

METODE AGILE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU MELALUI BERBAGI PENGETAHUAN (*KNOWLEDGE SHARING*)

Nur Hikmah¹, Agus Suradika², R. Andi Ahmad Gunadi³

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta¹²³

hikmahnur1168@gmail.com¹; agus.suradika@umj.ac.id²; aagunadi@umj.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study is to show the benefits of the Agile Method in increasing teacher creativity through knowledge sharing. The research was conducted at SDN Cipulir 03, South Jakarta. This research approach is qualitative with a descriptive method. The data in this study analyzed through four stages of analysis as suggested by Miles & Huberman.

Keywords: Rapid change, Agile Method, Knowledge Sharing, Creativity

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan manfaat Metode Agile dalam meningkatkan Kreativitas Guru melalui berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*). Penelitian dilakukan di SDN Cipulir 03, Jakarta Selatan. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Data dalam penelitian ini dianalisis melalui empat tahapan analisis sebagaimana disarankan oleh Miles & Huberman.

Kata Kunci: Perubahan cepat, Metode Agile, Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*), Kreativitas

1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang (UU) nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, adalah berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Untuk mewujudkan peserta didik yang sesuai dengan harapan undang-undang tersebut semua penyelenggara pendidikan harus bersungguh-sungguh membuat program, melaksanakan dan senantiasa mengevaluasi program tersebut agar berjalan sesuai dengan tujuan dan senantiasa berkembang mengikuti

kondisi zaman. Guru sebagai garda terdepan dalam penyelenggaraan pendidikan harus selalu bertanggungjawab, kreatif, inovatif, dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugasnya, agar tercapai apa yang menjadi tujuan penyelenggaraan pendidikan. Kreativitas guru selalu dituntut agar dapat mewujudkan peserta didik yang seperti diharapkan dalam tujuan pendidikan nasional tersebut. Octavia menyatakan bahwa, "Dalam proses belajar dan mengajar, kreativitas dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tak terpisahkan dengan terdidik dan pendidik. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif" (Octavia, 2020).

Kreativitas guru, masih menurut Octavia, memiliki fungsi utama membantu menyelesaikan pekerjaan guru dengan cepat dan efisien. Dengan kata lain dapat dikemukakan bahwa kreativitas harus dimiliki oleh seorang guru agar dapat menciptakan peserta didik yang sesuai dengan harapan UU Sisdiknas (Octavia, 2019). Kreativitas ini harus senantiasa dipacu, ditingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Kreativitas dimaksud terasa semakin sangat dibutuhkan di masa pandemic karena pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan.

Meskipun tidak dapat belajar dengan tatap muka secara langsung, pembelajaran harus tetap dilaksanakan secara aktif, kreatif dan inovatif. Pembelajaran secara daring atau *e-learning* ini dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan *e-learning* dengan tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal (Darma Andayani & Mukhlisah Abdal, 2020). Guru yang profesional dituntut untuk memiliki kemampuan dalam meningkatkan kreativitas di bidang TIK dan mampu menerapkannya dalam proses belajar mengajar (Darmadi, 2015). Pembelajaran secara daring atau *e-learning* dengan menggunakan media online sangatlah beragam. Menjamurnya *platform* pembelajaran ini membutuhkan kreativitas guru untuk memilih dan menggunakannya secara tepat. Melalui kreativitas yang dimilikinya, seorang guru dapat memilih media online dan platform pembelajaran secara tepat sebagai media pembelajaran daring. Namun, kenyataan di lapangan tidak semua guru memiliki keterampilan

penguasaan TIK dan media online dengan baik. Bahkan jangankan media online, bersentuhan dengan komputerpun sebagai sarana pembelajaran daring ada beberapa guru yang tidak memiliki pengetahuan tersebut. Data yang penulis peroleh di SDN Cipulir 03, dari 38 guru yang ada, delapan orang mahir menggunakan media online, 15 orang sedang-sedang saja, dan selebihnya sebanyak 15 orang tidak memiliki pengetahuan tentang media online dalam pembelajaran.

