

**LOKAKARYA KOMUNITAS BELAJAR 1  
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK (PSP) ANGKATAN 3  
KABUPATEN SIMALUNGUN**

Darmawati<sup>1)</sup>, Luthfi Parinduri<sup>2)</sup>  
Muhammad Ali Hadidie Parinduri<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan,

<sup>2)</sup>Fakultas Teknik, UISU Medan, <sup>3)</sup>Akademi Akuntansi YPK Medan

[darmawati65@gmail.com](mailto:darmawati65@gmail.com), [luthfiparinduri56@gmail.com](mailto:luthfiparinduri56@gmail.com), [aditparinduri@gmail.com](mailto:aditparinduri@gmail.com),

**Abstract**

Key Words:

Community Learning Workshop,  
School Empowerment Program  
(PSP), Skill dissemination.

The 21st century, teachers as educators must be responsive to change. One crucial aspect for an educator is how a teacher responds to changes through small innovations in their workplace..The Community Learning Workshop 1 of the School Empowerment Program (PSP) Generation 3 in Simalungun Regency convened at SDN 091440 Manik Hataran, Sidamanik District, Simalungun Regency, engaging 20 teachers. This workshop served multiple objectives: educating attendees on pertinent learning, knowledge, and teaching practices; fostering collaborative support among practitioners; particularly assisting novice members to seamlessly integrate into the community; and mentoring them in their tasks. Furthermore, it encouraged skill dissemination and growth among members through discussions and practical teaching practices. The workshop exemplified a concerted effort to enhance educational practices in Simalungun Regency, emphasizing the importance of collaborative learning and community support in advancing education.

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Abad 21 ini, guru sebagai tenaga pendidik harus responsif terhadap perubahan. Salah satu hal yang urgen dari seorang pendidik adalah bagaimana cara seorang guru merespon perubahan yang terjadi dengan inovasi-inovasi kecil di tempat kerjanya.

Seorang guru tidak lagi hanya dipandang sebagai pendidik yang kegiatan sehari-harinya memberikan pengetahuan atau mengajarkan keterampilan kepada siswa serta diproses terakhir terdapat evaluasi. Jika seorang guru dapat merubah pola pikir yang mampu membawa perubahan di sekolah dan hal itu dilakukan oleh semua guru di Indonesia maka akan terwujud perubahan ke arah yang lebih baik di dunia pendidikan. Perubahan perubahan yang dilakukan oleh guru bisa melalui banyak hal, seperti bagaimana seorang guru dapat menggali potensinya dengan belajar kembali lewat perubahan yang ada.

Media atau sarana yang dapat dimanfaatkan guru sekarang banyak sekali seperti mengikuti webinar, menggali dan mencari kemampuan praktis yang berhubungan dengan guru dan yang paling sederhana adalah bergabung dengan komunitas yang ada seperti kelompok Kerja Guru atau komunitas lain yang ada hubungannya dengan pengembangan diri yang akhirnya akan berdampak baik kepada bidang pendidikan sekolah.

Tujuan adanya guru penggerak ini ialah untuk menyiapkan pemimpin pendidikan di masa depan yang lebih baik, mampu mendorong tumbuh kembang siswa secara holistik, aktif dan pro-aktif dalam mengimplementasikan pembelajaran yang menjunjung tinggi siswa, serta bisa menjadi teladan untuk mewujudkan profil pelajar pancasila dalam pendidikan.

Untuk mencapai tujuan diatas, guru penggerak harus mampu menjalankan hal ini :(1). harus mampu berada pada tekanan kompetensi kepemimpinan pembelajaran yang mencakup komunitas praktik,(2). harus mengikuti pembelajaran sosial dan emosi, (3). harus menguasai pembelajaran berdiferensiasi yang selalu mengedepankan siswa dan (4).Guru penggerak harus mampu mengikuti kompetensi pengembangan diri.

Untuk mempelajari hal diatas, ada tiga modul yang harus dimiliki oleh guru penggerak, antara lain : paradigma dan visi guru penggerak, praktik pembelajaran yang berpihak pada siswa, dan pemimpin pembelajaran dalam pengembangan sekolah. Dalam hal ini guru penggerak diharapkan mampu menjadi motor untuk komunitas praktisi, yang mampu mengajak guru lain untuk bergabung di komunitas.

