

Pemanfaatan *Platform* Pembelajaran sebagai Media dalam Proses Belajar Mengajar untuk Mengembangkan *Soft Skills* Guru-Guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar

Eva Pratiwi Pane¹, Srinatalia Silaen², Leonita Maria Efipaniyas Manihuruk³, Ady Frenly Simanullang⁴

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar¹²³⁴

e-mail : evapратиwi2607@gmail.com¹ , srinatalia.silaen92@gmail.com² , manihuruknita@gmail.com³ , adyfrenly@gmail.com⁴

Abstract

The partner of this Community Partnership Program (PKM) is SMP Negeri 11 Pematangsiantar. The problem faced by partners is the use of learning platforms as a medium in the teaching and learning process to develop the soft skills of teachers. Soft skills development of teachers can be through seminars, MGMP, special soft skills training, and character building. This factual condition is due to the limited reading materials and exercises that can inspire practice that can develop teachers' soft skills. Based on the results of interviews with school principals, the specific problems that cause this are also the main priorities of this Community Partnership Program activity, namely: 1) Limited knowledge of teachers about various things that can be done to develop soft skills in the use of learning platforms; 2) Limited skills of teachers in designing/making various soft skills development programs in the use of learning platforms; and 3) the low ability of teachers in implementing various programs in developing soft skills in the use of learning platforms. The method used is participatory model training with the icare approach (introduction, connection, application, reflection, and extension). The results achieved are: 1) Partners understand the various things that can be done to develop soft skills in the use of learning platforms; 2) Skilled partners in designing/making various soft skills development programs in the use of learning platforms; and 3) Partners are able to carry out various programs in developing soft skills in the use of learning platforms. This result gives great hope for the creation of a teaching and learning process that is conducive, takes place collaboratively, and is integrated with real life.

Keywords: *learning platform; soft skills, teacher*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan *platform* pembelajaran merupakan bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital yang dimulai dengan mempersiapkan konten berupa portal atau *platform* digital. Adapun sistem yang terdapat dalam *platform* pembelajaran akan mempermudah proses belajar mengajar. Sebab, para siswa dapat mengakses semua bahan ajar ataupun bahan ujian dalam satu jaringan.

Guru juga dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan kreatif serta inovatif. Salah satu contoh pemanfaatan kecanggihan teknologi tersebut adalah pembuatan media pembelajaran *e-book* dengan menggunakan *book creator*. Tujuannya dalam pembelajaran adalah memudahkan proses pembelajaran bagi

guru kepada peserta didik dalam memberikan bahan bacaan dan tugas secara *online*.

Keterampilan belajar dan inovasi, berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Sedangkan kecakapain hidup dan karir berhubungan dengan fleksibilitas dan inisiatif adaptif serta kecakapan diri secara sosial dalam interaksi, serta bertanggungjawab (Trilling & Fadel, 2009). Ini menjelaskan bahwa untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di abad 21, maka *hard skill* atau berpengetahuan melalui *core subject* dalam kurikulum saja tidaklah cukup, tetapi harus dilengkapi dengan berbagai kemampuan yang dapat mengaktualkan dan mengorganisir berbagai *hard skill* pada masing-masing individu dalam suatu keteraturan sistemik pada pencapaian

suatu tujuan, seperti kemampuan kreatif, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan berkarakter kuat. kemampuan ini dikenal dengan istilah *soft skill*. Hubungannya dengan itu, *soft skill* merupakan keniscayaan dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 pada abad 21 saat ini (Akmal, 2019).

Dalam proses pembelajaran guru dapat memasukkan muatan *soft skills* ini mulai dari silabus dengan mencantumkan nilai karakter yang harus dikuasai peserta didik, kemudian dalam rancangan proses pembelajaran, yang dikreatifkan pada kemampuan guru dalam pengelolaan kelas. Maka, dibutuhkan keterampilan guru dalam mengolah pembelajaran, baik di kelas maupun di bengkel ataupun laboratorium, yang mana dapat menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai toleransi, kerja sama, saling menghargai, gotong royong, dan lain-lain (Uno, 2011).

