

Pemberdayaan dan Penguatan KKG/MGMP melalui Kegiatan Virtual Berkelanjutan

Tony Sudjarwo

Kementerian Agama Kota Bandung

E-mail: tonysdj06@gmail.com

Abstrak

KKG/MGMP adalah suatu wadah atau kegiatan bersama guru yang diselenggarakan dalam rangka pengembangan kompetensi berkelanjutan (PKB). Kegiatannya mengembangkan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional guru. Guru diwajibkan melakukan PKB meliputi pokok bahasan/paket pekerjaan pembelajaran, yaitu perangkat, metode/model, media, dan penilaian setiap tahun. Peran serta aktif diharapkan dari guru sebagai peserta dan panelis, dan pengembangan diri; kepala madrasah dalam rangka supervisi akademik peningkatan mutu pembelajaran dan penganggaran; serta pengawas madrasah sebagai supervisor akademik untuk menjadi nara sumber dan pengarah program kegiatan KKG/MGMP. Era industri 4.0 menuntut kegiatan di KKG/MGMP untuk berkreasi dengan berbagai ide atau gagasannya yang bersifat edukatif. Kegiatan virtual merupakan salah satu alternatif bagi pemberdayaan dan penguatan KKG/MGMP dalam rangka pengembangan pembelajaran abad ke-21 melalui budaya dan kesadaran global, kemandirian, kreativitas, komunikasi, dan aplikasi pengetahuan yang dapat menggantikan kegiatan pelatihan konvensional yang selama ini telah berlangsung. Kegiatan virtual hanya memerlukan perangkat keras, aplikasi, dan koneksi internet yang stabil. Kegiatannya yang cocok bagi KKG/MGMP adalah webinar, e-learning, dan blended learning. Kegiatan virtual di KKG/MGMP tersebut menjadi solusi kekinian yang dapat meminimalisir atau menghilangkan hambatan dan gangguan yang ada. KKG/MGMP dapat menimba pengetahuan, ilmu dan pengalaman dari kegiatan virtual yang telah terselenggara meliputi tiga aspek yaitu pengoperasian platform, penguatan kompetensi instruktur atau penyelenggara, dan pengelolaan penyelenggaraan. Dukungan dibutuhkan dari pemerintah melalui Kementerian Agama Republik Indonesia dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam hal regulasi, program dan anggaran yang memadai. Kegiatan virtual KKG/MGMP dapat meningkatkan kompetensi guru dan mutu pembelajaran dalam rangka pengembangan keprofesian berkelanjutan.

Kata Kunci: KKG, MGMP, PKB, Virtual

Pendahuluan

Kelompok kerja guru disingkat KKG, atau musyawarah kerja mata pelajaran disingkat MGMP adalah suatu wadah atau kegiatan bersama guru yang diselenggarakan dalam rangka pengembangan kompetensi berkelanjutan (PKB). Kegiatan di dalamnya berisi segala hal yang terkait dengan pengembangan empat kompetensi guru yang tertuang di dalam Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 19 Tahun 2005, yaitu pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Kompetensi pedagogik dan profesional lebih mendapat perhatian bila dibandingkan dengan kompetensi kepribadian dan sosial. Hal itu terjadi karena kompetensi pedagogik dan profesional lebih dirasakan secara kuantitas dan kualitas berhubungan langsung dengan pembelajaran yang merupakan tugas dan fungsi utama seorang guru.

Pelaksanaan KKG/MGMP dilaksanakan setiap tahun dan berkelanjutan. Guru diwajibkan melakukan pengembangan diri melalui wadah atau kegiatan bersama tersebut, meskipun untuk dihitung ngka kreditnya termasuk unsur penunjang (Permenpan RB 16 Tahun 2009). Setidaknya melalui kegiatan bersama secara berkala dan terjadwal, guru dapat menetapkan pokok bahasan dan paket pekerjaan yang bersifat mendesak atau kekinian (komtemporer), serta penting dan perlu untuk menunjang pembelajaran. Waktu pelaksanaan KKG/MGMP diatur empat kali atau empat paket setiap tahunnya (Permenpan RB 16 Tahun 2009). Bila setahun terdapat 12 bulan, maka waktu pelaksanaan atau paket pekerjaannya dilaksanakan setiap tiga bulan. Dengan demikian pola waktu KKG/MGMP adalah membahas satu pokok bahasan atau paket pekerjaan setiap bulan selama tiga bulan.