Minimnya kretivitas guru tidak menjadi hambatan. Selalu ada solusi yang dapat memecahkan masalah itu secara cepat dan tepat. Salah satu strategi yang mungkin dapat digunakan adalah menerapkan metode “Agile” yaitu sebuah strategi yang mengutamakan kecepatan, kolaborasi, *itenary*, internet, dan eksekusi. Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “**Metode Agile untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Strategi Berbagi Pengetahuan**”.

2. KAJIAN LITERATUR

• METODE AGILE

Muhammad Robith Adani menyatakan bahwa, “*Agile Software Development* adalah metodologi pengembangan *software* yang didasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang di mana tujuh aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur” (Adani, 2020). *Agile development* adalah model pengembangan perangkat lunak dalam jangka pendek, untuk kemudian diadaptasi secara cepat dalam mengatasi setiap

perubahan. Nilai terpenting dari *Agile development* ini adalah memungkinkan sebuah tim dalam mengambil keputusan dengan cepat, kualitas dan prediksi yang baik, serta memiliki potensi yang baik dalam menangani setiap perubahan. Mengadopsi dari hal tersebut peneliti kemudian membuat sebuah desain penelitian untuk mengatasi krisis dalam pelaksanaan pembelajaran secara online atau Belajar Dari Rumah (BDR) yang harus dilaksanakan secara cepat, tanpa perencanaan, namun memiliki kualitas dan prediksi yang baik dalam menangani sebuah perubahan. *Agile development* menurut Brewer dkk. adalah: “*Technical information & communication Technology for Development (ICTD) research refers to work by computer scientist and engineers to create appropriate ICT solutions to support social and economic development objectives. Critical challenges are not only to build contextually adapted ICT solutions, but also to approaches for developing and deploying innovative system in ways that are scalable and sustainable in the longer term* (Brewer & Lorenz, 2003).

Agile Development adalah metode pengembangan perangkat lunak secara cepat dengan kondisi perubahan kebutuhan yang terjadi dalam waktu relatif singkat. Konsep utama Agile Development ialah pengerjaan aplikasi dan kerjasama tim. Fokus pengerjaan aplikasi dengan meminimalisir dokumentasi. Kerjasama tim berupa 2 orang atau lebih yang bekerja dalam satu fitur serta komunikasi intensif. Agile Development berupa literasi atau perulangan, tujuannya untuk merespon dan mengatasi setiap perubahan secara fleksibel, sehingga mengurangi waktu pengerjaan proyek dan mencapai kepuasan

klien. Praktik agile development cocok digunakan pada proyek skala kecil dan dikerjakan oleh tim kecil. (Beon Intermedia, 2020)

Prinsip-prinsip Metode Pengembangan Agile yang kemudian dikenal sebagai Agile Manifesto. “The Agile Manifesto” (Hohl et al., 2018) terdiri dari 12 prinsip utama yaitu: (a) Menekankan pada kepuasan dari klien dengan menjadikannya sebagai prioritas utama dalam menghasilkan produk lebih awal dan berkelanjutan, (b) Menerima segala bentuk perubahan saat proses pengembangan software meskipun berada di tahap akhir pengembangan, (c) Menghasilkan produk berupa perangkat lunak yang dibuat dengan jangka waktu sedikit (2 minggu – 2 bulan), dengan kualitas yang teruji, (d) Terjadi proses kerjasama yang baik antara pihak pengembang dengan pembisnis selama proyek berlangsung, (e) Membangun suasana lingkungan yang berisi orang-orang bermotivasi tinggi. Supaya dapat menyelesaikan proyek dengan efektif dan efisien, (f) Komunikasi secara langsung sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan sebuah perangkat lunak, Software yang bekerja dengan baik dan sempurna merupakan sebuah ukuran dari kemajuan proyek, (g) Metode Agile dapat mengembangkan software secara berkelanjutan dari dukungan setiap pihak seperti sponsor, pengguna dan developer sendiri, (h) Keunggulan dari segi teknis menjadi keutamaan dalam pengembangan software menggunakan metode Agile, (i) Kesederhanaan disini sangatlah penting bagi Agile sendiri dalam memaksimalkan sebuah resources (sumber daya) yang ada, (y) Segala kebutuhan dari segi arsitektur dan kebutuhan