Fakta di atas menjelaskan bahwa, sumber belajar utama dari pengembangan *soft skill* yang merupakan tuntutan menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0 adalah ruang kelas dalam waktu belajar, termasuk di luar kelas melalui penugasan-penugasan. Dengan perkataan lain, pengembangan *soft skill* peserta didik tidak dimandatkan pada mata pelajaran tertentu, melainkan pada proses pembelajaran semua subject matter. Implikasi dari hal ini adalah guru sebagai komponen penting dalam membangun penyelenggaraan pendidikan yang bermutu (Danim, 2011) harus mengupayakan atau menjadikan proses pembelajaran mata pelajarannya sebagai wahana peserta didik berlatih mengembangkan *soft skill* yang perlu dimiliki untuk beradaptasi dengan perubahan yang dibawa revolusi industri 4.0 pada abad 21 saat ini. Berdasarkan itu, dapat dirumuskan kerangka konseptual bahwa pengembangan *soft skill* harus: 1) diintegrasikan dengan proses belajar mengajar di kelas, yakni guru harus mendesain semua peristiwa dalam proses pembelajaran di kelas; 2) dibiasakan (habituasi) melalui aktivitas keseharian, yakni guru mendesain semua aktivitas keseharian baik yang rutin, dikondisikan, termasuk semua moment pertemuan; dan 3) diintegrasikan pada semua kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan keseharian di rumah, yakni guru perlu mendesain kemitraan dengan orangtua.

Kepandaian mengolah pembelajaran *soft skills* ini akan lebih efektif jika diikuti dan harus disertai dengan teladan dari guru yang bersangkutan. Kecakapan bergaul dan bermasyarakat atau *soft skills* dapat ditumbuhkembangkan dari lingkungan sekolah, baik dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dengan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran, misalnya dengan berdiskusi, tutor sebaya, tugas kelompok, dan lain-lain yang dapat membuat peserta didik berlatih berbicara atau berkomunikasi untuk mengembangkan kemampuan secara interpersonal, baik kecakapan bersikap, berbicara, maupun bertindak (Wibowo, 2010).

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah pemanfaatan *platform* pembelajaran sebagai media dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan *soft skill* guru ternyata bukan pekerjaan mudah. Kondisi faktual ini, menurut informasi yang diperoleh disebabkan oleh terbatasnya bahan bacaan serta latihan-latihan yang dapat memberi inspirasi tentang praktik-praktik yang dapat mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran. Secara khusus, berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, permasalahan spesifik yang menjadi penyebab dari hal tersebut sekaligus merupakan prioritas utama kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini, adalah: 1) Terbatasnya pengetahuan guru tentang berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran; 2) Terbatasnya keterampilan guru dalam merancang/membuat berbagai program pengembangan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran; dan 3) Rendahnya kemampuan guru dalam melaksanakan berbagai program dalam mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran.



Gambar 1. Peserta PKM didampingi Kepala Sekolah Mitra

METODE

Pendekatan yang dianggap tepat untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra adalah memberikan pelatihan pengembangan *soft skill* guru-guru dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran yang memiliki intensitas tinggi dalam berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, yang pada gilirannya diharapkan dapat berkontribusi terhadap berkembangnya *soft skill* guru-guru di sekolahnya.

Model pelatihan yang digunakan adalah model partisipatif dengan pendekatan *icare* (*introduction, connection, application, reflection, dan extension*). Model partisipatif merupakan kegiatan belajar dalam pelatihan yang dibangun atas dasar keikutsertaan peserta dalam semua aspek kegiatan. Sebab itu, pelaksanaan pelatihan pada PKM ini ditekankan pada memotivasi dan melibatkan peserta secara aktif untuk berlatih, bukan hanya mendengarkan ceramah yang bersifat transfer pengetahuan, tetapi lebih menekankan pada tanya jawab, diskusi dan pemberian contoh-contoh.

Secara sistematis sebagaimana pendekatan yang pilih dalam kegiatan pelatihan PKM ini, dijelaskan sebagai berikut: Pertama, *introduction* yaitu melakukan penelusuran mengenai pemahaman peserta tentang *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran yang dibutuhkan dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0, selanjutnya menjelaskan, tujuan dan langkah-langkah kegiatan. Kedua, *connection* yaitu curah pendapat mengenai berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran dan keterampilan yang diperlukan guru dalam mengembangkannya. Ketiga, *application* yaitu memberikan pengantar melalui ceramah untuk menjelaskan bentuk program/kegiatan yang perlu dikembangkan dan *locus educationis* pengembangannya, kemudian menunjukkan beberapa contoh implementasinya, dilanjutkan dengan meminta peserta secara individual untuk berlatih mengembangkan program/kegiatan dan implementasinya, kemudian mempraktikkannya. Keempat, *reflection* yaitu mendiskusikan berbagai kendala yang mungkin

dihadapi dalam mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran, termasuk kendala mengimplementasikan program yang direncanakan, dilanjutkan dengan memberikan penguatan kepada peserta PKM tentang berbagai hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran. Kelima, *extension* yaitu menilai sejauh mana kegiatan telah mencapai tujuan, kemudian memberikan penguatan dan saran tindak lanjut mengenai program pengembangan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran.



