



Menggunakan Metode Agile untuk Meningkatkan Kreativitas Guru melalui Berbagi Pengetahuan

Rintan Ayu Lestari¹, Okky Rahmat Saputra², M. Zulbi Alzarudin³, Steven Fredrico⁴

Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail : 1stevenfredrico2002@gmail.com , 2okkyrahmatsaputra09@gmail.com ,
3zulbialzarudin@gmail.com , 4rintanayulestarii@gmail.com ,

Abstrak– Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bagaimana Metode Agile dapat meningkatkan kreativitas guru dengan bertukar informasi. Penelitian dilakukan di SDN Cipulir 3 Jakarta Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan rekomendasi Miles & Huberman, data dalam penelitian ini dianalisis dalam empat tahap.

Kata Kunci: Metode Agile, Berbagi Pengetahuan, Kreativitas, dan Perubahan Cepat

Abstract– The purpose of this study is to demonstrate how the Agile Method may boost teacher creativity by exchanging information. The study was carried out in South Jakarta at SDN Cipulir 3. This study employs descriptive approaches in a qualitative manner. According to Miles & Huberman's recommendations, the data in this study was subjected to four rounds of analysis.

Keywords: Agile Method, Knowledge Sharing, Creativity, and Rapid Change

1. PENDAHULUAN

Tantangan kreativitas guru dalam menjalankan tugasnya semakin terasa penting, terutama dalam konteks pendidikan nasional yang menuntut peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Namun, dalam praktiknya, tidak semua guru memiliki kemampuan atau pengetahuan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta media online dalam pembelajaran daring.

Kondisi ini semakin menjadi perhatian, terutama di masa pandemi di mana pembelajaran tatap muka tidak lagi dapat dilakukan secara langsung. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang dapat membantu meningkatkan kreativitas guru, terutama dalam hal memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Teknik Agile yang mengedepankan kecepatan, kerjasama, ketepatan waktu, internet, dan eksekusi merupakan salah satu taktik yang bisa digunakan. Dengan menggunakan pendekatan ini, tim pengembangan dapat merespons perubahan dengan cepat dan menawarkan solusi yang relevan terhadap masalah yang sudah ada.

Dengan menggunakan pendekatan Agile, guru dapat lebih mudah berkolaborasi dalam berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta meningkatkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hal ini akan membantu guru untuk lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran daring, serta memastikan peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran yang bermutu dan relevan dengan perkembangan zaman.

2. METODE

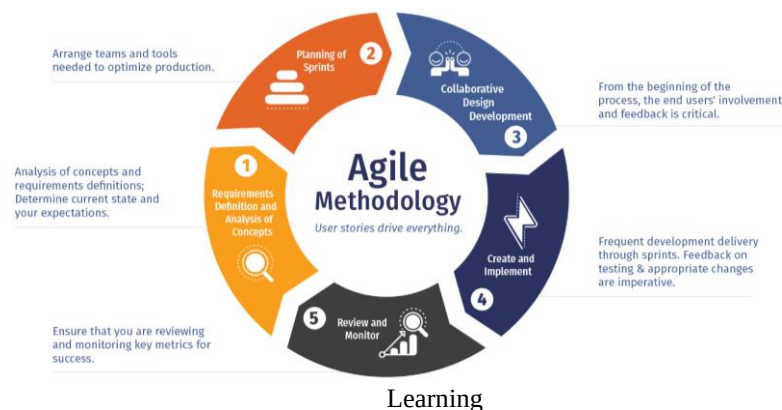
Agile Software Development, yang didasarkan pada proses pengerjaan berulang dengan kolaborasi terstruktur antar tim, merupakan model pengembangan perangkat lunak yang adaptif terhadap perubahan. Nilai utama dari pendekatan ini adalah kemampuan tim untuk mengambil keputusan cepat, mempertahankan kualitas, dan menangani perubahan dengan baik. Dalam menghadapi krisis pembelajaran online (BDR), peneliti merancang desain penelitian dengan pendekatan Agile untuk mengatasi perubahan dengan cepat tanpa mengorbankan kualitas. Brewer dkk. (2003) menggarisbawahi pentingnya Agile dalam menciptakan solusi TIK yang sesuai untuk mendukung pembangunan sosial dan ekonomi.