software sangat tergantung pada manajemen setiap tim pengembang, (k) Secara berkala, setiap tim pengembang melakukan evaluasi diri (refleksi) untuk bekerja lebih efektif dan mengatur pola kerja mereka, dan kesederhanaan adalah hal yang paling penting dalam Agile Development, (l) Memaksimalkan sumber daya yang ada

Mengadopsi dari Metode Pengembangan Agile software tersebut Matt lemay dalam bukunya yang berjudul “*Agyle for Everybody*” menyatakan bahwa prinsip dari Metode Pengembangan Agile ini didasarkan pada: Pengembangan berulang dan inkremental, kolaborasi antara tim lintas fungsi, pengorganisasian sendiri, perencanaan adaptif, pengembangan dan pengiriman evolusioner, kotak waktu untuk pendekatan berulang, dan mendorong respons yang cepat dan fleksibel terhadap perubahan (LeMay, 2018). Dari prinsip-prinsip Metode Agile di atas peneliti mengambil fokus utamanya untuk diterapkan dalam pengelolaan pembelajaran yaitu: (a) Menerima segala bentuk perubahan, untuk pengembang, (b) Terjadi proses kerjasama yang baik antara tim lintas disiplin, (c) Membangun suasana lingkungan yang berisi orang – orang bermotivasi tinggi. Supaya dapat menyelesaikan proyek dengan efektif dan efisien, (d) Komunikasi secara langsung sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan, dan € secara berkala, setiap tim pengembang melakukan evaluasi diri (refleksi) untuk bekerja lebih efektif dan mengatur pola kerja mereka.



Gambar 1. The Agile Methodology
 Sumber: *Agile and Learn Concepts for Teaching and Learning (David Parsons– Kathryn MacCallum, 2019)*

Dari keseluruhan teori Metode Agile menurut para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa teori yang relevan digunakan dalam kajian ini yaitu menggunakan teori Allen yang menyebutkan bahwa:

“Educational institutions are full of processes, and some of these might benefit from a more agile, adaptive, change-embracing approach. Agile processes are essentially iterative cycles of creation and reflection, where budgets and timescales are fixed, and quality is a given”.(Allen, 2012)

Allen juga menyebutkan bahwa di dalam dunia teori Agile tepat guna digunakan dalam bidang pendidikan untuk mengukur eksplorasi dan pengembangan, kolaborasi antar lintas usia, pengelolaan diri, perencanaan tim, dan respon yang cepat serta fleksibel (Allen, 2012). Kelima unsur tersebut yang digunakan untuk mengukur bagaimana penerapan metode Agile di SDN 03 Cipulir melalui berbagi pengetahuan untuk meningkatkan kreativitas guru yang diukur dari berbagai generasi yang ada.

- **BERBAGI PENGETAHUAN (KNOWLEDGE SHARING)**

Knowledge sharing (berbagi pengetahuan) adalah metode atau kegiatan dalam manajemen pengetahuan yang