Pokok bahasan/paket pekerjaan KKG/MGMP meliputi empat kegiatan pembelajaran di sekolah/madrasah. Pokok bahasan/paket pekerjaan tersebut meliputi perangkat pembelajaran, metode/model pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Keempatnya diatur setiap tahun dengan urutan disepakati dalam musyawarah. Kesepakatan di dalam musyawarah ini difasilitasi oleh organisasi profesi yang ada di tingkat Kabupaten/Kota, misalnya Persatuan Guru Madrasah Indonesia (PGMI). Tentunya musyawarah tersebut turut juga ditentukan aspek-aspek lain yang terkait langsung atau tidak langsung di dalam kegiatan KKG/MGMP yaitu aspek regulasi, tempat, nara sumber, waktu, sarana, dan anggaran. Prinsip dan azas kegiatan yang penting diperhatikan dalam penyelenggaraan kegiatan KKG/MGMP adalah “bermutu dan unggul”. Oleh karenanya didorong untuk “berbudaya mutu dan terbiasa unggul”. Budaya mutu bermakna “menuliskan segala yang direncanakan, melaksanakan semua yang dituliskan, dan menyimpan hasil serta karya yang dilaksanakan dan dilakukan sebagai bukti”. Unggul bermakna “terbiasa bisa, sesuai konsep, fakta, prosedur dan keilmuan”.

Peran serta pengawas madrasah sebagai supervisor diperlukan dalam penyelenggaraan KKG/MGMP. Hal tersebut berkaitan dengan pemenuhan tugas dan fungsi pengawas madrasah, sebagaimana tertuang di dalam PMA Nomor 2 Tahun 2012 yang menyebutkan bahwa pengawas madrasah mempunyai tugas melaksanakan supervisi akademik dan supervisi manajerial, serta berfungsi dalam hal penyusunan program pengawasan di bidang akademik dan manajerial, pembinaan dan pengembangan madrasah, pembinaan, pembimbingan, dan pengembangan profesi guru madrasah, pemantauan penerapan SNP, penilaian hasil pelaksanaan program pengawasan, pelaporan pelaksanaan tugas kepengawasan. Pengawas madrasah dapat berperan dalam KKG/MGMP untuk memberikan saran, pendapat, pandangan, arahan atau nara sumber kegiatan.

Era industri 4.0 menuntut semua pendidik dan tenaga kependidikan diharapkan bukan jadi penonton, bahkan menikmati hanya sebagai komunikasi dan hiburan belaka. Internet dan perangkat keras yang tersedia dan terjangkau menjadikan semua penggunanya dua hal, yaitu pengguna dan terlena, bahkan ketagihan yang berlebihan, atau pengguna dan berkreasi dengan berbagai ide atau gagasannya, dan menghasilkan karya yang bermanfaat buat diri sendiri dan orang lain. Alangkah eloknya apabila menjadi pendidik dan tenaga kependidikan menjadi yang kedua, yaitu pengguna dan berkreasi dengan berbagai ide atau gagasannya yang bersifat edukatif dan teladan bagi yang lain. Banyak kreasi yang dapat dicermati dengan adanya beragam aplikasi yang tersedia di dalam perangkat keras melalui dukungan keberadaan jaringan internet. Bentuk kreasi dapat berupa produk audio (bunyi/suara), visual (grafis/gambar), maupun video (gabungan audio visual secara aktif). Pembelajaran virtual meningkat sejalan dengan peningkatan kesadaran pendidikan sepanjang hayat (long life education) yang di dalamnya terjadi perubahan yang cepat, tuntutan memperoleh informasi, dan kompetisi individu dan kelompok yang semakin ketat

(Munawaroh, 2005); penting dalam rangka pengembangan pembelajaran abad ke-21 yaitu kebudayaan dan kesadaran global, kemandirian, kreativitas, komunikasi, dan aplikasi pengetahuan; dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran (di Madrasah Negeri di Kota Parepare) (Said, 2014). Keberlangsungan kegiatan virtual dapat menggantikan kegiatan pelatihan konvensional yang selama ini telah berlangsung.

