

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) penjelasan istilah.

1.1 Latar Belakang

Teknologi pendidikan adalah studi dan aplikasi etis dari teori, penelitian, dan praktik untuk memajukan pengetahuan, meningkatkan pembelajaran dan kinerja, serta memberdayakan peserta didik melalui desain, manajemen, implementasi, dan evaluasi strategis atas pengalaman dan lingkungan belajar dengan menggunakan proses dan sumber daya yang tepat (AECT, 2023). Pengembangan merupakan salah satu kawasan Teknologi Pendidikan yang berfokus pada proses produksi atau menciptakan produk dengan memanfaatkan sebuah teknologi tertentu. Pada prosesnya kawasan ini berinteraksi dengan kawasan lainnya dan menjadi sebuah siklus yang melibatkan desain sebagai landasan awal, kemudian pengelolaan, pemanfaatan, dan penilaian sebagai bahan dari implementasi dan perbaikan berkelanjutan.

Teknologi pendidikan juga berperan dalam upaya pengembangan berbagai media pembelajaran dan pelatihan yang salah satunya dapat dimanfaatkan oleh Balai Guru dan Tenaga Kependidikan (BGTK) Provinsi Bali. BGTK Provinsi Bali mempunyai tugas melaksanakan pengembangan dan pemberdayaan guru melalui berbagai pelatihan peningkatan kompetensi. Pada pasal 20 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan Guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan Kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Kompetensi sebagaimana dimaksud meliputi Kompetensi Pedagogik, Sosial, Kepribadian, dan Profesional yang diturunkan dalam model kompetensi teknis Guru sebagaimana tercantum dalam Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626 Tahun 2023 tentang Model Kompetensi Guru. Model Kompetensi Guru tersebut merupakan deskripsi pengetahuan, keterampilan, dan perilaku dari Kompetensi Teknis Guru yang diperlukan dalam melaksanakan tugas profesi sebagai seorang guru. Berdasarkan model tersebut, seorang guru sebaiknya mempunyai kemampuan mengelola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kemampuan kepribadian tersebut dilakukan melalui refleksi dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sesuai kode etik profesi dan berorientasi pada peserta didik. Kemudian mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orangtua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar, serta memiliki kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam.

Hasil observasi terhadap laporan evaluasi kegiatan diklat peningkatan kompetensi guru di Provinsi Bali yang selama ini sudah diselenggarakan menunjukkan beberapa permasalahan. Data berikut menguraikan sejumlah tantangan yang teridentifikasi dalam penyelenggaraan program pendidikan dan pelatihan (diklat) untuk peningkatan kompetensi guru. Tantangan tersebut mencakup dua aspek utama: efektivitas media pembelajaran yang diterapkan dan tingkat penyerapan materi oleh peserta yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Evaluasi dalam Diklat Peningkatan Kompetensi Guru di Provinsi Bali

No	Aspek Evaluasi	Persentase (%)
1	Keluhan terhadap penggunaan Media Konvensional (Cetak/Ceramah) dalam Diklat	79
2	Kebutuhan Guru akan Media Pembelajaran Interaktif (Simulasi, Kuis, Video)	86
3	Kebutuhan Akses Materi yang Fleksibel (Dapat Diakses Kapan Saja)	88

No	Aspek Evaluasi	Persentase (%)
4	Keinginan Adanya Fitur Interaksi dan Kolaborasi Antar Peserta (Forum Diskusi)	83
5	Guru Merasa Media Konvensional Tidak Memaksimalkan Pemahaman	78
6	Keinginan Guru akan Media yang Mendukung Beragam Gaya Belajar	75

(Sumber : Laporan Evaluasi Diklat Peningkatan Kompetensi Guru di Balai Guru Penggerak Provinsi Bali, 2024)

Berdasarkan tabel 1.1, hasil dari angket evaluasi peserta dalam berbagai kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa banyak peserta (79%) mengeluhkan tentang media pembelajaran yang digunakan dalam diklat masih cenderung konvensional, seperti modul cetak dan ceramah, yang tidak dapat mendukung pemahaman peserta secara maksimal. Kemudian evaluasi juga menyoroti media yang ada kurang interaktif dan tidak mengakomodasi berbagai gaya belajar yang lebih berbasis pengalaman. Banyak peserta (88%) yang menginginkan adanya platform pembelajaran digital yang lebih menarik, dapat diakses kapan saja, dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi lebih aktif dengan materi serta sesama peserta. Temuan ini mengindikasikan perlunya strategi pelatihan guru yang lebih inovatif, fleksibel terhadap sumber daya pembelajaran yang dapat membantu guru meningkatkan kompetensi secara mandiri, tanpa terkendala oleh keterbatasan waktu dan lokasi.

