

PENDIDIKAN PROFESI GURU: STRATEGI PENINGKATAN KUALITAS GURU MENUJU INDONESIA EMAS 2045

Erik Santoso¹, Dedi Nurjamil², Dede Mahmudin³, Arip Kurniawan⁴, Cahya Hermawan¹,
Nono Surono¹, Firmansyah¹, Dewi Ratnasari¹, Tati Haryati¹, Iis Aisah¹, Engkar¹, Wawat
Setiawati¹, Yanyan Aryanti Hidayat¹, Siti Hajar Juartini¹

¹Universitas Majalengka, ²Universitas Siliwangi, ³SMPN 2 Bantarujeg, ⁴SMPN 1 Majalengka

Corresponding author: dedinurjamil@unsil.ac.id

ABSTRAK

Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran yang akan berimplikasi pada peningkatan kualitas pendidikan secara nasional. Tujuan kegiatan ini adalah untuk melihat peningkatan mahasiswa PPG pada bidang pendidikan matematika setelah melaksanakan program PPG. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara daring dari mulai Desember 2023 sampai dengan Februari 2024. Kegiatan dilaksanakan dengan melaksanakan pembelajaran didampingi oleh satu dosen dan satu guru pamong yang merupakan guru yang sudah berpengalaman dalam melaksanakan pembelajaran pada bidang pendidikan matematika. Siklus I dilaksanakan dan dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu kegiatan pendalaman materi, pengembangan perangkat pembelajaran dan terakhir praktir pembelajaran. Semua peserta melaksanakan setiap tahapannya sehingga dapat dinyatakan lulus pada program PPG. Guru pamong yang terlibat dari pada Dede Mahmudin, M.Pd. dari SMPN 1 Bantarujeg, kemudian pa Arip Kurniawan, S.Pd., dari SMPN 1 Majalengka dan Ibu Yayah. Sedangkan dosen yang terlibat yaitu Erik Santoso, M.Pd., Nia Kania, M.Pd. dan Ilk Nurhikmayati, M.Pd. dari Universitas Majalengka, Dedi Nurjamil, M.Pd. dari Universitas Siliwangi, dan Lala Nailah Zamnah, M.Pd. dari Universitas Galuh. Berdasarkan data yang telah didapat dapat disimpulkan bahwa program PPG yang dilaksanakan mampu meningkatkan mahasiswa dalam hal ini guru matematika di sekolah dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas. Aktivitas mahasiswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: pendidikan profesi guru; kualitas guru; Indoensia Emas 2045.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah proses yang berkesinambungan dengan tujuan merubah sikap dan tingkah laku ke arah yang baik (Churiyah & Sakdiyyah, 2020; Rahayu et al., 2020; Rusdi, Fauzan, Arnawa, & Lufri, 2019). Oleh karena itu sering sekali dimaknai bahwa pendidkan bertujuan untuk memanusiaikan manusia. Melalui pengertian tersebut bahwa pendidikan dapat membantu seseorang

untuk dapat hidup selayaknya manusia yang bisa melewati kehidupan dengan aturan-aturan dan norma yang diberikan melalui pendidikan.

Pendidikan menjadi penting karena salah satu sektor dari Indeks Pembangunan Manusia adalah bidang pendidikan (Karima & Ramadhani, 2017; Oktavia, 2020; Sudrajat, 2011; Wardhani, 2013). Pendidikan merupakan pilar agar negara dapat bersaing dengan negara lain. Hal ini dikaernakan, pendidikan merupakan aspek penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal yang siap bersaing dengan bangsa lain. Ujung tombak pendidikan tertuju pada pendidik atau guru yang merupakan tokoh sentral yang langsung berhadapan dengan siswa pada saat proses pembelajaran.

Kiasan yang sering dikenal dan biasa kita dengar adalah Guru “*di gugu dan ditiru*”, memiliki makna yang mendalam bahwa peran guru didalam proses pembelajaran menjadi penting karena setiap aktivitas, langkah dan sikap seorang akan ditiru oleh muridnya. Oleh karena itu guru perlu melakukan peningkatan kualitas pembelajaran dengan harapan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik yang berimplikasi pada tujuan pendidikan nasional.

Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas guru perlu diapresiasi melalui Kurikulum Merdeka belajar yang menjadi platform kurikulum yang dipakai sekarang. Beberapa program yang menarik dan perlu diapresiasi mulai dari Guru Penggerak, Kampus Merdeka dan program lainnya yang menjadi program peningkatan kualitas guru dalam proses pembelajaran. Upaya lain terus dilakukan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu melalui kegiatan Pendidikan Profesi Guru yang biasa kita kenal dengan PPG. Salah satu program yang dijalankan adalah PPG Dalam Jabatan untuk guru yang sudah mengajar di sekolah. PPG Dalam Jabatan diharapkan dapat menjawab berbagai permasalahan pendidikan, seperti: (1) kualifikasi di bawah standar (*under qualification*), dan (2) guru-guru yang kurang kompeten (*low competence*). Selain itu, guru di era revolusi industri 4.0 harus memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan mengintegrasikan *critical thinking* dan *problem solving, communication and colaborative skill, creativity and inovative skill, information and communication technology literacy, contextual learning skill, serta information and media literacy*.

Program PPG Dalam Jabatan dirancang secara sistematis dan menerapkan prinsip mutu mulai dari seleksi, proses pembelajaran, dan penilaian, hingga uji kompetensi, sehingga diharapkan akan menghasilkan guru-guru masa depan yang profesional yang dapat menghasilkan lulusan yang unggul, kompetitif, dan berkarakter, serta cinta tanah air dan dalam waktu yang bersamaan, diharapkan mampu menjawab permasalahan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini. PPG Dalam Jabatan juga dirancang agar mampu membekali kemampuan *problem solving*, kritis, dan kreatif kepada calon guru profesional, melalui implementasi model pembelajaran dan kegiatan berbasis masalah (*problem-based learning*) dan proyek (*project-based learning*).

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Majalengka sebagai

Lembaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan (LPTK) ditunjuk dan dipercaya sebagai salah satu penyelenggara program PPG dari Kemdikbud. Salah satu bidang yang mendapatkan mahasiswa PPG adalah bidang pendidikan matematika. Jumlah mahasiswa dalam angkatan 3 Daljab sebanyak 30 orang. Materi terdiri dari 3 sesi mulai dari pendalaman materi, pengembangan perangkat pembelajaran sampai dengan praktik pembelajaran. Pelaksanaan PPG dilaksanakan dalam dua siklus, dengan penekanan setiap siklus mahasiswa memiliki peningkatan terkait kualitas pembelajaran.

Melalui program PPG pemerintah memiliki tujuan agar kualitas guru di Indonesia dapat meningkat yang berimplikasi pada kualitas pendidikan secara nasional. Kegiatan yang dilaksanakan dalam program PPG yang diselenggarakan oleh LPTK Universitas Majalengka selama 57 hari dengan rincian dua siklus pertemuan. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring sehingga tidak mengganggu aktivitas kedinasan bapak dan ibu dilingkungan satuan pendidikannya masing-masing.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara daring dari mulai Desember 2023 sampai dengan Februari 2024. Kegiatan dilaksanakan dengan melaksanakan pembelajaran didampingi oleh satu dosen dan satu guru pamong yang merupakan guru yang sudah berpengalaman dalam melaksanakan pembelajaran pada bidang pendidikan matematika. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, hanya karena siklus II masih sedang berjalan jadi yang dibahas pada artikel ini adalah hasil yang didapat pada siklus I.

Siklus I dilaksanakan dan dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu kegiatan pendalaman materi, pengembangan perangkat pembelajaran dan terakhir praktik pembelajaran. Semua peserta melaksanakan setiap tahapannya sehingga dapat dinyatakan lulus pada program PPG. Guru pamong yang terlibat dari pada Dede Mahmudin, M.Pd. dari SMPN 2 Bantarujeg, kemudian pa Arip Kurniawan, S.Pd., dari SMPN 1 Majalengka dan Ibu Yayah dari SMPN 1 Cikijing. Sedangkan dosen yang terlibat yaitu Erik Santoso, M.Pd., Nia Kania, M.Pd. dan Iik Nurhikmayati, M.Pd. dari Universitas Majalengka, Dedi Nurjamil, M.Pd. dari Universitas Siliwangi, dan Lala Nailah Zamnah, M.Pd. dari Universitas Galuh.