Produk-produk hasil kreasi aplikasi-aplikasi yang terpasang di beragam perangkat keras yang ada, baik freeware ataupun paid, oleh seorang pendidik dan tenaga kependidikan diharapkan sejalan dengan tugas dan fungsinya. Produk-produk hasil kreasi berkaitan dengan upaya peningkatan pembelajaran. Peningkatan pembelajaran yang diarahkan sejalan dengan empat kompetensi guru yang mencakup pedagogik, kepribadian, sosial, profesional; dan empat pokok bahasan/paket pekerjaan di KKG/MGMP yang mencakup perangkat, metode/model, media, dan penilaian. Guru sebagai tenaga pendidik dan Pengawas Madrasah sebagai supervisor dapat berkolaborasi membuat produk-produk berbasis aplikasi tertentu sesuai kemauan dan kemampuannya masing-masing.

KKG/MGMP dapat dijadikan wadah atau kegiatan bersama guru untuk pengembangan produk-produk kekinian berbasis aplikasi yang menunjang pembelajaran. Produk yang akan dihasilkan terkait realita “disrupsi” yaitu transformasi manual ke digital. Secara berkelanjutan disusun roadmap kegiatan KKG/MGMP dalam waktu jangka pendek dan menengah yang disertai capaian yang diharapkan. Kegiatannya dapat berupa literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), peningkatan kompetensi/penguasaan aplikasi daring dan luring, pelatihan mandiri atau berbantuan, penyediaan konten, penyusunan rancangan produk, pembuatan produk, publikasi produk, penggunaan produk, dan pengarsipan produk.

Ada yang menarik dalam perkembangan di era industri 4.0. Teknologi informasi dan komunikasi terkait dengan pertemuan, yaitu tersedianya beberapa aplikasi yang memungkinkan pertemuan virtual atau maya yang berlangsung dalam jaringan (online), serta keberadaan jaringan internet yang meluas. Pertemuan tersebut tidak membutuhkan fisik seseorang untuk hadir di satu tempat pada waktu yang telah ditetapkan. Kebutuhan utama adalah adanya perangkat keras dan internet, sehingga fisik seseorang dapat hadir secara virtual/maya yang terhubung melalui koneksi internet untuk menyelenggarakan suatu kegiatan. Teknologi seperti itu dapat dicermati menjadi bagian dari upaya peningkatan KKG/MGMP. Hal tersebut dapat menjadi bagian solusi beberapa permasalahan yang muncul terkait penyelenggaraan KKG/MGMP, sehingga diharapkan berdaya dengan beragam kegiatannya dan kuat dengan keberlangsungan yang berkelanjutan. Pemanfaatan semua teknologi yang ada yang mampu dikuasai diupayakan agar KKG/MGMP dapat menunjang pembelajaran guru yang ada. Apalagi menunjang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, serta bermakna.

Realita yang ada masih saja ditemukan tenaga pendidik yang belum akrab dan memanfaatkan perkembangan TIK dalam menunjang pembelajaran. Banyak alasan ditemukan, diantaranya alasan usia sudah memasuki tua dan mau pensiun, sulit mengoperasikan aplikasi perangkat keras, kepemilikan perangkat keras yang ketinggalan perkembangan teknologi, belajar dari kemajuan dan prestasi orang lain, dan kemauan serta semangat belajar dan berlatih lebih lanjut. Berdasarkan temuan tersebut, baik untuk dipertimbangkan terkait dengan solusi peningkatan kompetensi melalui upaya kegiatan-kegiatan KKG/MGMP yang berbasiskan TIK.

Kepentingan penggunaan TIK menjadi tinggi dengan adanya data yang besar yang perlu diambil, diinput, diolah, dianalisis, dan disajikan. Terlebih semua data yang ada menuntut pengelolaan yang cepat, bahkan real time, untuk pengambilan kebijakan. Data dapat membantu menggambarkan keadaan yang terjadi, dan menjadi dasar untuk kemungkinan pengambilan