## **B. Tujuan Kegiatan**

Komunitas belajar ini memiliki lima tujuan utama, tujuan-tujuan tersebut seperti dibawah ini :

1. Mengedukasi setiap anggota komunitas praktisi dan mengumpulkan beberapa informasi yang berhubungan dengan pembelajaran, pengetahuan dan pengajaran yang mungkin akan bermanfaat bagi anggota guru.
2. Memberi dukungan setiap anggota komunitas praktisi dengan cara kolaborasi. Hal ini akan sangat membantu anggota baru agar lebih dekat dan memahami cara kerja komunitas praktisi.
3. Mendampingi anggota pemula dalam menjalankan tugas di komunitas praktisi, hal ini dilakukan agar anggota tidak merasa canggung saat berada di komunitas.
4. Mendorong anggota komunitas untuk menyebar kemampuannya agar lebih berkembang, penyebaran kemampuan ini bisa berupa praktik pengajaran secara langsung agar mendapatkan pengalaman baru bagi setiap anggota.
5. Selain itu bisa juga dilakukan diskusi sesama anggota untuk saling mendorong anggotanya dalam menyebarkan kemampuan.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan lokakarya komunitas belajar 1 program guru penggerak Angkatan 3 antara lain :

- (1). Peserta memahami tujuan komunitas belajar
- (2). Peserta memahami perbedaan antara komunitas praktisi dan komunitas belajar
- (3). Peserta memahami peran pengawas sekolah, kepala sekolah dan pendidik dalam pengembangan komunitas belajar.
- (4). Peserta memahami acuan dalam mengelola komunitas belajar
- (5). Peserta memahami siklus menciptakan budaya komunitas belajar
- (6). Peserta memahami pelaksanaan komunitas belajar dalam sekolah

Diharapkan dengan adanya penyelenggaraan Program Sekolah Penggerak ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan Program Sekolah Penggerak agar penyelenggaraan sesuai dengan yang diharapkan.

## **C. Manfaat Kegiatan**

Dengan mengikuti program, ada beberapa manfaat yang akan di dapatkan oleh sekolah, yaitu :

1. Kualitas hasil belajar meningkat dalam tempo tiga tahun  
Melalui monitoring yang rutin dari Kementerian Pendidikan, dengan terus melakukan pembenahan, maka diharapkan akan tercapai kualitas hasil belajar yang akan meningkat dalam waktu 3 tahun.
2. Terjadi peningkatan atas kemampuan diri kepala sekolah dan tenaga pendidik.  
Kepala sekolah dan tenaga pendidik yang mengikuti PSP akan mendapat diklat dan *mentoring* secara intensif. Alhasil kepala sekolah dan tenaga pendidik akan meningkatkan kualitas dirinya sebagai penggerak pendidikan.
3. Akselerasi Digitalisasi Sekolah  
Apabila sebelumnya pembelajaran masih menggunakan mekanisme konvensional maka pada kans ini akan terjadi percepatan digitalisasi sekolah. Sekolah akan mendapat materi literasi digital sebagai salah satu media pembelajaran masa kini.
4. Berkesempatan Menjadi Katalis Perubahan bagi Unit Pendidikan Lain  
Dengan predikat daerah penggerak bagi pendidikan memungkinkan sekolah atau tenaga pendidik menjadi bahan rujukan bagi sekolah lain untuk bertransformasi lebih baik.
5. Akselerasi Target Profil Pelajar Pancasila  
Apabila sebelumnya pembelajaran masih menggunakan mekanisme konvensional maka pada kans ini akan terjadi percepatan digitalisasi sekolah.
6. Memperoleh Pendampingan Intensif  
Kemendikbud membangun kemitraan dengan pemerintah daerah untuk mengadakan pendampingan intensif berupa pelatihan secara berkala
7. Mendapat Subsidi Tambahan yang Bermanfaat  
Paradigma kurikulum baru tentu berbeda dengan yang lama. Oleh karena itu, sekolah perlu membeli buku ajar baru yang lebih sesuai dengan paradigma baru. Namun, tidak semua sekolah memiliki anggaran dana untuk membeli buku tersebut. Dengan adanya PSP, sekolah akan memperoleh subsidi yang mana subsidi ini bisa dialokasikan untuk membeli buku atau bahan ajar.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

Program Sekolah Penggerak sebagai katalis untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia. Salah satu intervensi Program Sekolah Penggerak adalah memberikan Penguatan Kompetensi Sumber Daya (SDM) melalui Pelatihan dan Pendampingan kepada Pengawas Sekolah, Kepala Sekolah dan Guru di Satuan Pendidikan. Sebagai upaya dalam rangka meningkatkan kompetensi SDM di Sekolah Penggerak.