Gambar 2. Suasana Pelaksanaan Pelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan model partisipatif dengan pendekatan *icare* yang dilaksanakan adalah:

1. Introduction

Tahapan ini dilaksanakan dengan meminta peserta mengemukakan *soft skill* yang mereka ketahui/pahami sangat dibutuhkan dalam menghadapi perubahan yang dibawa oleh revolusi industri 4.0. Dalam proses ini, peserta diberi keleluasan untuk memilih apakah menyampaikan secara lisan ataupun tulisan. Setelah semua pendapat peserta diidentifikasi, tim PKM memberikan pengantar melalui ceramah bervariasi dengan bantuan slide presentasi serta *handout* yang telah dibagikan kepada peserta, pengantar ini diharapkan sebagai dasar peserta merumuskan *soft skill* yang dibutuhkan.

Diakhir penjelasan tim, peserta diajak untuk menganalisis perlunya pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta mencari tahu dari berbagai sumber observasi bukan diberitahu, pembelajaran diarahkan untuk peserta mampu merumuskan masalah, bukan hanya dilatih menyelesaikan masalah, pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis atau mengambil keputusan bukan lagi berpikir mekanistik, dan pembelajaran

ditekankan pada pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Tim mengidentifikasi *soft skills* yang perlu dikembangkan pada peserta sehingga di masa depan dapat digunakan merajut peradaban dan berkarya sebagai profesional. *Soft skills* dimaksud berkaitan dengan: 1) kualitas karakter yakni pribadi yang selalu siap dalam setiap perubahan; 2) keterampilan belajar dan inovasi yakni kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi; dan 3) keterampilan teknologi dan media informasi yakni mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan ICT.

Sebelum mengakhiri tahapan ini, tim melanjutkan dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan pelaksanaan kegiatan serta penjelasan mengenai langkah-langkah kegiatan pendekatan *icare* lengkap dengan konten yang merupakan bagian masing-masing tahapan.

2. Connection

Pada tahapan ini, peserta difasilitasi untuk curah pendapat/curah gagasan mengenai berbagai hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan *soft skill* peserta, termasuk keterampilan yang diperlukan guru dalam mengembangkannya. Curah pendapat/curah gagasan ini difokuskan pada hasil rumusan pada tahapan sebelumnya. Untuk memantik curah pendapat/curah gagasan, tim mengemukakan satu fakta yang terkait dengan pengembangan *soft skills*, bahwa sampai saat ini tidak ada mata pelajaran khusus di sekolah yang mengajarkan, melatih, atau membina *soft skills* tersebut pada peserta, meskipun terdapat beberapa dari keterampilan difasilitasi dengan pokok bahasan tertentu tapi dilakukan secara interseksional, yakni menyatu dalam kesatuan program dan menyebar pada beberapa pokok bahasan tertentu.

Melalui tahapan kedua ini, peserta kegiatan PKM diberikan pemahaman bahwa pengembangan *soft skills* dimandatkan dalam proses pembelajaran pada semua *subject matter*. Sebab itu, yang perlu dilakukan guru adalah mengupayakan atau menjadikan proses pembelajaran mata pelajarannya sebagai wahana peserta berlatih.

Sebagai akhir tahapan ini, peserta diminta melakukan refleksi, apakah proses pembelajaran dari mata pelajarannya selama ini benar-benar sudah menjadi wadah untuk berlatih menjadi pribadi yang siap dalam setiap peruba-

han, berpikir kreatif, kritis, inovatif, komunikasi, dan kerjasama. Jika belum, peserta diberikan motivasi untuk segera mentransformasikan atau melakukan perubahan pada dirinya.