kebijakan di masa depan dalam pengelolaan pembelajaran. Tahapan pembelajaran oleh guru-guru, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian, hingga evaluasi di dalamnya terdapat beragam data yang diupayakan dapat dijadikan catatan pribadi dan catatan lembaga/kolektif dalam rangka meningkatkan kualitas dan kuantitas produk KKG/MGMP yang lebih beragam, menginspirasi dan mencerahkan. Pengelompokan data menjadi empat pengelompokan besar tugas dan fungsi guru sejalan dengan pokok bahasan/paket pekerjaan guru di dalam KKG/MGMP (perangkat, metode/model, media, dan penilaian pembelajaran) merupakan upaya penyederhanaan data-data yang tersedia agar lebih memudahkan dianalisis. Data-data pembelajaran guru-guru dan kegiatan KKG/MGMP dibuat dalam bentuk digital. Digitalisasi pengembangan diri guru-guru di KKG/MGMP yang meliputi catatan pendidikan dan pelatihan, karya tulis ilmiah, publikasi ilmiah, dan karya inovatif lebih mudah untuk dilakukan. Pengarsipan jejak digital guru-guru menjadi bagian penting dari KKG/MGMP untuk menyusun arah pengembangannya dalam jangka panjang, baik bersifat individu guru maupun kolektif guru. Selain itu, dapat dengan mudah data-data disajikan kepada pihak yang berkepentingan agar dapat memperhatikan serta mendukung dalam bentuk apapun pada kegiatan KKG/MGMP.

Keberadaan KKG/MGMP sebagai wadah dan kerja bersama guru untuk peningkatan keprofesian berkelanjutan, ditemukan ibarat “jalan di tempat” atau “pasif”. Pengibaran tersebut bukan isapan jempol belaka. KKG/MGMP ada, namun sebatas pengurus, sekretariat, atau bahkan nama di suatu bagian satuan pendidikan atau satuan kerja. Kegiatan yang ada ditemukan masih belum sejalan harapan peningkatan mutu pembelajaran. Persentase KKG/MGMP yang aktif pun sedikit. Apabila dicermati, terdapat beberapa hambatan dan gangguan yang menjadi penyebab “jalan di tempat” atau “pasif”. Hambatan penyelenggaraan kegiatan KKG/MGMP beragam, umumnya mencakup aspek, yaitu pengurus, tempat kegiatan, materi pokok bahasan/paket pekerjaan, media kegiatan, nara sumber, pengarsipan, dan anggaran yang muncul. Pengurus kurang pro aktif, tempat kegiatan yang terbatas, materi pokok/paket pekerjaan kurang fokus, media kegiatan tidak kekinian, kesulitan memperoleh nara sumber sesuai keahlian, kekurangan petugas pengarsipan, serta anggaran yang kurang memadai. Faktor lingkungan KKG/MGMP yang ada dan menghambat umumnya berupa transportasi, posisi tempat kegiatan, keuangan waktu yang tersedia, kesiapan guru, kebijakan pimpinan madrasah, dan kestabilan jaringan internet.

Implementasi Kegiatan Virtual Berkelanjutan

Perkembangan TIK, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak sampai tahun 2019, sudah sedemikian sehingga dapat membuat aspek-aspek kehidupan dapat dipermudah, dipercepat, dan dimodifikasi. Pembelajaran berubah dalam hal materi (*material learning*) dan metode (*learning methods*) (Said, 2014). Ketiga aspek dan dua hal TIK tersebut terjadi juga dalam kegiatan pendidikan, khususnya KKG/MGMP, yaitu kegiatan dengan pertemuan jarak jauh. Kegiatan tatap muka dapat digantikan dengan kegiatan pertemuan virtual atau maya (*virtual meeting*). Pelaksanaan kegiatan virtual KKG/MGMP memerlukan sebuah aplikasi, baik bersifat bebas bayar maupun berbayar. Aplikasi kegiatan virtual bebas bayar, sifatnya gratis atau tidak berbayar, namun terdapat keterbatasan fitur-fitur yang ada. Sedangkan aplikasi kegiatan virtual berbayar, sifatnya harus dibayar dengan berlangganan otomatis setiap waktu tertentu, ada yang berbayar setiap bulan, ataupun tahun, tergantung kesanggupan pengguna. Aplikasi kegiatan pertemuan virtual umumnya berisi fitur-fitur utama pertemuan meliputi gabung ke ruang pertemuan (*join room*), antar muka (*interface*), percakapan (*chat*), bicara (*audio*), penampakan muka (*video*), sajian materi (*share screen*), pengaturan keaktifan audio dan video (*mute and unmute*), dan rekam layar (*screen recording*). Contoh aplikasi kegiatan pertemuan virtual yang sering digunakan adalah

