

Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan sebagai Game Changer dalam Pengembangan Keterampilan Guru

Ahmad Nurjihad Syaiful Arif¹, Husna Imro'athush Sholihah², Ika Nurwulandari³

^{1,2,3}STKIP Muhammadiyah Blora, Indonesia

syaifulart3105@gmail.com

Submit

26 Agustus 2025

Review

27 Agustus 2025

Publish

20 September 2025

Abstrak

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk mengkaji realisasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SD Negeri 1 Gandu. Fokus utama studi adalah mengidentifikasi sejauh mana ruang ini berperan sebagai *game changer* dalam meningkatkan keterampilan guru, serta mengidentifikasi tantangan dan strategi pengembangannya. Temuan menunjukkan bahwa ruang GTK memfasilitasi peningkatan keterampilan guru dengan menyediakan bahan ajar dan video inspiratif. Meskipun menghadapi kendala seperti isu jaringan, motivasi, dan akses terbatas, ruang ini memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini merekomendasikan strategi seperti penguatan infrastruktur, optimalisasi fitur komunitas, dan peningkatan literasi digital untuk memaksimalkan manfaatnya. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data seperti observasi kepada guru, wawancara untuk memperoleh informasi dan angket diberikan kepada guru mengetahui pemanfaatan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan.

Kata kunci: realisasi ruang guru dan tenaga kependidikan (gtk), *game changer*, pengembangan keterampilan

Abstract

This qualitative research uses a case study approach to examine the implementation of the Teachers and Education Personnel (GTK) Room at SD Negeri 1 Gandu. The main focus of the study is to identify the extent to which this space plays a role as a game changer in improving teacher skills, as well as identifying challenges and strategies for its development. The findings indicate that the GTK room facilitates teacher skill improvement by providing teaching materials and inspirational videos. Despite facing obstacles such as network issues, motivation, and limited access, this space has significant potential to improve the quality of education. This study recommends strategies such as strengthening infrastructure, optimizing community features, and improving digital literacy to maximize its benefits. This study uses data collection such as observations of teachers, interviews to obtain information, and questionnaires given to teachers to determine the use of the Teachers and Education Personnel Room.

Keywords: *realization of teacher and education personnel (gtk) space, game changer, skills development*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mewujudkan kecerdasan bangsa untuk meningkatkan kualitas Pendidikan bangsa (Salma, et., al 2023). Upaya peningkatan kualitas mutu Pendidikan dilaksanakan melalui berbagai bidang antara lain berupa sarana atau fasilitas, perubahan kurikulum, dan peningkatan kualitas pendidik (Ubabuddin, 2020). Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Ramdani et al., 2022). Pendidik juga harus menjadi teladan bagi peserta didiknya dan harus memiliki bakat, keahlian, serta mental yang baik sebagai pencerminan seorang guru (Weliyati, 2022). Dengan adanya guru yang berkualitas, maka pendidikan akan berjalan lebih terorganisasi atau terarah (Hasanah,et al., 2024). Keterampilan dasar mengajar

(*teaching skills*) adalah kemampuan atau keterampilan yang bersifat khusus (*most specific instructional behaviours*) yang harus dimiliki oleh guru, dosen, instruktur, atau widyaiswara agar dapat melaksanakan tugas mengajar secara efektif, efisien dan profesional (Ummah, 2019). Keterampilan guru perlu diperbarui untuk mencerminkan perkembangan terkini dalam komunikasi, teknologi informasi, dan dunia digital (Effendi et al, 2019). Hal ini memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai, materi pengajaran, dan pengembangan kemampuan teknologi instruktur (Fricticarani et al., 2023) .

Abad 21 yang sudah memasuki era digital ini, seluruh sektor telah beradaptasi dengan teknologi termasuk bidang pendidikan. Perubahan ini terlihat dari pemanfaatan media digital, platform, pembelajaran daring, serta berbagai inovasi teknologi yang mendukung proses belajar mengajar (Al Ghifari, 2024). Kemampuan berpikir kritis menjadi bekal penting dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, termasuk penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan serta ketidakpastian (Nurpaisa et al, 2024). Menjadi guru yang berkualitas harus memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas agar peserta didik tidak bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran yang diterapkan. Dengan adanya guru yang berkualitas, maka pendidikan akan berjalan lebih terorganisir atau terarah (Hasanah, et al., 2024). Guru memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa sekaligus berperan sebagai fasilitator pembelajaran (Amananda et al., 2025). Guru harus menyediakan kegiatan edukatif yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas dan berpikir kritis tentang mata pelajaran yang mereka pelajari atau masalah yang mereka hadapi (Nurhalizah et al., 2025). Kualitas instruktur memiliki dampak signifikan terhadap kualitas pendidikan. Oleh karena itu, guru adalah orang-orang terpilih. Selain kecerdasan, mengajar membutuhkan watak positif dan kecintaan yang tulus terhadap pengajaran (Mansir, 2020).

