

## *1. Pilih materi yang menarik dan deskripsikan materi tersebut!*

Materi: Kompetensi Guru Profesional di Era Digital dan Artificial Intelligence (AI)

### **Topik 8 – Guru Profesional Era Digital dan AI**

#### **Deskripsi Materi:**

Materi ini membahas **kompetensi inti** yang **harus dimiliki oleh guru profesional**, khususnya guru kelas MI, untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan AI.

Kompetensi tersebut mencakup:

1. **Literasi Digital dan Teknologi**
  - Guru MI dituntut mampu menggunakan aplikasi pembelajaran seperti **Google Classroom, Canva, Kahoot, ChatGPT**, hingga **Learning Management System (LMS)** sederhana.
  - Ini penting karena siswa MI sudah hidup di lingkungan digital sejak kecil.
2. **Pemahaman tentang AI dalam Pendidikan**
  - Guru perlu tahu cara **memanfaatkan AI** untuk mendukung pembelajaran:
    - membuat soal otomatis,
    - melakukan asesmen cepat,
    - personalisasi materi belajar.
  - AI bukan untuk menggantikan guru, tapi **membantu pekerjaan guru jadi lebih efisien dan tepat sasaran**.
3. **Model Pembelajaran Digital**
  - Guru diharapkan bisa mengadopsi model seperti **Blended Learning** dan **Flipped Classroom** agar pembelajaran lebih fleksibel dan modern, sesuai dengan gaya belajar generasi sekarang.
4. **Keamanan Digital dan Etika AI**
  - Guru juga bertugas membimbing siswa mengenali bahaya dunia maya, pentingnya **privasi data**, dan **berperilaku etis dalam lingkungan digital**.
5. **Pembelajaran Berkelanjutan**
  - Guru harus terus berkembang: ikut pelatihan, membuat karya inovatif, atau bahkan menulis artikel ilmiah.
  - Ini bukan sekadar tuntutan, tapi juga bentuk komitmen menjadi guru yang **selalu relevan dan profesional**.

## *2. Lakukan analisis implementasi/penerapan materi tersebut!*

### *1. Kesiapan Guru MI dalam Literasi Digital*

**Implementasi:**

- Guru mulai terbiasa menggunakan **media interaktif** seperti **PowerPoint interaktif, Quizziz, Kahoot**, atau **Canva Edu**.
- Sudah ada penggunaan **Google Meet** atau **Zoom** saat pembelajaran daring.

#### Analisis:

- Banyak guru MI **masih butuh pelatihan intensif**, terutama untuk menguasai aplikasi pembelajaran modern dan LMS.
- Penggunaan teknologi sering masih bersifat **tambahan**, belum terintegrasi secara sistematis dalam pembelajaran.

## 2. Penerapan AI dalam Pembelajaran

#### Implementasi:

- Beberapa guru sudah **mencoba ChatGPT** untuk membuat soal atau ringkasan materi.
- Ada juga yang menggunakan **fitur voice-to-text, AI Grammar Checker**, atau **rekomendasi otomatis** dari YouTube edukasi.

#### Analisis:

- Masih dalam **tahap eksplorasi** — pemanfaatan AI belum maksimal karena:
  - Kurangnya pemahaman konsep AI secara menyeluruh,
  - Belum ada pelatihan formal dari lembaga resmi.
- Perlu **panduan etis dan teknis** agar AI tidak disalahgunakan.

## 3. Model Pembelajaran Digital: Blended dan Flipped Classroom

#### Implementasi:

- **Blended learning** mulai diterapkan di beberapa madrasah: materi dibagikan lewat WhatsApp/Google Classroom, lalu diskusi di kelas.
- **Flipped classroom**: siswa menonton video belajar di rumah, lalu melakukan praktik atau diskusi di sekolah.

#### Analisis:

- Cocok untuk siswa MI, karena mereka lebih tertarik pada **pembelajaran visual dan interaktif**.
- Namun, **keterbatasan infrastruktur** (akses internet dan gawai) masih menjadi tantangan.

## 4. Penguatan Etika dan Keamanan Digital

#### Implementasi:

- Guru mulai menyisipkan **pesan moral digital** seperti: jangan berbagi data pribadi, jangan percaya semua informasi di internet.

#### Analisis:

- Sangat penting diterapkan sejak dini agar siswa **melek etika digital**.
- Masih perlu **bahan ajar khusus** tentang etika digital untuk tingkat MI yang lebih sederhana dan kontekstual.

## ✓ 5. Pengembangan Profesional Berkelanjutan (PKB)

### Implementasi:

- Guru mengikuti pelatihan daring/diklat, bergabung di komunitas online guru, dan mulai membuat **media pembelajaran inovatif**.