Berikutnya hasil wawancara dengan 1 orang perwakilan tenaga fungsional PTP (Pengembang Teknologi Pembelajaran) pada instansi BGTK Provinsi Bali (Juni, 2025) memberikan gambaran sebagai berikut pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Data Hasil Wawancara dengan PTP BGTK Provinsi Bali

No	Tantangan	Harapan
1	Penyelenggaraan pelatihan masih terbatas pada model tatap muka penuh, belum ada opsi daring atau kombinasi (<i>blended</i>).	Dapat menyelenggarakan pelatihan model daring atau kombinasi
2	Keterbatasan tempat, waktu yang harus menyesuaikan jadwal guru, serta kuota peserta yang terbatas.	Terselenggaranya pelatihan yang mampu menjangkau lebih banyak guru secara merata, mengatasi kendala tempat dan waktu, dapat

No	Tantangan	Harapan
		diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan guru belajar tanpa meninggalkan tugas utama.
3	Media dan konten pelatihan yang digunakan belum sepenuhnya interaktif, sehingga kurang menarik dan relevan bagi peserta.	Tersedianya konten pelatihan digital yang interaktif, dan dirancang sesuai kebutuhan belajar guru masa kini.
4	Kesenjangan Kompetensi Guru yang belum sesuai standar jenjang jabatan guru.	Adanya program peningkatan kompetensi yang dapat diakses secara luas untuk mengatasi kesenjangan dan pemerataan kualitas guru di seluruh Bali.

Hasil wawancara dengan Bapak R menunjukkan bahwa pelatihan yang selama ini sudah berjalan masih terbatas hanya pada model tatap muka penuh dan belum pernah dilakukan pelatihan secara daring, maupun kombinasi antara model luring dan daring. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menyelenggarakan program pengembangan diri bagi guru yang tidak hanya efektif, tetapi juga fleksibel dan dapat diakses di tengah kesibukan tugas mengajar. Perwakilan jabatan PTP tersebut menyampaikan bahwa kendala yang kerap dialami dalam menyelenggarakan pelatihan adalah tempat kegiatan yang terbatas dan waktu kegiatan yang menyesuaikan dengan kesibukan guru di sekolah serta kuota jumlah peserta yang terbatas. Sementara model pelatihan konvensional yang selama ini sudah digunakan belum dapat mengakomodir tantangan-tantangan tersebut. Adapun media pelatihan yang selama ini digunakan juga masih terbatas dengan konten digital yang belum sepenuhnya interaktif dan menarik bagi peserta. Selanjutnya, berdasarkan asesmen terhadap 13.075 guru di Provinsi Bali yang mengacu pada Model Kompetensi Guru, terungkap dua temuan utama. Pertama, terdapat variasi tingkat penguasaan kompetensi guru yang signifikan antarwilayah. Kedua, kompetensi yang dimiliki sebagian besar guru ditemukan masih belum sesuai dengan standar pada jenjang jabatannya. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk program peningkatan kompetensi di berbagai bidang.

Pada tahun 2024, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah telah mencanangkan enam program prioritas Kemendikdasmen, yang salah satunya adalah Penguatan Pendidikan Karakter melalui pelatihan untuk guru. Tujuan ini berkaitan erat dengan kompetensi kepribadian pada Model Kompetensi Guru yaitu seorang guru diharapkan memiliki kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Pada tahun 2025 diperoleh data sebagai berikut pada tabel 1.3.