Pengembangan tangkas adalah proses pengembangan perangkat lunak cepat yang beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan. Ide dasarnya adalah mengerjakan aplikasi dalam kolaborasi erat dengan yang lain, dengan dokumentasi sesedikit mungkin, dan dengan penekanan pada iterasi untuk menangani perubahan secara adaptif dan efisien guna memuaskan klien dan mempersingkat waktu pemrosesan. Agile Manifesto, yang menjadi dasar Metode penciptaan Agile, sangat menekankan gagasan berikut: kesederhanaan, penilaian berkelanjutan, penciptaan produk yang cepat namun berkualitas tinggi, penerimaan perubahan, dan pengutamaan kebahagiaan pelanggan.

Para peneliti mengadopsi pendekatan tangkas dalam manajemen pembelajaran dan berkonsentrasi pada komunikasi yang jelas, evaluasi yang sering, penerimaan perubahan, kerja sama lintas disiplin, dan suasana yang mendukung motivasi. Keuntungan dari strategi yang mudah beradaptasi dan responsif dalam lingkungan pendidikan ditekankan oleh teori Allen (2012).

Kelompok pengawas SDN Cipulir 03 segera bertindak cepat dalam menangani permasalahan dengan menerapkan Teknik Sigap dalam Persekolahan. Mereka melakukan pemeriksaan masalah oleh Kelompok Peningkatan Program Pendidikan dan merencanakan sistem untuk mengatasi masalah ini. Pengembangan Gathering Conversation Discussion (FGD) merupakan diskusi yang menarik untuk memberikan wawasan dan menilai pelaksanaan.

ambar 1. The Agile Methodology Sumber: Agile and Learn Concepts for Teaching and



Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teori Allen (2012) relevan dengan penyelidikan ini. Menurut Allen, terdapat banyak prosedur di lembaga pendidikan, dan beberapa di antaranya mungkin menggunakan strategi yang lebih fleksibel, mudah beradaptasi, dan menerima perubahan. Proses tangkas hanyalah siklus penciptaan dan refleksi berulang dengan batasan waktu dan anggaran yang telah ditentukan serta asumsi kualitas. Allen menambahkan bahwa metode ini cocok untuk mengukur manajemen diri, kolaborasi lintas generasi, eksplorasi dan pengembangan, perencanaan tim, dan reaksi cepat dan mudah beradaptasi dalam kerangka pemikiran Agile.

Di SDN 03 Cipulir, kelima komponen ini menjadi penanda dimulainya penerapan metode Agile melalui program berbagi pengetahuan yang dirancang untuk meningkatkan daya cipta para pendidik dari berbagai generasi yang terlibat.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Gambaran keseluruhan keadaan yang akan dicermati adalah keadaan pendidik yang berbeda-beda dalam kondisi guru, dengan rentang usia dan kreativitas TIK yang beragam, serta kapasitas mereka dalam beradaptasi terhadap perubahan dan kerja sama, tingkat kolaborasi antara pendidik dan staf pendukung, serta inisiatif berbagi pengetahuan yang diterapkan di SDN Cipulir

03, merupakan aspek-aspek yang luas. situasi yang akan diamati. Pengamatan pertama peneliti adalah terhadap guru yang menghadapi keadaan yang berubah dengan cepat; Dalam hal ini, pandemi Covid-19 mengharuskan pembelajaran daring dari rumah (BDR) yang sangat erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi. Penekanan utama observasi adalah kreativitas guru dalam pembelajaran berbasis ICT. Kecakapan guru dalam menggunakan TIK kemudian disurvei sebagai bagian dari observasi. Selanjutnya, sebagai contoh inovasi guru terkait TIK celah penerapan proses pembelajaran kreatif dan inovatif di masa pandemi COVID-19 atau pembelajaran daring dilakukan wawancara dengan kepala sekolah dan sejumlah guru. Panduan wawancara (terlampir).