Lokakarya ini untuk memberdayakan peran dan tugas komunitas belajar serta pihak yang terlibat didalamnya, juga memberdayakan peran dan tanggung jawab pengawas dalam mendampingi kepala sekolah dan pendidik dalam pengembangan komunitas belajar untuk mendukung pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik serta memberdayakan peran kepala sekolah dan pendidik dalam membangun budaya kolaboratif untuk bekerja bersama dan memikul tanggung jawab kolektif demi membantu peserta didik mengoptimalkan proses belajarnya.

Komunitas praktisi merupakan salah satu kurikulum dalam pendidikan guru penggerak. Melalui komunitas ini, guru bisa saling bertukar masalah dan praktik untuk direfleksikan bersama-sama.

Istilah komunitas praktisi pertama kali diperkenalkan oleh praktisi pendidikan Etienne Wenger dalam buku *Community of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. [1]

Komunitas praktisi adalah kumpulan individu dengan minat, pekerjaan, atau kegelisahan yang sama yang berkumpul untuk bercerita, berbagi, atau berdiskusi tentang suatu masalah ataupun praktik baik.

Tujuan utama komunitas praktisi adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sehingga dapat menjalankan perannya secara maksimal. Selain peningkatan kemampuan, komunitas praktisi juga memiliki sejumlah tujuan sebagai berikut [2].

Mengedukasi anggota dengan mengumpulkan dan berbagi informasi yang berkaitan dengan masalah dan pertanyaan tentang praktik pengajaran dan pembelajaran.

1. Memberi dukungan pada anggota melalui interaksi dan kolaborasi sesama anggota.
2. Mendampingi anggota untuk memulai dan mempertahankan pembelajaran mereka
3. Mendorong anggota untuk menyebarkan capaian anggota melalui diskusi dan berbagi.
4. Mengintegrasikan pembelajaran yang didapatkan dengan pekerjaan sehari-hari.

Tidak semua komunitas di sekolah dapat dikategorikan sebagai komunitas praktisi. Mengutip buku Penerapan Paradigma Baru Kepemimpinan Kepala Sekolah sebagai Pemimpin Pembelajaran di Sekolah Penggerak yang ditulis Ropin Sigalingging, ada tiga karakteristik yang membedakan komunitas praktisi dengan komunitas lain, yaitu **domain, komunitas, dan praktik** [3].

Pemimpin sekolah, dalam berbagai literatur, berperan besar dalam menentukan keberhasilan sekolah karena ia mempunyai tanggung jawab dalam mensinergikan berbagai elemen di dalamnya. Seorang pemimpin sekolah yang berkualitas akan mampu memberdayakan seluruh sumber daya di ekosistem sekolahnya hingga dapat bersatu padu untuk menumbuhkan murid-murid yang berkembang secara utuh, baik dalam rasa, karsa dan ciptanya [4]. Tak dipungkiri, pemimpin sekolah merupakan salah satu aktor kunci dalam terwujudnya Profil Pelajar Pancasila.

Untuk dapat menjalankan peran-peran tersebut, seorang pemimpin sekolah perlu mendapatkan pendidikan yang berkualitas sebelum ia menjabat. Program Pendidikan Guru Penggerak (PPGP), sebagai bagian dari rangkaian kebijakan Merdeka Belajar episode kelima, didesain untuk mempersiapkan guru-guru terbaik Indonesia [5].

### III. PELAKSANAAN

Program Sekolah Penggerak adalah upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila. Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru).

Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya. Program Sekolah Penggerak akan mengakselerasi sekolah negeri/swasta di seluruh kondisi sekolah untuk bergerak 1-2 tahap lebih maju. Program dilakukan bertahap dan terintegrasi dengan ekosistem hingga seluruh sekolah di Indonesia masuk dalam Program Sekolah Penggerak.

### A. Waktu Pelaksanaan

Sesuai dengan Surat Kepala Balai Besar Guru Penggerak Provinsi Sumatera Utara Nomor : 0388/B7.1/GT.03.00/2024 tanggal 21 Pebruari 2024, untuk Kegiatan Lokakarya Komunitas Belajar 1 Program Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan 3, dilaksankn pada hari Rabu tanggal 28 Pebruari 2024. dilaksanakan mulai jam 7.30 wib sampai dengan jam 16.00. Jadwal kegiatan terlampir.