Tabel 1.3 Data Asesmen Kompetensi Guru

Kompetensi	Di Atas	Setara	Di Bawah
Kompetensi Pedagogik	63179 (37,3%)	53045 (31,3%)	53279 (31,4%)
Kompetensi Kepribadian	30914 (35,6%)	30117 (34,6%)	25888 (29,8%)
Kompetensi Sosial	44703 (39,2%)	37764 (33,1%)	31538 (27,7%)
Kompetensi Profesional	57803 (39,4%)	48568(33,1%)	40398 (27,5%)

(Sumber: Laporan Pemetaan Kompetensi Guru Provinsi Bali, 2025)

Dapat dilihat dari data pada tabel 1.3 bahwa masih terdapat cukup banyak guru yang memiliki kompetensi kepribadian dibawah standar yang seharusnya (29,8%). Peningkatan Kompetensi Kepribadian Guru ini juga dilakukan menyikapi semakin banyaknya kasus yang mengandung kekerasan dan melibatkan peserta didik dan pendidik pada sekolah serta terdapat pula kasus yang melibatkan kurangnya etika guru dalam menggunakan media sosial (kasus bu guru Salsa pada Februari 2025). Kompetensi kepribadian ini merupakan refleksi dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sesuai kode etik profesi dan berorientasi pada peserta didik. Oleh karenanya guru sebagai pendidik diharapkan memiliki pemahaman dan kemampuan untuk dapat menjalankan etika sebagai seorang guru. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka diperlukan sebuah pendekatan pelatihan guru yang baru, inovatif, dan fleksibel untuk menyelenggarakan Pelatihan

Peningkatan Kompetensi Kepribadian Guru yang menyediakan akses ke beragam sumber belajar dan memungkinkan guru untuk meningkatkan kompetensi secara mandiri.

Saat ini BGTK Bali sedang mengupayakan model pelatihan yang dapat dilakukan secara daring dengan memanfaatkan media LMS yang sedang dikembangkan. Model pembelajaran yang menggunakan LMS sebagai media utama dapat berupa model pembelajaran kombinasi (*blended*) atau model pembelajaran daring (*online learning*). *Blended learning* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan pembelajaran virtual dan pembelajaran tatap muka langsung (Marsiti, Santyasa, Sudatha, & Sudarma, 2023). Penelitian Poh, Parwati, Santyasa, & Agustini (2024) mengungkapkan bahwa *blended learning* memungkinkan adanya manfaat dari interaksi tatap muka sekaligus fleksibilitas sumber daya daring. Sementara model pembelajaran daring (*online learning*) adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan internet, melalui platform yang tersedia dan dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri, karena lebih menekankan pada *student centered* (Salim, 2023). Menurut (Gani, Ernawati, Supratmi, Wijaya, & Nurdin, 2023) pembelajaran daring bisa dilakukan di mana dan kapan saja karena para pelajar bisa mengakses sumber belajar dan materi yang disampaikan secara bebas tanpa ada batasan waktu dan tempat.

Model pelatihan yang akan diterapkan pada Peningkatan Kompetensi Kepribadian Guru oleh BGTK Provinsi Bali yaitu model pelatihan daring dengan menggunakan LMS. LMS adalah aplikasi berbasis web yang dapat diakses pada perangkat seluler dan komputer menggunakan berbagai peramban (Dewanti P. , Candiasa, Tegeh, & Sudatha, 2022). Dewanti dkk (2022) juga menyampaikan bahwa sebuah *Learning Management System* (LMS) dapat mengelola program Pusat Sumber Belajar (*Learning Resource Center/LRC*), yang menyediakan berbagai materi bagi siswa, seperti menu video, modul pendidikan interaktif, artikel, kuis, rekaman pembelajaran, dan tugas-tugas lainnya. Namun, karena merupakan sebuah model pelatihan yang baru digunakan sehingga konten pelatihan pada LMS BGTK

masih sangat terbatas dan perlu dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan program pelatihan prioritas yang sedang dijalankan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Konten *e-learning* yang akan digunakan dalam LMS berupa konten digital. Torkar (2021 dalam Sudarma, Prabawa, & Suartama (2022)) menyampaikan bahwa terjadi pergeseran dari konten cetak ke konten digital sangat diperlukan, terutama di era revolusi industri 4.0. karena konten digital lebih efektif dibandingkan dengan konten cetak. Hasil dari penelitian (Sudarma, Prabawa, & Suartama, 2022) juga didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa konten digital yang memanfaatkan elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan pewarnaan yang tepat dapat menumbuhkan suasana yang nyaman, menarik perhatian, dan menyenangkan bagi siswa.

