai selingan sangat bermanfaat menghilangkan kejenuhan siswa selama mengakses internet. Tentu *game* tersebut sesuai dengan materi pokok pembelajaran yang akan membantu siswa memahami materi secara tidak langsung. Di akhir sesi ada fitur latihan yang dapat diakses siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dibelajarkan.

Dampak dari inovasi ini sangat besar terhadap pencapaian pembelajaran. Bagi guru dapat memudahkan dalam pengorganisasian pembelajaran karena materi disusun dan dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran. Selain itu, materi yang padat akan tuntas karena materi dapat dibagi secara tatap muka dan *online* terstruktur. Sedangkan bagi siswa manfaat yang paling nyata adalah mereka terlihat enjoy dan menikmati pembelajaran mandiri. Selain ini peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa terwujud sesuai kriteria ketuntasan minimal. Melihat begitu besarnya manfaat dari penerapan *board game* pembelajaran ini, saya berharap media ini tidak hanya diterapkan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi dapat diterapkan sebagai alternatif dalam pembelajaran tatap muka terbatas untuk semua mata pelajaran. Intinya adalah guru harus menguasai dasar-dasar komputer dan mampu mendesain pembelajaran berdasarkan tatap muka dan *online*.