### B. Peserta Lokakarya

Peserta dari masing sekolah penggerak terdiri dari empat orang, masing-masing dari unsur pengawas sekolah, kepala sekolah, dan dua orang guru. Sebanyak 20 orang peserta yang turut berpartisipasi pada kegiatan tersebut. sesuai Surat Perintah Tugas Kepala Dinas Pendidikan Kab. Simalungun Nomor : 400.3.1/2580/4.4/2023 tanggal 25 Agustus 2023.

### C. Fasilitator

Sebagai Fasilitator Sekolah Penggerak (FSP) dalam Kegiatan Lokakarya Lokakarya Komunitas Belajar 1 Program Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan 3 ditetapkan berdasarkan Surat Kepala Balai Besar Guru Penggerak Provinsi Sumatera Utara Nomor : 0388/B7.1/GT.03.00/2024 tanggal 21 Pebruari 2024, sebanyak 41 orang. Kami sebagai fasilitator dengan nomor urut 22, mendapat lokasi kegiatan lokakarya di Kabupaten Simalungun.

### D. Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Lokakarya Lokakarya Komunitas Belajar 1 Program Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan 3 ini dilaksanakan di SDN 091440 Manik Hataran, Kecamatan Sidamanik, Kabupaten Simalungun.



Gambar 1.Lokasi Lokakarya Komunitas Belajar 1 PSP



Gambar 2. Peserta Lokakarya Komunitas Belajar 1 PSP

### E. Materi Kegiatan

Kegiatan komunitas belajar mencakup refleksi awal, perencanaan, implementasi, evaluasi. Hal tersebut dilakukan guna terwujudnya pembelajaran yang berpihak pada murid (siswa). Melalui komunitas belajar inilah, maka para anggotanya bisa saling berdiskusi, belajar, bahkan berbagi praktik baik untuk peningkatan kualitas pembelajaran yang diberikan kepada murid (siswa). Pembahasan yang dilakukan pada komunitas belajar yaitu berbagai macam topik terkait peningkatan mutu/ kualitas pembelajaran yang berpihak pada murid,

Komunitas belajar adalah sekelompok pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) yang belajar bersama dan berkolaborasi secara berkelanjutan dengan tujuan yang jelas dan terukur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar murid [6]. Melalui komunitas belajar, pendidik (guru) dan tenaga kependidikan bisa saling berdiskusi untuk bersama-sama mencari solusi terhadap permasalahan yang ada dalam memberikan pelayanan terbaik untuk siswa, khususnya dalam hal keberhasilan pembelajaran siswa. Setiap hari, tidak menutup kemungkinan ada berbagai macam permasalahan yang dialami oleh pendidik (guru) dan tenaga kependidikan dalam memberikan pelayanan pendidikan di sekolah. Jika komunitas belajar itu hidup atau aktif kegiatan pertemuannya, maka melalui komunitas belajar tersebut para pendidik (guru) dan tenaga kependidikan bisa saling bertukar pikiran dengan kegiatan awal yaitu refleksi awal dari seluruh peserta komunitas belajar yang hadir. Berdasarkan hasil diskusi ini, maka peserta komunitas belajar baik pendidik (guru) maupun tenaga kependidikan melakukan refleksi dan menentukan agenda atau topik prioritas yang ingin mereka diskusikan di komunitas belajarnya. Mereka juga menentukan tujuan dan target belajar yang dikaitkan dengan peningkatan pembelajaran siswa.

Setelah refleksi awal, maka bisa dilanjutkan dengan membuat tindak lanjut yaitu berupa perencanaan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. Perencanaan tindakan dibicarakan secara bersama yaitu seluruh peserta komunitas belajar yang hadir. Dengan adanya banyak pendapat dari peserta komunitas belajar tersebut, maka akan memberikan banyak pilihan, sehingga berkontribusi bermacam-macam pertimbangan yang bisa dibahas secara bersama, untuk mencari yang terbaik dari yang baik-baik.