digunakan untuk memberikan dan menyebarkan pengetahuan, ide, pengalaman, atau skill dari seseorang, departemen, organisasi, instansi, atau perusahaan untuk menciptakan dasar kebutuhan untuk kerja sama. Knowledge sharing merupakan bagian dari knowledge management agar bisa menciptakan ide-ide serta inovasi yang akan berkontribusi keberlangsungan suatu organisasi. Menurut Chen, knowledge sharing adalah komunikasi interpersonal yang melibatkan komunikasi dan penerimaan pengetahuan dari orang lain, dan salah satu cara utama untuk mentransfer pengetahuan adalah seperti interaksi manusia (Chen et al., 2009). Sedangkan, menurut Menurut Lin, knowledge sharing adalah budaya yang melibatkan interaksi sosial di mana karyawan bertukar pengetahuan, pengalaman dan kemampuan (skill) melalui seluruh departemen ataupun organisasi (Lin, 2007). Lebih lanjut, Subagyo, knowledge sharing adalah salah satu metode atau salah satu langkah dalam manajemen pengetahuan yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anggota suatu kelompok, organisasi, instansi, atau perusahaan untuk berbagi ilmu pengetahuan, teknik, pengalaman dan ide yang mereka miliki kepada anggota lainnya (Subagyo, n.d.). Dan menurut Pasaribu knowledge sharing adalah kebudayaan interaksi sosial, termasuk pertukaran knowledge antara karyawan, pengalaman, dan skill melalui keseluruhan departemen atau organisasi, hal ini menciptakan dasar umum bahwa kebutuhan untuk kerja sama (Purwanti et al., 2010).

Dengan prinsip *sharing knowledge* inilah diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru. Hal terpenting dalam

strategi ini adalah melakukan refleksi dan mengevaluasinya dengan mengadakan monitor secara terus menerus. Keuntungan dari strategi *sharing knowledge* ini adalah adanya kolaborasi antar tim, dan dilakukan secara kekeluargaan, sehingga tidak ada yang merasa digurui atau menggurui. Hal ini diharapkan dapat menimbulkan rasa nyaman, bersemangat, sehingga diharapkan dapat menimbulkan kreativitas para guru dalam menghadapi situasi sulit. Manfaat adanya berbagi pengetahuan adalah terciptanya pengetahuan baru yang dapat menghasilkan inovasi, meningkatkan keterampilan setiap anggotanya dan mengurangi resiko terulang kembali kesalahan yang pernah dilakukan.

- **PENINGKATAN KREATIVITAS**

Gerlach & Elly, seperti dikutip Arsyad mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati (Arsyad, 2011). Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati. Lebih lanjut Aunurrahman menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Kreativitas ialah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru (bukan sesuatu yang belum ada sebelumnya) dan menerapkannya dalam pemecahan masalah, kreativitas meliputi baik ciri-ciri aptitude seperti: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originalities*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri (*non-aptitude*), seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu

ingin mencari pengalaman baru (Aunurrahman, 2016).

Dapat dikemukakan bahwa kreativitas mutlak dimiliki oleh seorang pendidik khususnya guru sebagai garda terdepan dalam pendidikan yang langsung bersentuhan dengan peserta didik agar peserta didik tersebut dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru dalam memperoleh ide-ide baru yang inovatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan yang kreatif dan inovatif. Di Era Industri 4.0 kreativitas wajib dikembangkan oleh seorang guru untuk menghadapi tantangan perubahan yang datang sangat cepat dan tiba-tiba. Khususnya adalah kreativitas dalam TIK yang identik dengan era industri 4.0. Apabila dalam sebuah instansi/perusahaan/organisasi terdapat gap yaitu kesenjangan dalam keahlian mengoperasikan TIK maka strategi yang dipakai adalah berbagi pengetahuan (Knowledge Sharing) dengan mengembangkan Agile Development yang mengutamakan bekerja cepat, cermat, bersemangat, kolaborasi antar tim, dan dapat dilakukan secara berulang serta terus menerus melalui monitoring dan evaluasi. Berbagi pengetahuan dan forum grup diskusi akan dapat mengembangkan ide-ide karena setiap guru dapat mengambil pengalaman dari teman lainnya dan dapat berbagi pengalaman terbaiknya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cipulir 03, Jakarta Selatan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai Juni 2021. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kualitatif, yaitu suatu model penelitian humanistik, yang menempatkan manusia sebagai subyek utama dalam peristiwa sosial/budaya (Suradika, 2000). Guru yang tidak memiliki kemampuan TIK dijadikan subyek penelitian. Data dalam penelitian ini akan melalui empat tahapan analisis sebagaimana disarankan oleh Miles & Huberman seperti dikutip Abas yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara induktif (Abas, 2017).