### Analisis:

- Implementasi PKB di era digital sangat mendukung peningkatan mutu guru.
- Tantangannya: **disiplin refleksi dan aksi nyata pasca pelatihan**, agar ilmu yang diperoleh benar-benar diterapkan di kelas.

## 3. Tuliskan pengalaman praktis dari proses pembelajaran yang mendukung atau bertentangan dengan materi yang dipelajari!

### Pengalaman Praktis yang Mendukung Materi:

#### 📌 Kegiatan:

Pada saat mengajar di kelas 5 MI, saya mencoba **menggunakan aplikasi Quizizz** sebagai media evaluasi setelah materi IPA tentang *siklus air*.

#### 📌 Langkah-langkah yang dilakukan:

1. Materi disampaikan terlebih dahulu secara interaktif dengan bantuan **PowerPoint yang disisipkan animasi dan video pendek**.
2. Setelah materi selesai, saya bagikan **kode kuis di Quizizz** dan meminta siswa mengerjakannya melalui HP orang tua (karena sekolah belum punya tablet).
3. Suasana kelas jadi **lebih hidup dan antusias**, karena soal-soalnya muncul dengan suara dan warna yang menarik.
4. Hasil kuis bisa langsung dilihat dan saya gunakan untuk memberikan umpan balik personal.

#### 📌 Refleksi:

✓ Ini sangat **mendukung materi Topik 8**, karena:

- Meningkatkan **interaktivitas pembelajaran**.
- Membuat siswa **lebih aktif dan senang belajar**.
- Saya sebagai guru jadi **lebih efisien dalam memberi penilaian** dan bisa menghemat waktu koreksi.

## ⚠ *Pengalaman Praktis yang Bertentangan/Tantangan Lapangan:*

### 📌 **Kegiatan:**

Saya pernah mencoba menerapkan **model flipped classroom** untuk pelajaran Matematika (materi pecahan) di kelas 4.

### 📌 **Langkah-langkah yang dilakukan:**

1. Saya buat video penjelasan konsep pecahan dengan suara dan gambar animasi sederhana, lalu saya kirim ke **grup WhatsApp orang tua** sehari sebelum pelajaran.
2. Besoknya, saya tanya siapa yang sudah menonton videonya — **hanya 4 dari 24 siswa** yang benar-benar menonton.

### 📌 **Refleksi:**

✗ **Kenyataannya tidak sesuai harapan, karena:**

- Banyak orang tua **belum terbiasa mendampingi belajar daring anaknya**.
- **Keterbatasan kuota dan perangkat** menjadi kendala.
- Anak-anak kelas MI juga masih butuh **pendampingan langsung** saat mengakses video.

📌 Ini menunjukkan bahwa **implementasi teknologi harus disesuaikan dengan kondisi nyata** siswa dan sekolah, serta memerlukan **kerjasama aktif dari orang tua**.

## ***4. Uraikan tantangan yang dihadapi dan hikmah (lesson learn) yang didapatkan!***

### **TANTANGAN YANG DIHADAPI:**

#### **1. Keterbatasan Sarana dan Akses Teknologi**

- Tidak semua siswa memiliki **perangkat digital** seperti HP atau tablet.
- Beberapa siswa kesulitan **mengakses internet di rumah**, terutama di daerah terpencil atau pedesaan.
- Sekolah belum seluruhnya dilengkapi dengan **Wi-Fi, proyektor, atau laboratorium komputer**.

📌 **Dampak:** Tidak semua model pembelajaran digital (seperti flipped classroom atau e-learning) bisa dijalankan secara optimal.


#### **2. Rendahnya Literasi Digital Siswa dan Orang Tua**

- Banyak siswa MI **belum terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran digital secara mandiri**.
- Orang tua tidak semua **paham cara membantu anaknya** menggunakan media seperti Google Classroom, Zoom, atau aplikasi edukasi lainnya.

📌 **Dampak:** Proses belajar di rumah atau daring menjadi kurang efektif karena minimnya dukungan teknis dari keluarga.

### 3. Kurangnya Pelatihan Khusus bagi Guru

- Guru masih banyak yang **belum memahami pemanfaatan AI secara bijak dan efektif** dalam pendidikan.
- Pelatihan yang ada sering kali **bersifat teoritis**, belum menyentuh praktik langsung dan studi kasus nyata di kelas MI.

 *Dampak:* Potensi AI dan teknologi digital belum dimaksimalkan secara penuh dalam pembelajaran.