Berikutnya tindak lanjut dari kegiatan komunitas belajar yang berupa perencanaan, yaitu kegiatan implementasi (penerapan) dari perencanaan yang telah dirumuskan atau dibuat secara bersama oleh para peserta komunitas belajar. Implementasi dari perencanaan dilakukan sesuai dengan rumusan yang telah dibuat secara bersama-sama tersebut. Kemudian setelah

implementasi, maka dilakukan evaluasi terhadap kegiatan implementasi. Evaluasi dirasa sangat perlu dan wajib dilakukan guna mengetahui apakah tujuan dari perencanaan kegiatan yang sudah dibuat bisa tercapai atau belum. Setiap peserta komunitas belajar melakukan refleksi bersama tentang apa yang sudah berjalan efektif dan apa yang berjalan kurang efektif untuk perbaikan di tahap selanjutnya. Apresiasi dilakukan pada capaian – capaian dan perilaku – perilaku efektif yang sudah dilakukan oleh anggota komunitas belajar [7].



Gambar 3. Penyajian Materi

Keberlangsungan komunitas belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang aman dan ramah. Hal ini bertujuan agar proses belajar guru menjadi optimal. Semua peserta komunitas belajar saling menghormati dan berkolaborasi untuk mewujudkan visi sekolah, salah satunya melalui pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan baik. Untuk mewujudkan itu semua, tentunya sangat membutuhkan peran positif dari seluruh warga sekolah, khususnya pendidik (guru) dan tenaga kependidikan yang ada di dalam satuan pendidikan atau sekolah tersebut.

#### **IV. HASIL DAN EVALUASI**

Hasil lokakarya dapat digunakan oleh peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang harus sesuai dengan tahap capaian atau kemampuan dari peserta didik.

##### **A. Hasil Kegiatan**

Adapun tujuan dari lokakarya ini bagi pengawas sekolah, kepala sekolah dan pendidik memiliki kompetensi dalam membangun budaya belajar bersama yang berkelanjutan melalui komunitas belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun fokus pemahaman bermakna adalah memahami Peran dan tugas komunitas belajar serta pihak yang terlibat, memahami Peran dan tanggung jawab pengawas dalam mendampingi kepala sekolah dan pendidik dalam pengembangan komunitas belajar untuk mendukung pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, dan memahami peran kepala sekolah

dan pendidik dalam membangun budaya kolaboratif untuk bekerja bersama dan memikul tanggung jawab kolektif demi membantu peserta didik mengoptimalkan proses belajarnya.

## **B. Evaluasi**

Kegiatan lokakarya ini memberikan pemahaman bahwa kita perlu memahami keberagaman, keadilan, inklusivitas, dan pembelajaran berdiferensiasi untuk mewujudkan ekosistem dan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Semoga kita semua konsisten menerapkan sehingga tercipta ekosistem sekolah dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena tercapainya hasil belajar yang berkualitas adalah tanggung jawab Bersama.

## **V. KESIMPULAN**

Sangat menyenangkan melihat antusiasme peserta dalam mengikuti lokakarya ini. Semua peserta terlibat aktif dalam diskusi dan berbagi pengalaman. Kami berharap apa yang mereka pelajari di sini dapat diimplementasikan dengan baik di lingkungan masing-masing. Dengan suksesnya Lokakarya Komunitas Belajar 1 Program Sekolah Penggerak (PSP) Angkatan 3 ini, diharapkan akan ada peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai sekolah dan lembaga pendidikan. Para pendidik diharapkan dapat lebih berinovasi dalam merancang pembelajaran yang menginspirasi dan membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman.

## **VI. DAFTAR PUSTAKA**

- [1]. Dede Setiawan dan Agus Ruslan, 2024, Mengenal Komunitas Praktisi, (<https://disdikbb.org/news/mengenal-komunitas-praktisi>).
- [2]. Anik Lestarinigrum, 2023, Lokakarya Komunitas Belajar 1 PSP Angkatan 1 Pelaksanaan Pendampingan Tahun ke-3 Kota Kediri, (<https://www.kompasiana.com>).
- [3]. Sigalingging, R. 2018. Penerapan Paradigma Baru Kepemimpinan Kepala Sekolah sebagai Pemimpin Pembelajaran di Sekolah Penggerak. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- [4]. Anik Setyowati, 2023, Komunitas Belajar Dorong Implementasi Kurikulum Merdeka, (<https://btikp.babelprov.go.id>).
- [5]. Departemen Pendidikan Nasional, 2009, Panduan Pengelolaan Sekolah Penggerak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [6]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020, Pedoman Pelaksanaan Program Pendidikan Guru Penggerak. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- [7]. Darmawati, Muhammad Ali Hadidie, Alfitriani, 2023, Lokakarya Perencanaan Pembelajaran 2 Program Sekolah Penggerak di Kabupaten Simalungun, PRODIKMAS, Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 8, Nomor 2 Desember 2023.