4. PEMBAHASAN

• HASIL

Gambaran umum dari situasi yang akan diobservasi adalah keadaan guru yang bervariasi dalam usia dan tingkat kreativitasnya yang berkaitan dengan TIK serta kemampuan adaptasi dalam menghadapi perubahan, tingkat kerjasama guru dan tenaga kependidikan dalam berkolaborasi, serta kegiatan berbagi pengetahuan (Knowledge Sharing) yang dilaksanakan di SDN Cipulir 03. Observasi awal yang peneliti lakukan adalah pengamatan pada guru dalam menghadapi situasi perubahan yang cepat, dalam hal ini karena adanya kasus pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dari rumah (BDR) secara online yang berkaitan erat dengan TIK. Kreativitas guru dalam pembelajaran yang berbasis TIK menjadi fokus utama dalam observasi. Observasi kemudian dilanjutkan dengan melakukan survei kemampuan menggunakan TIK pada guru-guru. Dilanjutkan dengan wawancara terhadap Kepala Sekolah dan beberapa orang guru sebagai sampel tentang kreativitas guru dalam hubungannya dengan TIK yang menjadi gap untuk terlaksananya proses

pembelajaran yang kreatif dan inovatif di masa pandemi COVID-19 atau belajar secara daring/online. Panduan wawancara terlampir. Berdasarkan tabel 4.2. tentang kondisi awal guru dalam hal kemampuan terhadap kreativitas penggunaan TIK peneliti mengelompokkan seperti tabel berikut:

Tabel. 1 Data Guru/Tenaga Kependidikan Berdasarkan Tingkat Kreativitas mengoperasikan TIK untuk Pelaksanaan Pembelajaran

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

Sumber: *Olahan Peneliti, 2021*

Dari tabel di atas sebagai hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah serta 6 orang guru sebagai perwakilan yaitu 2 guru usia tua (50 – 60 tahun), 2 guru sebagai perwakilan menengah (35 – 49 tahun) dan usia muda (25 – 34 tahun) ditemukan subfokus sebagai berikut:

1. **Sub Fokus 1:** Adanya kendala yang dihadapi para guru dalam pembelajaran khususnya dalam mengoperasikan ketrampilan TIK sebagai sarana utama pembelajaran daring/online. Dalam temuan didapati guru dengan usia tertentu tidak dapat mengoperasikan TIK.
2. **Sub Fokus 2:** Kecepatan dan semangat guru guru dalam menghadapi perubahan sesuai dengan prinsip metode Agile.
3. **Sub Fokus 3:** Dalam hal peningkatan kreativitas guru ditemukan Guru-guru yang sudah tua rata-rata memiliki kreativitas pembelajaran bagus dibanding yang

muda mungkin karena faktor pengalaman. Kecuali kreativitas TIK mereka lemah. Sedangkan, Guru-guru usia muda kreativitas pembelajaran kurang namun dalam TIK sangat bagus.

4. **Sub Fokus 4:** Hal-hal yang biasa dilakukan oleh guru-guru di SDN Cipulir 03 yaitu Ada sebagian guru umumnya yang berusia tua mengandalkan atau selalu meminta bantuan pada yang muda khususnya dalam hal yang berkaitan dengan TIK dan adanya kebiasaan diskusi yang dilakukan oleh para guru dalam 1 tim untuk memecahkan masalah.