### **HIKMAH (LESSON LEARNED) YANG DIPEROLEH:**

#### 1. Kreativitas dan Adaptasi Itu Kunci

- Tantangan membuat saya lebih **kreatif**: membuat materi dengan **media sederhana**, seperti video dari HP dan soal digital yang bisa diakses tanpa login rumit.
- Saya jadi belajar bahwa teknologi tidak harus rumit — yang penting **relevan dan ramah anak**.

#### 2. Kolaborasi dengan Orang Tua dan Siswa Itu Vital

- Untuk siswa MI, **komunikasi aktif dengan orang tua** adalah kunci sukses pembelajaran digital.
- Saya mulai membuat **panduan sederhana** (misalnya, tutorial pakai Quizziz atau Google Form) agar orang tua lebih paham cara mendampingi anak.

#### 3. Pembelajaran Harus Fleksibel dan Kontekstual

- Tidak semua pendekatan digital bisa diterapkan 100%. Maka penting untuk **menyesuaikan metode dengan kondisi siswa dan sekolah**.
- Contohnya, saat siswa tidak bisa akses video, saya ganti dengan **modul cetak yang disisipkan link/QR code** sebagai tambahan bagi yang bisa.

#### 4. Pentingnya Pengembangan Diri Berkelanjutan

- Saya sadar bahwa menjadi guru profesional di era digital berarti harus **terus belajar**.
- Dari pengalaman ini, saya lebih termotivasi untuk mengikuti **pelatihan digital, webinar AI dalam pendidikan, dan forum guru berbasis teknologi**.

### **5. Buat rencana aksi penerapan materi tersebut dalam kegiatan pembelajaran!**

## RENCANA AKSI PENERAPAN MATERI

### ✓ 1. Tujuan

Meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui integrasi teknologi digital dan AI, serta menumbuhkan literasi digital dan etika penggunaan teknologi pada siswa MI.

### ✓ 2. Strategi Pembelajaran

Menggunakan **Blended Learning** dan **Gamifikasi** dengan memanfaatkan **AI tools dan media digital interaktif**.

### ✓ 3. Rencana Kegiatan

No	Langkah Kegiatan	Deskripsi	Alat/Bahan yang Digunakan	Output
1	<b>Identifikasi Materi</b>	Memilih materi tematik kelas IV: <i>"Daur Air"</i>	Silabus, Buku Tematik	Materi pembelajaran
2	<b>Pengembangan Media Digital</b>	Membuat <b>video pembelajaran</b> dan soal kuis dengan bantuan <b>AI</b> (ChatGPT untuk soal, Canva untuk visual)	Canva, ChatGPT, HP/Laptop	Video & soal digital
3	<b>Pelaksanaan Flipped Classroom</b>	Memberi tugas menonton video sebelum tatap muka dan menyiapkan diskusi di kelas	WhatsApp, YouTube, buku catatan	Siswa memahami konsep dasar sebelum kelas
4	<b>Gamifikasi Evaluasi</b>	Melaksanakan kuis interaktif menggunakan <b>Quizizz</b> untuk menilai pemahaman	Quizizz, proyektor	Evaluasi formatif digital
5	<b>Diskusi Etika Digital</b>	Sisipan diskusi ringan tentang <b>bagaimana bersikap sopan di dunia maya dan menghindari hoaks</b>	Cerita pendek digital, infografis etika	Nilai karakter dan literasi digital siswa
6	<b>Refleksi dan Perbaikan</b>	Guru melakukan refleksi: apa yang berhasil, apa yang perlu ditingkatkan	Jurnal refleksi guru	Rencana peningkatan pembelajaran

### ✓ 4. Waktu Pelaksanaan

Selama **1 minggu pembelajaran tematik**, termasuk persiapan dan evaluasi.

### ✓ 5. Indikator Keberhasilan

Tugas Refleksi Modul Pedagogik PPG Guru MI 2025 – [www.ruangmadrasah.com](http://www.ruangmadrasah.com)

- 80% siswa dapat **menyelesaikan kuis digital** dengan nilai  $\geq 70$ .
- 90% siswa menunjukkan **antusiasme tinggi** saat pembelajaran berbasis teknologi.
- Guru dapat **menggunakan minimal 2 alat digital atau AI tools secara mandiri**.
- Ada **peningkatan pemahaman siswa terhadap etika digital** berdasarkan observasi dan diskusi kelas.

## ✓ 6. Refleksi Tindak Lanjut

- Mengikuti **pelatihan tambahan** tentang pemanfaatan AI dan media digital.
- Mengajak rekan sejawat di KKG untuk **berbagi praktik baik (best practice)**.
- Mengembangkan **modul pembelajaran tematik berbasis digital**.