3. Application

Tahapan ini dilaksanakan dengan pemberian pengantar oleh tim PKM melalui ceramah bervariasi berbantuan slide presentasi dan handout yang telah dibagikan kepada peserta. Penjelasan tim PKM berkaitan dengan *locus educationis* pengembangan *soft skills* peserta didik serta berbagai bentuk program/kegiatan yang dapat dikembangkan termasuk beberapa contohnya. Dalam tahapan ini, disampaikan kepada peserta sebagai dasar dalam mengembangkan aktivitas bahwa tidak ada mata pelajaran khusus yang mengajarkan *soft skills*, sehingga tempat strategis untuk mengembangkannya atau *locus educationis* pengembangannya adalah ruang-ruang kelas dalam waktu belajar, termasuk di luar kelas melalui penugasan-penugasan. Secara detail, dijelaskan bahwa, terhadap pengembangan:

1. Kualitas karakter, yakni pribadi yang lebih baik (moral dan kinerja) dan selalu siap dalam setiap perubahan, sebagaimana perkembangan digital dan teknologi saat ini telah memunculkan satu kekuatan besar yang mempengaruhi kepribadian anak. Kekuatan ini bisa hadir dimanapun seseorang berada.
2. Keterampilan belajar dan inovasi, yakni kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Secara teoretis, hal ini dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran terdapat kebebasan berpikir.
3. Keterampilan teknologi dan media informasi yakni mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan ICT. Ini menuntut pemanfaatan ICT (bukan saja media baru seperti komputer/ laptop/ smartphone yang terkoneksi internet, tetapi juga media lama seperti radio dan televisi) dalam proses pembelajaran, termasuk melibatkan peserta didik secara intensif bukan hanya dalam pembelajaran audiovisual tetapi juga dalam proses pembelajaran web, termasuk penggunaan multimedia interaktif.

4. Reflection

Tahapan ini dilaksanakan melalui pemberian kesempatan kepada peserta mendiskusikan berbagai kendala yang mungkin dihadapi dalam

mengembangkan *soft skill* peserta, termasuk kendala mengimplementasikan program-program yang direncanakan. Setelah proses diskusi/peserta memberikan sumbang saran sebagai satu solusi terhadap kendala-kendala yang mungkin dihadapi, tim PKM selanjutnya memberikan penguatan tentang berbagai hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *soft skill*, antara lain: PBM harus berpusat pada peserta didik; PBM harus kolaboratif; belajar harus memiliki konteks; sekolah harus diintegrasikan dengan masyarakat.

5. Extension

Tahapan ini ditujukan untuk tim PKM memberikan penguatan dan saran tindak lanjut mengenai pengembangan *soft skills* peserta. Terhadap ini, tim PKM menyampaikan kesimpulan bahwa dalam mengembangkan *soft skill* peserta, guru harus berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki peserta dengan informasi baru yang akan dipelajarinya, memberi kesempatan peserta untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya masing-masing, dan mendorong peserta untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya.

Guru juga berperan sebagai pembimbing, yang berupaya membantu peserta ketika menemukan kesulitan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya.

Selain memberi penguatan dan saran tindak lanjut, tahapan ini juga digunakan Tim PKM untuk mengetahui sejauhmana kegiatan ini telah mencapai tujuan. Hal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta berkaitan dengan topik-topik yang telah dibahas. Dalam tahapan ini, tampak bahwa peserta sudah memiliki pemahaman dan keterampilan bagaimana mengembangkan *soft skill*. Hal tersebut dapat diamati dari kesesuaian jawaban dengan pertanyaan yang diberikan.

SIMPULAN

Hasil Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan antara lain:

1. Mitra memahami berbagai hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran.
2. Mitra terampil merancang/membuat berbagai program pengembangan *soft skill* pemanfaatan *platform* pembelajaran.
3. Mitra mampu melaksanakan berbagai

program dalam mengembangkan *soft skill* pemanfaatan *platform* pembelajaran.

Pentingnya pengembangan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran bagi guru dalam membangun keprofesionalannya yakni keterampilan pribadi guru dalam berhubungan dengan orang lain dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri yang mampu mengoptimalkan pengembangan unjuk kerja secara maksimal. Guru bukanlah hanya pengajar, tetapi pendidik. Dengan *soft skill* dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran guru dapat memberikan teladan dalam bersikap dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai, moralitas, dan budaya bangsa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar (UHKBNP) yang telah mendukung kegiatan ini. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UHKBNP dan Kepala Sekolah SMP Negeri 11 Pematangsiantar, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal. (2019). *Lebih Dekat Dengan Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Danim, S. (2011). *Pengembangan Profesi Guru: Dari Pra-Jabatan, Induksi, Ke Profesional Madani*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21 ST Century Skills; Learning for Life in Our Times* (First Edition). USA: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad, (2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif lingkungan Kreatif efektif, menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, Agus dan Hamrin. (2010). *Menjadi Guru Berkarakter; Strategi Membangun Kompetensi dan Karakter guru*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.