• **PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan data hasil observasi dan wawancara ditemukan ada beberapa pendidik yang kurang menguasai dalam keterampilan TIK yang menjadi sarana utama pembelajaran saat ini (Pembelajaran daring secara online di masa darurat COVID-19) dan yang akan datang, maka Tim Manajemen Sekolah SDN Cipulir 03 dipimpin oleh Kepala Sekolah segera melakukan tindakan, yang oleh peneliti diolah sesuai sub fokus yang diuraikan sebelumnya, yaitu:

1. **Sub Fokus 1:** Tim manajemen Sekolah SDN Cipulir 03 segera melakukan tindakan secara cepat dalam menghadapi kendala sesuai dengan Metodologi Agile dalam Pendidikan, yaitu: Analisis permasalahan yang berlangsung yang dilakukan oleh Tim Pengembang Kurikulum, Tim Pengembang Kurikulum membuat strategi yang cepat untuk mengatasi masalah tersebut, dan pembentukan sarana *Forum Group Discussion* (FGD) sebagai wadah untuk melakukan penyampaian pendapat dan evaluasi kinerja.
2. **Sub Fokus 2:** Rencana aksi Berbagi Pengetahuan (*Knowlegde Sharing*).

Tim-tim yang saling berkolaborasi, bersemangat tinggi, cerdas, cermat dan mudah adaptasi terhadap perubahan kemudian membuat forum grup diskusi atau *Forum Group Discussion* (FGD) di internal tim untuk berdiskusi mengenai pengembangan dalam kreativitas pembelajaran. Mereka dapat berbagi ilmu sesuai dengan kemampuannya.

3. **Sub Fokus 3:** Perubahan Kreativitas guru dalam pembelajaran berbasis TIK. Setelah kegiatan berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*) melalui pengelompokan dan semangat guru-guru yang tinggi, akhirnya terlihat ada perubahan, dimana pada kelompok 1 yang terdiri dari guru-guru yang berusia tua dan gagal teknologi perlahan mulai bisa mengoperasikan TIK dan sudah mulai mandiri, sedang kelompok menengah yang lebih cepat menerima pengetahuan mereka sudah mulai kreatif dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di internet, bahkan dalam mengajar para guru sudah mulai terlihat ada yang membuat video pembelajaran sendiri, serta Power Point yang menarik dan lebih kreatif.
4. **Sub Fokus 4:** Setelah aksi pelaksanaan program dengan strategi berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*) guru-guru terlihat muncul kreativitas dalam pembelajaran daring tidak hanya Whatsapp, tetapi sudah bisa menggunakan aplikasi zoom dengan fitur-fiturnya, pembuatan PPT kreatif, bahkan pembuatan video-video pembelajaran, dan aplikasi yang banyak berkembang di internet. Kegiatan Strategi Berbagi Ilmu ini dapat dilaksanakan secara terus-menerus dan dapat dievaluasi. Keberadaan TIM ahli dalam TIM Pengembang kurikulum sangat membantu pelaksanaan program.

5. PENUTUP

- KESIMPULAN

Dari analisis data yang peneliti uraikan pada bab IV maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Perubahan itu pasti terjadi untuk menghadapi perubahan khususnya di dunia pendidikan yang sifatnya cepat maka harus bertindak secara cepat, kritis, cerdas, adaptasi, kolaborasi, dan bersemangat. Untuk membuat strategi yang tepat, cepat, cerdas, adaptable, dan bersemangat dalam menghadapi perubahan yang cepat, maka digunakan Metode Agile (*Agyle Methodology*) yang dapat dengan cepat mengatasi perubahan tersebut tanpa melalui perencanaan, akan tetapi dilakukan melalui analisa-membuat strategi-action-refleksi-evaluasi-membuat strategi baru yang dilakukan oleh tim-tim yang berkolaborasi, bersemangat tinggi, cerdas, dan mampu beradaptasi. Strategi baru yang efektif dan efisien dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran yang cepat di SDN Cipulir 03 adalah berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*) dari guru-guru yang memiliki pengetahuan lebih dari guru-guru lainnya atau dari Tim Ahli. Dengan diadakannya forum untuk berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*) di SDN Cipulir 03 secara terstruktur dan terus-menerus (*continue*) terbukti adanya peningkatan kreativitas guru di SDN Cipulir 03, dimana dalam kurun waktu 2 bulan guru-guru yang tadinya tidak bisa mengoperasikan TIK menjadi bisa dan lebih kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran menggunakan TIK. Kreativitas guru dapat ditingkatkan salah satunya melalui berbagi pengetahuan (*Knowledge Sharing*).