Pengembangan konten digital memerlukan sebuah pendekatan yang tidak hanya canggih secara teknologi, tetapi juga efektif secara pembelajaran, sehingga peneliti menggunakan pendekatan atau model ICARE (*Introduce, Connect, Apply, Reflect, Extend*) sebagai landasan untuk pengembangannya. Model ICARE adalah sebuah model pembelajaran dengan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, selain itu, model ini memastikan siswa menerapkan apa yang telah mereka pelajari, sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Suartama, Mahadewi, Divayana, & Yunus, 2022).

Berdasarkan analisis pada permasalahan diatas, pelatihan guru masih dilakukan secara konvensional yang dihadapkan pada keterbatasan tempat, waktu, dan kuota peserta. Media pelatihan yang digunakan belum sepenuhnya interaktif dan menarik, serta belum terstruktur secara sistematis untuk dapat menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi guru yang bervariasi. Dengan demikian peneliti bermaksud merancang pengembangan konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk meningkatkan kompetensi kepribadian guru. Pemanfaatan *e-learning* pada LMS diharapkan dapat mengatasi kendala waktu dan tempat, sedangkan kerangka ICARE akan memandu guru melalui proses belajar yang sistematis. Penelitian ini

diharapkan dapat menghasilkan produk konten pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung program peningkatan kompetensi guru di BGTK Provinsi Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Model pelatihan di BGTK Provinsi Bali masih bersifat konvensional (tatap muka penuh) sehingga terbatas oleh kuota peserta, ketersediaan tempat, dan jadwal yang tidak fleksibel
2. Rendahnya kompetensi kepribadian sebagian guru, yang mencakup aspek seperti kestabilan emosi, empati, dan kearifan, yang berdampak langsung pada kemampuan mereka dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman serta melaksanakan layanan bimbingan dan konseling dasar.
3. Terhambatnya upaya peningkatan Kompetensi Kepribadian Guru dikarenakan belum adanya konten pelatihan yang relevan dan sistematis pada LMS BGTK Bali yang dirancang spesifik untuk aspek kompetensi tersebut.
4. Terdapat kesenjangan antara kebutuhan pelatihan digital yang interaktif dengan ketersediaan media di LMS BGTK Provinsi Bali.
5. Proses peningkatan kompetensi guru secara daring belum berjalan secara optimal karena belum didukung oleh model pengembangan *e-learning* yang sistematis.

1.3 Pembatasan

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, diperlukan pembatasan masalah terhadap hal-hal yang dianggap penting untuk dicari pemecahan masalah, dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan konten *e-learning* untuk LMS BGTK Provinsi Bali sebagai bagian dari

pelatihan peningkatan kompetensi kepribadian guru. Pengembangan ini dibatasi hanya pada materi yang tertuang dalam kebijakan peningkatan kompetensi kepribadian guru sesuai dengan Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626 Tahun 2023 tentang Model Kompetensi Guru. Selain itu penelitian ini juga memiliki batasan pada konteks implementasi media. Konten *e-learning* pada LMS yang dikembangkan secara khusus dirancang untuk digunakan dalam model pembelajaran daring penuh (*full online learning*). Oleh karena itu, penelitian ini tidak menguji efektivitas atau kepraktisan media jika diterapkan dalam model pembelajaran kombinasi (*blended learning*) atau sebagai media pendukung dalam pembelajaran tatap muka (luring).

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru?
2. Bagaimana validitas, kepraktisan, dan efektivitas konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru?
3. Bagaimana respon peserta terhadap konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dihasilkannya deskripsi konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru.
2. Menganalisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru.