Menanggapi kekhawatiran akan penurunan kualitas tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menciptakan platform sebagai tindak lanjut atas masalah kualitas potensi serta kemampuan guru. Kurikulum dan infrastruktur yang baik merupakan keberhasilan sistem untuk meningkatkan kualitas guru dan tenaga kependidikan yang hadir di lingkungan pendidikan (Elvarisna et al., 2024). Platform yang dirancang untuk guru dan kepala sekolah dalam mengajar, belajar, dan berkarya adalah Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) (Amin et al., 2025). Tujuan platform ini untuk menghasilkan lingkungan kolaboratif yang mendorong pembelajaran yang efektif membantu guru untuk mendapatkan referensi, motivasi, pemahaman kurikulum dan penunjang kurikulum merdeka (Supérieure, 2016). Dengan adanya platform ini, guru dapat meningkatkan kinerjanya melalui kreativitas yang dikembangkan oleh dirinya sendiri. Hadirnya Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dapat mengembangkan keterampilan guru. Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) sebagai *game changer* inovasi atau terobosan terbaru pendidikan yang sengaja dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan berkarya. Di berbagai narasi, krisis sering kali dilihat sebagai faktor pendorong perubahan, *a game changer*. Krisis mendorong masyarakat untuk melakukan transformasi atas kesehariannya dan beradaptasi dengan hal-hal baru (Nizam, 2020). Pengajaran dapat menjadi karier yang profesional, guru diharapkan memiliki berbagai ketrampilan (Akbar, 2021). Menyeimbangkan tuntutan generasi milenial, pembelajaran abad ke-21 harus menggabungkan instruksi berbasis teknologi dengan harapan siswa akan terbiasa dengan keterampilan hidup abad ke-21 (Fikri et al., 2021). Meningkatkan minat dan dorongan belajar siswa, materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk hasil belajar terbaik (Syahroni, 2020). Perubahan yang dihasilkan oleh masukan individu berupa dorongan dan optimisme untuk berprestasi dapat digunakan untuk mengidentifikasi hasil pembelajaran. Masukan ini, yang datang dalam bentuk perencanaan dan pengelolaan motivasi, tidak secara langsung memengaruhi seberapa keras siswa berusaha mencapai tujuan pembelajaran (Gumohung et al., 2021). Sebagai pelaku penting dalam pendidikan, guru berjuang untuk memberikan pengajaran yang berkualitas tinggi, menarik, dan sesuai konteks (Liestyasari, 2025).

Ruang yang disediakan untuk guru dan tenaga kependidikan merupakan komponen krusial dalam lingkungan sekolah, dan berpotensi besar menjadi katalisator perubahan dalam upaya pengembangan ketrampilan guru yang lebih adaptif, inklusif, dan partisipatif (Setiawan et al, 2025). Kualitas ruang guru dan kontribusi tenaga kependidikan terhadap proses profesionalisasi guru merupakan faktor utama dalam penelitian ini. Ruang guru yang nyaman dengan sumber daya pembelajaran, media, dan suasana kolaboratif diyakini akan meningkatkan motivasi,

keaktivitas, dan interaksi guru, yang akan bermanfaat bagi perkembangan keterampilan pedagogis, profesional, dan sosioemosional mereka. Selain itu, partisipasi proaktif tenaga kependidikan dalam memberikan bantuan administratif, arahan teknis, dan fasilitas pengembangan profesional diyakini dapat mempercepat proses peningkatan kemampuan guru secara efektif dan efisien. Pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang dibutuhkan guru dalam melaksanakan tugasnya secara efektif dalam lingkungan pendidikan disebut sebagai kompetensi guru (Amin et al., 2025).

Keterampilan guru perlu diperbarui untuk mencerminkan perkembangan terkini dalam komunikasi, teknologi informasi, dan dunia digital (Effendi et al., 2019). Guru harus mahir dalam menciptakan teknologi seperti Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) agar dapat mengikuti Kurikulum Merdeka (Nizam, 2020). Hasil studi ini menunjukkan bahwa keberadaan ruang guru yang ideal dan bantuan dari anggota fakultas sangat meningkatkan kemampuan instruktur dalam merancang, melaksanakan, dan menilai pembelajaran. Dengan menyoroti pentingnya lingkungan kerja yang suportif bagi pengembangan profesional guru, penelitian ini menawarkan manfaat teoretis dan praktis. Secara khusus, penelitian ini menawarkan saran bagi sekolah dan pembuat kebijakan tentang cara merancang ruang guru dan memaksimalkan peran staf kependidikan dalam mendorong inovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peluang untuk reformasi pendidikan yang lebih efisien, fleksibel, dan berkelanjutan tercipta dengan menekankan ruang guru dan staf pengajar sebagai *game changer*.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang merujuk pada studi yang bertujuan untuk memahami Ruang Guru serta Tenaga Kependidikan (GTK) sebagai media untuk meningkatkan keterampilan guru di SD Negeri 1 Gandu yang menjadi objek penelitian. Tipe penelitian ini dapat dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan tujuan, jenis data yang digunakan dan cara pengumpulan serta karakteristik data (Syatrian, 2023). Penelitian ini menggunakan metodologi studi kasus. Studi kasus, menurut Creswell, adalah ketika peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk memeriksa satu item atau peristiwa yang dibatasi oleh waktu, aktivitas, dan pengumpulan informasi yang komprehensif (Zaini et al., 2023). Penelitian dengan perspektif induktif, yang didasarkan pada pengamatan fenomena sosial yang tidak memihak dan interaktif, dikenal sebagai penelitian kualitatif (Garcia et al., 2020.)