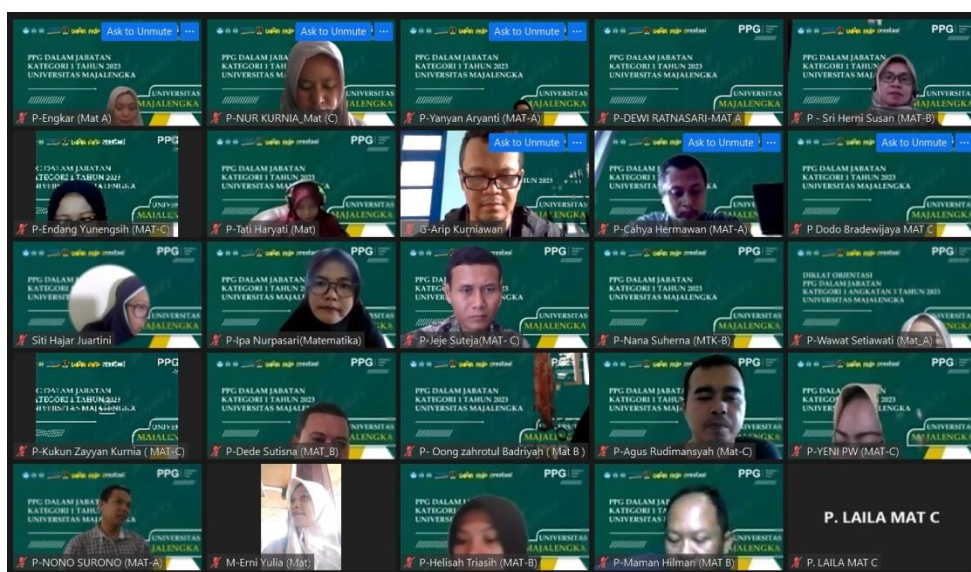
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian ini diarahkan kepada hasil yang dicapai mahasiswa selama proses pembelajaran pada siklus I yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu pendalaman materi, pengembangan perangkat pembelajaran sampai dengan praktik pengalaman lapangan.

Bagian pertama adalah pendalaman materi terdiri dari tiga bagian yaitu identifikasi masalah, eksplorasi penyebab masalah, dan penentu penyebab masalah. Bagian kedua adalah perangkat pembelajaran terdiri dari terdiri dari eksplorasi

alternatif solusi, penentuan solusi, pembuatan rencana aksi sampai dengan pembuatan rencana evaluasi. Bagian ketiga adalah praktik pengalaman lapangan terdiri dari pelaksanaan rencana aksi dan evaluasi serta refleksi dan rencana tindak lanjut.

Bagian pertama mengenai pendalaman materi mahasiswa memahami dengan baik identifikasi masalah yang terjadi di sekolah masing-masing. Identifikasi masalah menjadi penting karena merupakan pondasi untuk menentukan solusi pada bagian kedua. Beberapa mahasiswa mengutarakan permasalahan disertai penyebab masalah. Beberapa masalah yang dijumpai adalah rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal matematika sampai dengan aktivitas siswa yang masih rendah. Dokumentasi perkuliahan dapat terlihat sebagai berikut:



Gambar 1 Dokumentasi Perkuliahan Pendalaman Materi Siklus I

Pembelajaran pada siklus I untuk pendalaman materi dilaksanakan kepada seluruh mahasiswa sebanyak 30 orang. Pendalaman materi membahas mengenai masalah yang akan dipilih untuk diujicobakan pada pelaksanaan pembelajaran. Perkuliahan dilaksanakan secara daring dan setiap mahasiswa dipersentasi untuk menyajikan apa yang telah di buat terkait dengan identifikasi dan eksplorasi penyebab masalah.