platform webex dan google hangout. Kelebihan pertemuan virtual adalah peserta dapat berada dimana saja, asalkan ada perangkat keras TIK dan internet; waktu pertemuan lebih fleksibel, dapat dilakukan kapan saja sesuai kesepakatan; materi dapat ditayangkan dengan mudah; dapat menggunakan beragam perangkat keras yang tersedia dan dimiliki oleh peserta, baik berupa personal computer (PC), laptop, tablet, ataupun smartphone; interaksi petugas pertemuan dapat diatur dengan mudah, yaitu melalui pemilik/penyedia ruang pertemuan (*personal room*), pembawa acara (*host*), pembicara/nara sumber (*presenter*), pengatur acara (moderator), panitia kegiatan (panelist), dan peserta (*audience*). Kekurangan pertemuan virtual adalah internet harus stabil saat kegiatan, perangkat keras yang digunakan harus memiliki bagian perangkat yang mendukung aplikasi berjalan, yang paling utama processor dan RAM.

KKG/MGMP dapat menggunakan aplikasi pertemuan virtual untuk pelaksanaan kegiatannya. Pertemuan virtual dapat menjadi solusi agar meminimalisir atau menghilangkan kemungkinan hambatan dan gangguan yang ada. Menurut Bahrul Hayat, Ph.D. (2019) dalam pemaparan ilmiah sebagai keynote speaker di Simposium Nasional Guru Madrasah Tahun 2019 yang diselenggarakan Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan, Direktorat Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia pada tanggal 3 Desember 2019 di Surabaya menjelaskan bahwa modus peatihan di era global yang berupa kegiatan virtual net varsity (corporate university), intelligent tutoring systems (ITS), virtual reality (VR), e-learning, webinar, outbond training programe, dan blended learning. KKG/MGMP dapat memanfaatkan model pertemuan virtual yang cocok untuk berbagai kegiatan peningkatan kompetensi guru, diantaranya webinar, e-learning, dan blended learning. Webinar (Web Seminar) KKG/MGMP adalah pertemuan virtual berupa kegiatan seminar anggota/kelompok KKG/MGMP, membahas satu tema, biasanya sehari. Webinar dapat digunakan untuk kegiatan pembahasan satu tema, seperti pokok bahasan pengelolaan perangkat pembelajaran secara digital, pembelajaran Discovery Learning dan Project/Problem Base Learning, desain media pembelajaran, dan aplikasi penilaian. E-learning atau pembelajaran elektronik adalah pertemuan virtual berupa pembelajaran atau kursus dengan tema dan jangka waktu tertentu, ada tahapannya, biasanya lebih dari sehari, bahkan bisa beberapa minggu hingga bulan. E-learning dapat digunakan untuk penyelenggaraan pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) guru dengan tahapan pendahuluan, penyusunan proposal, pelaksanaan PTK, penyusunan laporan PTK, dan publikasi PTK. Blended learning adalah pembelajaran campuran antara pembelajaran daring yang independen dan tatap muka di kelas yang terstruktur. Blended learning dapat digunakan untuk pelatihan multimedia dalam pembelajaran dengan penyelenggaraan tatap muka di laboratorium komputer dan penyelesaian kegiatan belajar lain serta penyelesaian tugas secara mandiri secara daring di luar laboratorium komputer. Ketiga model pertemuan virtual tersebut menjadi alternatif yang dapat dipilih sebagai model kegiatan di KKG/MGMP.

Pertemuan virtual telah digunakan di dunia penyiaran publik, yaitu untuk acara tertentu yang membutuhkan pembahas yang berbeda tempat dengan sifat siaran langsung (live), atau siaran tidak langsung (recorded). Pertemuan virtual juga telah banyak digunakan di dunia pendidikan diantaranya pelatihan Virtual Coordinator Training (VCT) yang terselenggara sejak tahun 2018, oleh Seamolec yang bekerjasama dengan beberapa Dinas Pendidikan Provinsi di Indonesia, dengan pembahasan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat untuk dikuasai pembelajaran serta pengalaman menjadi panelis atau penyelenggara kegiatan. Begitu juga VCT yang diselenggarakan di PPPPTK. Kegiatan virtual Guru Pembelajar berupa kegiatan peningkatan kompetensi guru melalui beberapa jenis kegiatan diklat (moda), yaitu diklat Instruktur Nasional, moda daring (online), moda daring kombinasi tatap muka, dan moda tatap muka, melibatkan MGMP. Pertemuan virtual berupa Webinar berkelanjutan diantaranya telah terselenggara sampai