No	Temuan	Jumlah
1.	Guru / tenaga kependidikan kreatif menggunakan TIK dalam pembelajaran sangat mahir	11
2.	Guru / tenaga kependidikan kreatif menggunakan TIK dalam pembelajaran mahir	8
3.	Guru / tenaga kependidikan kreatif menggunakan TIK dalam pembelajaran sedang	8
4.	Guru / tenaga kependidikan kreatif menggunakan TIK dalam pembelajaran kurang	8
5.	Guru / tenaga kependidikan kreatif menggunakan TIK dalam pembelajaran sangat kurang	7
Jumlah		42

Berdasarkan observasi dan percakapan dengan kepala sekolah dan enam guru yang menjadi delegasi, maka dibuatlah tabel berikut: dua guru mewakili kelas menengah (usia 35 hingga 49 tahun), dua guru mewakili kelompok senior (usia 50 hingga 60 tahun), dan enam puluh orang guru mewakili kelompok senior (usia 50 hingga 60 tahun). -lima guru yang mewakili kelompok muda (usia 25 hingga 34). Subfokus berikut dapat ditemukan:

1. Sub Fokus 1: Guru menghadapi tantangan dalam pembelajaran, khususnya dalam penggunaan keterampilan TIK sebagai mode utama pengajaran online. Hasilnya menunjukkan bahwa guru pada usia tertentu tidak mampu menggunakan TIK.
2. Sub Fokus 2: Keinginan dan kecepatan guru dalam beradaptasi terhadap perubahan sejalan dengan prinsip metode Agile.
3. Sub Fokus 3: Ditemukan bahwa, dalam hal menumbuhkan kreativitas guru, guru yang lebih berpengalaman cenderung menjadi pembelajar yang lebih kreatif dibandingkan guru yang kurang berpengalaman. Kecuali mereka tidak terlalu kreatif dengan ICT. Sebaliknya, instruktur muda mahir dalam ICT namun kurang berimajinasi dalam mengajar.
4. Sub Fokus 4: Aktivitas Khas Guru di SDN Cipulir 03: Beberapa guru, biasanya yang lebih tua, selalu mengandalkan atau meminta bantuan dari yang lebih muda, terutama dalam hal yang berkaitan dengan TIK. Selain itu, guru sering kali bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah melalui diskusi.

Berdasarkan data observasi dan wawancara, ditemukan bahwa sejumlah pendidik masih kurang menguasai keterampilan TIK yang menjadi sarana utama pembelajaran baik saat ini (pembelajaran daring pada masa darurat COVID19) maupun di masa depan. Oleh karena itu Kepala Sekolah akan memimpin Tim Pengelola Sekolah SDN Cipulir 03 dalam melakukan tindakan segera yang peneliti proses sesuai dengan subfokus yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Sub Fokus 1: Sejalan dengan Metodologi Agile dalam Pendidikan, tim manajemen Sekolah SDN Cipulir 03 merespon tantangan dengan cepat dengan melakukan hal berikut: Tim Pengembangan Kurikulum menganalisis permasalahan terkini dan mengembangkan solusi cepat dengan melakukan analisis terhadap permasalahan tersebut. Seiring dengan dibuatnya fasilitas Forum Group Discussion (FGD) sebagai sarana pengkoordinasian sudut pandang dan penilaian output.
2. Sub Fokus 2: Rencana Aksi Berbagi Pengetahuan. Tim yang bekerja sama dengan baik, memiliki motivasi tinggi, cerdas, hati-hati, dan fleksibel membentuk forum kelompok diskusi, atau Forum Group Discussion (FGD), di dalam tim untuk membicarakan kemajuan kreativitas pengajaran. Mereka dapat menularkan ilmu berdasarkan keahliannya masing-masing.
3. Sub Fokus 3: Bagaimana kreativitas guru bervariasi saat menggunakan TIK untuk pengajaran. Setelah latihan berbagi pengetahuan kelompok dan kegembiraan yang luar biasa dari para instruktur, akhirnya terjadi pergeseran. Pada kelompok 1, yang terdiri dari guru-guru lanjut usia yang mengalami kegagalan teknologi, para guru secara bertahap menjadi lebih mahir dalam menggunakan TIK dan menjadi lebih mandiri. Kelompok menengah yang lebih cepat menyerap informasi mulai memanfaatkan internet untuk berkreasi. Kreativitas ini bahkan telah meluas ke ruang kelas, di mana para guru mulai mengamati siswa menciptakan Power Point yang lebih menarik dan imajinatif serta film pembelajaran mereka sendiri.
4. Sub Fokus 4: Setelah implementasi program dengan pendekatan berbagi pengetahuan, para pendidik menunjukkan kreativitas di kelas dengan menggunakan fitur Zoom, membuat presentasi PowerPoint yang inventif, memproduksi film pendidikan, dan memanfaatkan aplikasi lain yang dengan cepat mendapatkan popularitas secara online. Latihan Strategi Berbagi Pengetahuan ini dapat dinilai dan dipraktikkan secara rutin. TIM Pengembang yang terdiri dari para ahli merupakan aset besar bagi implementasi program.