Bagian kedua adalah perangkat pembelajaran terdiri dari terdiri dari eksplorasi alternatif solusi, penentuan solusi, pembuatan rencana aksi sampai dengan pembuatan rencana evaluasi. Alternatif solusi menjadi penting dikarenakan semua mahasiswa harus mengkaji secara literatur terkait dengan model, media yang dipilih sehingga pada saat melaksanakan pembelajaran mahasiswa dapat dengan baik memahami teori terkait model dan media yang dipilih. Beberapa model yang dipilih mulai dari model pembelajaran berbasis masalah, *discovery learning*, model pembelajaran berbasis proyek. Kemudian untuk media yang dipilih mulai dari geogebra, media animasi powtoon, sampai dengan media canva yang sudah banyak digunakan oleh guru-guru. Dokumentasi perkuliahan pada pengembangan perangkat pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2 Dokumentasi Perkuliahan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Siklus I

Pengembangan perangkat pembelajaran terdiri dari solusi yang akan diambil. Ini menjadi penting karena menjadi penentu lancar tidaknya pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan. Beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencari literatur pendukung tetapi dengan bantuan dosen dan guru pamong semua mahasiswa dibantu sehingga semua mahasiswa memahami dengan baik kajian teori terhadap model dan media yang dipilih.

Bagian ketiga adalah praktik pembelajaran terdiri dari dua praktik pembelajaran dan refleksi. Setelah melalui bagian kedua semua mahasiswa sudah membuat perangkat pembelajaran yang dibuat sehingga tinggal mengaplikasikan rencana yang sudah dibuat. Berikut salah satu dokumentasi pratik pengalaman lapangan yang dilakukan oleh Mahasiswa dengan nama Ibu Engkar.



Gambar 3 Praktik Pembelajaran Siklus I

Praktikan yang ada pada gambar tersebut mengambil model pembelajaran berdasarkan masalah dengan media yang ditampilkan adalah media audio visual. Materi yang diambil adalah perkalian Al-Jabar pada siswa SMP. Praktikan dengan semangat melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin karena merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan pada pembelajaran siklus II. Dalam video terlihat bahwa siswa antusias dalam melaksanakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru praktikan dan mengikuti semua arahan dari guru praktikan sehingga dari

awal sampai dengan akhir berjalan dengan lancar. Semua mahasiswa setelah selesai melaksanakan pembelajaran siklus I di nilai keaktifan siswa selama perkuliahan dengan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1 Keaktifan Mahasiswa Selama Proses Pembelajaran pada Siklus I

Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
Keaktifan/partisipasi pada diskusi dan kehadiran di LMS dan vicon	88%	Sangat Baik
Inisiatif	84%	Baik
Disiplin	88%	Sangat Baik
Tanggungjawab	87%	Sangat Baik
Kerjasama	86%	Sangat Baik
Ketepatan pertanyaan	85%	Sangat Baik
Ketepatan tanggapan	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa semua mahasiswa sudah aktif di dalam proses perkuliahan dengan nilai rata-rata semua aspek berada pada kategori baik dan sangat baik. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa terlibat aktif dengan tujuan agar memahami setiap materi yang didiskusikan oleh dosen dan guru pamong. Pada pembelajaran siklus I juga dinilai video pembelajaran oleh dosen dan guru pamong dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 4 Kategori Penilaian Video Pembelajaran pada Siklus I

Melihat hasil yang didapat terlihat bahwa semua mahasiswa sudah mendapatkan nilai diatas kriteria yang ditentukan yaitu 70. Mahasiswa sudah melaksanakan PPL dengan baik dan menerapkan rencana pembelajaran dengan baik. Terlihat bahwa 80% mahasiswa sudah berada pada kategori sangat baik dan 20% mahasiswa berada pada kategori baik. Meilihat hasil tersebut bahwa mahasiswa sudah melaksanakan

program PPL dengan baik.