3. Menganalisis respon peserta terhadap konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan konten *e-learning* BGTK Bali berbasis ICARE untuk Meningkatkan Kompetensi Kepribadian Guru akan memberikan dua manfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi pada studi tentang pengembangan media pembelajaran digital, khususnya dalam penerapan model desain pembelajaran ICARE pada *e-learning* untuk konteks pelatihan peningkatan kompetensi kepribadian guru.
- b. Penelitian ini menghasilkan sebuah model inovatif dalam pelaksanaan pelatihan peningkatan kompetensi kepribadian bagi guru, yang mengintegrasikan teknologi dan pendekatan pedagogis modern, yang dapat menjadi rujukan teoretis bagi pengembangan pelatihan serupa di bidang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta, yang merupakan guru diharapkan dapat mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja serta dapat mengulang kembali materi yang ada di *e-learning* jika merasa perlu untuk memperkuat pemahaman di kemudian hari.
- b. Bagi narasumber, diharapkan dapat menyajikan materi inti secara efektif melalui konten digital yang telah dirancang dan materi yang disampaikan oleh narasumber dapat menjangkau audiens yang jauh lebih besar secara serentak tanpa perlu mengulang pelatihan di banyak tempat.

- c. Bagi penyelenggara, yang merupakan instansi BGTK Provinsi Bali diharapkan dapat menyelenggarakan pelatihan untuk ribuan guru secara bersamaan, mengatasi kendala kuota, tempat, dan waktu yang ada pada model konvensional serta menjadi bukti nyata inovasi dalam mengadopsi teknologi digital dan model pelatihan daring untuk program pengembangan keprofesian berkelanjutan.
- d. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan model atau referensi konkret bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan konten pembelajaran digital di bidang atau untuk target sasaran yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah berupa konten pelatihan digital berbasis model ICARE dalam *Learning Management System* (LMS) untuk meningkatkan kompetensi kepribadian guru. Konten ini dikembangkan untuk platform LMS milik Balai Guru dan Tenaga Kependidikan (BGTK) Bali yang dapat diakses secara daring (online) melalui peramban web di berbagai perangkat seperti komputer dan gawai. Dilengkapi dengan alur pembelajaran yang jelas, menu navigasi antar topik, dan dasbor untuk memantau kemajuan belajar (*progress dashboard*) peserta.

Konten ini dirancang untuk mencapai tujuan pelatihan secara efektif dengan menggunakan pendekatan model ICARE (*Introduce, Connect, Apply, Reflect, Extend*) materi peningkatan kompetensi kepribadian guru. Kelebihan dari konten *e-learning* ini adalah pada penerapan alur ICARE yang sistematis untuk memastikan proses pembelajaran yang mendalam. Melalui pendekatan ini, konten yang dihasilkan akan membantu guru untuk: diperkenalkan pada konsep dasar kompetensi kepribadian (*Introduce*), dihubungkan dengan pengalaman nyata di sekolah (*Connect*), diterapkan melalui studi kasus dan praktik mandiri

(*Apply*), direfleksikan untuk internalisasi pemahaman (*Reflect*), dan diperluas melalui sumber belajar tambahan (*Extend*).

Berikut adalah deskripsi mengenai media yang akan dikembangkan:

1. Pendekatan : ICARE (*Introduce, Connect, Apply, Reflect, Extend*)
2. Materi : Kompetensi Kepribadian yang bersumber pada Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626 Tahun 2023 tentang Model Kompetensi Guru.
3. Pengguna : Guru
4. Produk :
 - E-modul, yang terdiri dari struktur materi yang logis berisi teks dan gambar. Materi pelatihan yang disajikan akan berisikan skenario atau studi kasus nyata yang relevan dengan permasalahan siswa di sekolah, mendorong guru untuk berpikir kritis dan menemukan solusi. Dikembangkan dengan teori ARCS untuk merancang pengalaman belajar yang dapat meningkatkan dan mempertahankan motivasi pengguna dengan cara menarik perhatian (*Attention*), menyajikan materi yang relevan (*Relevance*), membangun rasa percaya diri (*Confidence*), dan memberikan kepuasan (*Satisfaction*).
 - Video, menampilkan video paparan dari narasumber yang akan dibatasi durasinya pada setiap video pembelajaran adalah maksimal selama 6 menit. Hal ini didasarkan pada Teori Beban Kognitif (*Cognitive Load Theory*), yang menyatakan bahwa memori kerja manusia memiliki kapasitas terbatas untuk memproses informasi baru. Dengan menyajikan materi dalam segmen-segmen pendek, beban kognitif ekstrinsik (*extraneous cognitive load*) dapat diminimalkan, sehingga peserta dapat lebih fokus pada pemahaman materi inti.