akhir tahun 2019 dengan penamaan kegiatan Saresehan Dalam Jaringan Ikatan Guru Indonesia (SADAR IGI), Saresehan Dalam Jaringan Jabar Juara (SEROJA), Cerdas (Sulawesi Tenggara), dan Lontara (Sulawesi). Pertemuan virtual telah digunakan dalam beberapa kegiatan seminar ilmiah, diantaranya live streaming Simposium Nasional Guru Madrasah tahun 2019 melalui Youtube. Diklat Jarak Jauh (DJJ) merupakan bentuk pembelajaran virtual jenis blended learning yang diselenggarakan oleh Balai Diklat Teknis Keagamaan, Kementerian Agama Republik Indonesia. Pelaksanaan DJJ memungkinkan peserta aktif daring atau luring dengan tahapan konten tertentu, mencakup aktivitas virtual di web DJJ (pengarahan program, materi, tugas, tes, dan penilaian), dan pertemuan virtual menggunakan platform webex.

KKG/MGMP dapat menimba pengetahuan, ilmu dan pengalaman dari kegiatan virtual yang telah terselenggara. Kajiannya mencakup tiga aspek yaitu pengoperasian platform, penguatan kompetensi instruktur atau penyelenggara, dan pengelolaan penyelenggaraan. KKG/MGMP diupayakan untuk menguasai pengoperasian platform yang digunakan secara komprehensif, seperti pengoperasian platform webex atau google hangout, baik secara individu atau kolektif. Penguatan kompetensi instruktur pendamping dilakukan melalui pelatihan penguasaan aplikasi-aplikasi yang menunjang dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dengan mendatangkan nara sumber dari luar (misalnya dari SEAMOLEC), berbagi antar guru, dan belajar mandiri (autodidak). Pengelolaan penyelenggaraan dapat dilakukan melalui pembiasaan kerja tim (team work) dengan bergilir penugasan dalam penyelenggaraan sebagai penyedia ruang, penyedia presensi, penyedia flyer, host, moderator, dan presenter. Ketiga aspek penyelenggaraan kegiatan virtual tersebut di KKG/MGMP sangat memungkinkan dilakukan karena adanya daya tarik kekinian, interaksi pembelajaran dan sosial, serta keprofesionalan. Hutapea dan Thoha (2008) mengungkapkan bahwa kompetensi dibentuk tiga domain yaitu pengetahuan, kemampuan, dan perilaku individu. Ketiga hal ini pun yang diharapkan dapat membentuk kompetensi guru yang ingin dicapai di kegiatan virtual KKG/MGMP.

Penting diperhatikan kontribusi komponen yang terlibat pendidikan, terutama setingkat Kabupaten/Kota. Guru yang mengemban amanat PKB melalui pengembangan diri, dituntut berperan dan pro aktif mengikuti dan mengimplementasikan proses dan hasil kegiatan virtual di KKG/MGMP ke dalam kegiatan belajar mengajarnya di kelas. Kepala Madrasah yang mengemban amanat manajerial, kewirausahaan, dan supervisi Madrasah dapat berperan menunjang kegiatan virtual di KKG/MGMP sesuai kapasitasnya masing-masing, yaitu berupa dukungan program dan anggaran pengembangan mutu pendidikan melalui kegiatan virtual. Peran Guru dan Kepala Madrasah diakomodasi oleh organisasi profesi, yaitu PGMI, sebagai bagian dari program kegiatannya di KKG/MGMP. Pengawas madrasah yang mengemban amanat supervisi akademik dan supervisi manajerial, melalui kelompok kerjanya, dapat berperan menjadi nara sumber dan pengarah program kegiatan virtual. Kepala Kementerian Agama Kabupaten/Kota, Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi, sampai ke Kementerian Agama Republik Indonesia diperlukan dukungannya berupa kebijakan berkelanjutan yang mendorong kegiatan virtual di KKG/MGMP berupa regulasi, program dan anggaran yang memadai. Sinergitas dari empat pemangku kepentingan tersebut diharapkan dapat menjadikan kegiatan virtual sebagai kegiatan yang tertuang di dalam Daftar Isian Pengguna Anggaran (DIPA) dan memberikan efek yang tinggi dalam peningkatan mutu pembelajaran/pendidikan di Indonesia. Dukungan pun dapat ditawarkan atau diminta kepada pihak pemerhati pendidikan melalui skema kerjasama yang saling menguntungkan, seperti kerjasama dengan penerbit buku dan tempat destinasi pendidikan. Penguatan kegiatan virtual di KKG/MGMP diupayakan berlangsung berkelanjutan. Penyelenggaraan kegiatan virtual di KKG/MGMP memerlukan tahapan perencanaan,