- REKOMENDASI

Metode Agile (*Agyle Methodology*) sebaiknya tidak hanya terbatas pada guru dan

tenaga kependidikan. Metode Agile bisa juga diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran menghasilkan individu-individu yang kreatif, kritis, bersemangat, inovatif, eksploratif, dan mudah beradaptasi dalam menghadapi perubahan yang pasti akan selalu terjadi. Untuk itu diperlukan guru-guru yang sudah menguasai Metode Agile. Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*) juga dapat diterapkan di kelas, dimana anak-anak yang sudah memiliki pengetahuan terdahulu dapat berbagi pada temannya melalui forum kelompok diskusi ataupun tutorial sebaya. Guna memupuk kreativitas pada anak-anak diperlukan guruguru yang kreatif, maka strategi Berbagi Pengetahuan ini dapat dilanjutkan bahkan mungkin ke jenjang yang lebih luas bukan hanya di tingkat sekolah saja, melainkan bisa juga melalui gugus sebagai sarana KKG di wilayah.

6. REFERENSI

- Abas, A. (2017). URGENSI ETIKA DALAM TATA-KELOLA PEMERINTAHAN (GOVERNANCE). *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 1(2), 79–89.
<https://doi.org/10.26740/JPSI.V1N2.P79-89>
- Adani, M. R. (2020, August). *Metode Agile: Pengertian, Tujuan, Jenis, Manfaat, dan Prinsip*.
<https://www.sekawanmedia.co.id/metode-agile-development/>
- Allen, M. (2012). Leaving ADDIE for SAM: An agile model for developing the best learning experiences.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (Vol. 140). PT Raja grafindo persada.
- Aunurrahman. (2016). *Belajara dan Pebelajaran*. Alfabeta.
- Beon Intermedia. (2020). *Praktik agile development*.
- Brewer, J., & Lorenz, L. (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, CITC4 2003*, 54–57.
<https://doi.org/10.1145/947121.947133>
- Chen, I. Y. L., Chen, N. S., & Kinshuk. (2009). Examining the factors influencing participants' knowledge sharing behavior in virtual learning communities. *Educational Technology and Society*, 12(1), 134–148.
<https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.12.1.134>
- Darma Andayani, D., & Mukhlisah Abdal, N. (2020). SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Penerapan E-Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0(0).
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174.

- <https://doi.org/10.31571/EDUKASI.V13I2.113>
- Hohl, P., Klünder, J., van Bennekum, A., Lockard, R., Gifford, J., Münch, J., Stupperich, M., & Schneider, K. (2018). Back to the future: origins and directions of the “Agile Manifesto” – views of the originators. *Journal of Software Engineering Research and Development*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40411-018-0059-z>
- Undang-Undang Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Presiden Republik Indonesia (2003).
- LeMay, M. (2018). Agile For Everybody. In *O'Reilly*.
- Lin, H. F. (2007). Knowledge sharing and firm innovation capability: An empirical study. *International Journal of Manpower*, 28(3–4), 315–332. <https://doi.org/10.1108/01437720710755272>
- Octavia, S. A. (2019). *Sikap dan kinerja guru profesional*. Deepublish.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Purwanti, Y., Pasaribu, N. R., & Lumbantobing, P. (2010). Leveraging the Quality of Knowledge Sharing By Implementing Reward Program and Performance Management System. *Proceedings of the 2nd European Conference on Intellectual Capital*, 2, 499–503. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:EWaPuWJm8J8J:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5
- Subagyo, H. (n.d.). Metodologi Pengukuran Peranan Forum Diskusi dalam Proses Berbagi Pengetahuan : Kasus Intra PDII-LIPI. 2007(10), 1–13.
- Suradika, A. (2000). *Metode Penelitian Sosial*. UMJ Press.