- Kuis interaktif, fitur evaluasi digital yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta secara dinamis melalui beragam format soal dan umpan balik instan untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Diasumsikan bahwa target peserta (guru) memiliki akses yang memadai terhadap perangkat (komputer, laptop, atau gawai) dan koneksi internet sehingga memiliki kemampuan mumpuni dalam mengoperasikan perangkat tersebut.
- b. Diasumsikan bahwa guru memiliki literasi digital dasar yang cukup untuk dapat mengoperasikan *Learning Management System* (LMS) dan mengikuti instruksi dalam konten digital
- c. Diasumsikan bahwa para guru memiliki motivasi dan keinginan internal untuk belajar dan meningkatkan kompetensi kepribadian mereka. Motivasi ini dianggap sebagai pendorong partisipasi aktif mereka dalam mengikuti pelatihan secara daring melalui konten yang dikembangkan.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan konten ini terbatas pada topik-topik spesifik mengenai Kompetensi Kepribadian guru sesuai dengan Model Kompetensi Guru pada kebijakan yang ditetapkan sehingga tidak mencakup keseluruhan spektrum materi kompetensi kepribadian secara komprehensif.
- b. Pengujian media pelatihan ini hanya sampai pada pre-eksperimen yaitu tidak membandingkan kelompok kontrol dan hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan (intervensi) dan kemudian diukur sebelum dan sesudah perlakuan tersebut. Tanpa adanya kelompok pembanding yang tidak menerima

perlakuan, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam menentukan efektivitas perlakuan, sebab faktor-faktor eksternal yang tidak terkontrol dapat mempengaruhi hasil.

- c. Media pelatihan yang dikembangkan hanya dirancang dan diuji untuk mode pembelajaran daring asinkronus, di mana peserta belajar secara mandiri melalui LMS. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan atau pengujian media untuk komponen sinkronus (tatap muka seperti webinar) ataupun untuk implementasi dalam kerangka *blended learning* yang mengkombinasikan sesi daring dengan tatap muka.
- d. Penelitian ini juga menggunakan instrumen yang berupa instrumen penilaian diri (*self-assessment*), sehingga terdapat keterbatasan berupa subjektivitas jawaban yang didasarkan pada persepsi pribadi guru.

1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Konten digital, dalam konteks *Learning Management System* (LMS), konten digital didefinisikan sebagai berbagai materi pembelajaran yang dapat dikelola dan disajikan oleh LMS, seperti menu video, modul interaktif, kuis, dan forum diskusi.
2. *E-learning* merujuk pada pemanfaatan teknologi internet untuk menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur, bertujuan, dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital. Hal ini memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel karena tidak terikat oleh lokasi fisik (ruang kelas) atau jadwal waktu yang kaku, sehingga siapa pun dapat mengakses materi dan belajar kapan saja dan di mana saja.

3. ICARE (*Introduce, Connect, Apply, Reflect, Extend*) sebuah model atau kerangka kerja pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur dan sistematis. Pendekatan ini dimulai dengan memperkenalkan konsep dasar (*Introduce*), kemudian dihubungkan dengan pengalaman nyata (*Connect*), diterapkan melalui studi kasus dan praktik mandiri (*Apply*), direfleksikan untuk internalisasi pemahaman (*Reflect*), dan diperluas melalui sumber belajar tambahan (*Extend*).
4. Kompetensi Kepribadian Guru, merupakan kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kemampuan kepribadian tersebut dilakukan melalui refleksi dalam menjalankan tanggung jawab sebagai guru sesuai kode etik profesi dan berorientasi pada peserta didik. Kompetensi ini diatur dalam Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626 Tahun 2023 tentang Model Kompetensi Guru.