Hasil refleksi memperlihatkan bahwa mahasiswa termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih baik pada pembelajaran di siklus II. Pembelajaran pada siklus I memperlihatkan bahwa jika aktivitas siswa meningkat dalam mengkonstruksi pemahamannya maka berimplikasi pada pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan (Hima, 2016; Pangesti, 2018; Parmiti & Arnawa, 2017; Saputro, Prayito, & Nursyahidah, 2015; Supriatna, 2017). Selain itu media pembelajaran yang digunakan dan didesain dengan baik dan sistematis dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika yang sedang dipelajari (Qohar, Susiswo, Nasution, & Adem, 2019; Rhodes E., 2013; Sugiyarto, Azizah, & Irsyad, 2018; Syafrizal, Syahputra, & Irvan, 2020; Tien, Chiou, & Lee, 2018; Waryanto, 2020; Zainil, Prahmana, Helsa, & Hendri, 2018). Melihat hasil tersebut bahwa program PPG merupakan program pemerintah yang merupakan persiapan pemerintah dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia yang handal dan berkualitas. Tentu siswa sekarang yang sedang diajarkan akan memiliki peran penting pada tahun 2045 sebagai 100 tahun setelah kemerdekaan, sehingga generasi emas yang dicita-citakan dapat terwujud pada 2045 Indonesia sebagai negara yang berdaulat dan berdaya saing.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah didapat dapat disimpulkan bahwa program PPG yang dilaksanakan mampu meningkatkan mahasiswa dalam hal ini guru matematika di sekolah dalam merencanakan dan mengimplementasikan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di kelas. Aktivitas mahasiswa aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2020). Indonesia Education Readiness Conducting Distance Learning in Covid-19 Pandemic Situation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(6), 491–507. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v7i6.1833>
- Hima, L. R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Komunikasi Matematik. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.25273/jipm.v4i2.845>
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2017). Peran Pendidikan Dalam Mewujudkan Generasi Emas Indonesia Yang Bermartabat. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 1–21.
- Oktavia, W. S. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Tentang Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid-19. ... : *Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan ...*, 1, 84–99. Retrieved from <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/produ/article/view/3332%0Ahttps://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/produ/article/download/3332/2118>

- Pangesti, F. T. P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 5(9), 566–575. Retrieved from <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org>
- Parmiti, D. P., & Arnawa, I. K. T. (2017). Penerapan Metode Inkuiri Berbantuan Media Benda Konkret Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12044>
- Qohar, A., Susiswo, Nasution, S. H., & Adem, A. M. G. (2019). Android-Based Mathematics Learning Games That are Interesting for Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012013>
- Rahayu, T., Ali, M., Koenen, K., Blume, A., Anggita, G., Castyana, B., & Raharjo, H. (2020). Blended Learning as The New Innovation in Physical Education Class. In *5th International Seminar on Physical Health and Education (ISPHE)* (pp. 6–11). <https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2020.2300318>
- Rhodes E., A. (2013). *The Effect of Teacher Designed Multimedia on Student Comprehension and Retention Rates within Introductory College Science Courses*. ProQuest LLC. Kansas State University.
- Rusdi, R., Fauzan, A., Arnawa, I. M., & Lufri, L. (2019). Development of Mathematics Teaching Materials Based on Realistic Mathematics Education and Literacy in Junior High School. In *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)*.
- Saputro, B. A., Prayito, M., & Nursyahidah, F. (2015). Media Pembelajaran Geometri Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis GeoGebra. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.15294/kreano.v6i1.3757>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Sugiyarto, A. W., Azizah, N. H., & Irsyad, A. N. (2018). Mathematics Learning Media With Augmented Reality (AR) Based On Android Mobile Application. *The 2nd International Conference on Informatics for Development*, (September 2019).
- Supriatna, H. (2017). Kemampuan Literasi Matematika dan Jiwa Kewirausahaan pada Pembelajaran Matematika Problem Based Learning Berpendekatan Entrepreneurial Pedagogy. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 6(1), 1–10.
- Syafrizal, A., Syahputra, E., & Irvan, I. (2020). Differences in Increasing The Ability of Reasoning in Problem Based Learning Model and Computer-Based Group Investigation. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.29103/mjml.v3i2.2422>
- Tien, L. C., Chiou, C. C., & Lee, Y. S. (2018). Emotional design in multimedia learning: Effects of multidimensional concept maps and animation on affect and learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(12), 1–17. <https://doi.org/10.29333/ejmste/94229>

- Wardhani, N. W. (2013). Pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal sebagai penguat karakter bangsa melalui pendidikan informal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1).
- Waryanto, N. H. (2020). Project Based Learning Berbasis Etnomatematika Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 1–6. Retrieved from https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/983/1/012093/pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Nurul_Jumaat/publication/275542897_Integrating_Project_Based_Learning_Environment_into_the_Design_and_Development_of_Mobile_Apps_for_Learning_2D-A
- Zainil, M., Prahmana, R. C. I., Helsa, Y., & Hendri, S. (2018). ICT media design for higher grade of elementary school mathematics learning using CS6 program. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012046>