4. KESIMPULAN

Perubahan pasti terjadi, terutama di dunia pendidikan yang bergerak cepat. Oleh karena itu, respons yang cepat, kritis, cerdas, dan adaptif diperlukan. Untuk menghadapi dinamika ini, Metode Agile (Agyle Methodology) digunakan. Pendekatan ini memungkinkan tim untuk merespons perubahan tanpa harus melalui perencanaan yang panjang. Tim bekerja melalui analisis, pembuatan strategi, tindakan, refleksi, dan evaluasi secara terus-menerus. Dengan kolaborasi, semangat tinggi, kecerdasan, dan kemampuan adaptasi, strategi yang tepat dapat dibuat dengan cepat dan efektif.

Berbagi pengetahuan antara guru dengan kemampuan khusus atau tim ahli merupakan cara yang praktis dan efisien untuk menghadapi perubahan yang sering terjadi dalam sistem pembelajaran SDN Cipulir 03. Kreativitas para pengajar telah dibuktikan dengan diadakannya forum pertukaran pengetahuan yang terorganisir dan berjangka panjang di SDN Cipulir 3. Para guru yang belum pernah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebelumnya meningkatkan keterampilan mereka dan menjadi lebih kreatif dalam menerapkannya ke dalam pembelajaran. kelas hanya dalam waktu dua bulan. Hal ini menunjukkan bagaimana kerjasama dan berbagi pengetahuan dapat meningkatkan kreativitas guru.

REFERENCES

- Abas. (2017). URGENSI ETIKA DALAM TATA KELOLA PEMERINTAHAN (GOVERNANCE). JPSI (Journal of Public Sector Innovations).
- Adani, M. R. (2017). URGENSI ETIKA DALAM TATA-KELOLA PEMERINTAHAN(GOVERNANCE). JPSI (Journal of Public Sector Innovations). Retrieved from <https://doi.org/10.26740/JPSI.V1N2.P79-89>
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran (Vol. 140).
- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Alfabeta.
- Brewer, J. &. (2003). Using UML and agile development methodologies to teach object-oriented analysis & design tools and techniques. Proceedings of the 4th Conference on Information Technology Curriculum. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/947121.947133>



JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 2, No. 5 Oktober 2024
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 731-735

- Chen, I. Y. (2009). Examining the factors influencing participants' knowledge sharing behavior in virtual learning communities. *Educational Technology and Society*. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/jeductec hsoci.12.1.134>
- Darma Andayani, D. &. (2020). SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Penerapan ELearning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174.
- Intermedia., B. (2020). Praktik agile development.
- LeMay, M. (2018). Agile For Everybody. In O'Reilly.
- Lin, H. F. (2017). Knowledge sharing and firm innovation capability: An empirical study. *International Journal of Manpower*. Retrieved from <https://doi.org/10.1108/01437720710755272>