pelaksanaan, penilaian, dan evaluasi. Semua tahapan yang berlangsung memanfaatkan daring internet. Rekam jejak semua aktivitas tersimpan secara digital. Hal tersebut menjadi karya inovatif seorang guru melalui pengembangan diri di dalam KKG/MGMP. Produk-produk digital berikutnya merupakan suatu prestasi tersendiri yang dapat dijadikan bahan bagi pembuktian diri dalam kegiatan pemilihan guru, kepala madrasah, pengawas madrasah, laboran, dan pustakawan berprestasi, serta lomba inovasi pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif.

Simpulan

KKG/MGMP sebagai suatu wadah atau kegiatan bersama guru yang diselenggarakan dalam rangka pengembangan kompetensi berkelanjutan (PKB), berupaya menyinkronisasikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memasuki era industri 4.0 dengan ciri perangkat-perangkat yang menunjang pembelajaran melibatkan koneksi internet, sehingga menjadikan keadaan mengalami perubahan dengan istilah “disrupsi”. Disrupsi diartikan suatu keadaan yang mendorong transformasi dari manual ke digital.

Kegiatan virtual/maya dalam pembelajaran merupakan sebagian dari disrupsi. Kegiatan virtual memungkinkan perangkat TIK dengan internet tidak perlu menghadirkan fisik seseorang dalam pelaksanaannya, dengan kata lain tidak terbatas ruang dan waktu. KKG/MGMP dapat melaksanakan beragam kegiatannya secara virtual. Tiga kegiatan yang memungkinkan diselenggarakan KKG/MGMP adalah webinar, e-learning, dan blended learning.

Kelebihan kegiatan virtual di KKG/MGMP adalah peserta tidak perlu berkumpul di suatu tempat dalam satu waktu. Situasi dan kondisi peserta tidak terkekang aturan-aturan tertentu. Interaksi kegiatan antara panelis dengan peserta dapat berlangsung live atau recorded, dengan penyajian materi dan pengaturan pengarsipan lebih fleksibel dalam bentuk digital. Kekurangan yang sering terjadi adalah terkait kualifikasi perangkat keras yang kurang mendukung dan kestabilan koneksi internet. Peran guru, kepala madrasah, dan pengawas madrasah diharapkan dapat mendorong berlangsungnya kegiatan virtual berkelanjutan sesuai tugas dan fungsinya. Pemerintah melalui Kementerian Agama RI bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI diharapkan dapat berkomitmen menyelaraskan program, regulasi dan anggaran bersama guna mendorong peningkatan KKG/MGMP melalui kegiatan virtual untuk peningkatan kompetensi guru disamping pelatihan-pelatihan konvensional yang telah berlangsung selama ini. Dua hal besar yang diharapkan bahwa KKG/MGMP berdaya dan lebih kuat melalui kegiatan virtual.

Daftar Pustaka

- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. 2009. Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya. Jakarta: Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi.
- Munawaroh, I. 2005. “Virtual Learning Dalam Pembelajaran Jarak jauh.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Nomor 2 Volume 1, 171-181.
- Parulian Hutapea, Nurianna Thoha. 2008. *Kompetensi komunikasi Plus: Teori, Desain, Kasus dan Penerapan untuk HR dan Organisasi yang Dinamis*, Jakarta: Pustaka Utama.
- Said, H. (2014). “Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Madrasah Negeri di Kot Parepare.” *Lentera Pendidikan*, Volume 17 Nomor 1, 18-33