Penelitian yang dijalankan bersifat kualitatif, yaitu metode pengumpulan data yang menghasilkan informasi deskriptif dari wawancara yang berupa kata-kata baik yang ditulis maupun diucapkan oleh kepala sekolah, guru yang menggunakan Ruang Guru, dan Tenaga Kependidikan (GTK). Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini mencakup data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui berbagai pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk mengumpulkan tanggapan tertulis. Sumber data ini meliputi angket diberikan kepada guru untuk mengetahui pemanfaatan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK), observasi penerapan GTK pada guru, dan wawancara kepada guru kelas, guru mata pelajaran, dan kepala sekolah. Peristiwa dan kejadian yang ditemukan peneliti dipandu oleh data sekunder yang sudah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain (Nurul et al., 2025).

Metode pengumpulan data merupakan langkah penting dalam melakukan penelitian, karena data yang terkumpul akan dijadikan bahan analisis dalam penelitian. Langkah penelitian data ini berdasarkan buku (Sugiyono, 2016) di antaranya: Pengumpulan informasi dari informan penelitian sebagian besar dilakukan melalui observasi. Peneliti menggunakan metode ini sebagai cara utama untuk mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan. Pemanfaatan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SD Negeri 1 Gandu diamati langsung oleh penulis dalam penelitian ini.

Salah satu cara untuk mendapatkan data untuk sebuah penelitian adalah melalui wawancara. Wawancara merupakan bagian penting dari proses penelitian karena berkaitan dengan data. Proses mengajukan pertanyaan langsung kepada informan untuk mengumpulkan informasi (data) dikenal sebagai wawancara. Wawancara terorganisir dan tidak terstruktur digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dari informan. Informan dalam penelitian ini antara lain administrator sekolah, instruktur Pendidikan Agama Islam, dan guru kelas. Baik kepala sekolah baru maupun mantan kepala sekolah berpartisipasi dalam wawancara langsung dan tidak terstruktur. Penulis menggunakan metode ini untuk

mempermudah observasi dan proses penelitian. Informasi dan wawasan tentang penggunaan aplikasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) perlu dikumpulkan.

Proses pengumpulan data dan informasi melalui materi pembelajaran, tes, dan foto untuk laporan dan informasi pendukung studi dikenal sebagai dokumentasi. Bukti, catatan, atau catatan sejarah yang telah dikumpulkan dan disimpan dalam arsip (juga dikenal sebagai data dokumentasi berupa dokumen-dokumen seperti buku pembelajaran, penilaian, dan gambar)) dapat bersifat publik atau tidak dipublikasikan (Sugiyono, 2016).

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis yang diminta untuk dijawab oleh responden sesuai dengan instruksi atau pedoman (Sudarta, 2022). Jika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang faktor-faktor yang akan dinilai dan apa yang diharapkan dari responden, angket juga merupakan metode pengumpulan data yang efektif. Kuesioner dikirimkan dengan tujuan mengumpulkan informasi menyeluruh tentang suatu topik dari responden tanpa perlu khawatir jawaban mereka tidak sesuai dengan kenyataan.

Triangulasi untuk menguji *credibilitas* data dilakukan dengan cara mengecek data penelitian tentang Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) sebagai *game changer* dalam pengembangan keterampilan guru di SD Negeri 1 Gandu kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau angket. Bila dengan tiga teknik pengujian *credibilitas* data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Triangulasi dibagi menjadi tiga, diantaranya: Triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Langkah-langkah analisis data yang terdapat dalam buku Sugiyono, 2016 adalah sebagai berikut: Reduksi data mencakup meringkas, memilih ide-ide kunci, berfokus pada hal-hal yang penting, mencari tren dan tema, serta menghilangkan hal-hal yang tidak diperlukan. Dengan pendekatan reduksi, analisis data mengenai implementasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) sebagai pengubah permainan dalam penguatan kemampuan guru, sebuah studi kasus di SD Negeri 1 Gandu, diperlukan karena jumlah data yang dikumpulkan di lapangan sangat banyak.

Setelah reduksi data, penyajian informasi tentang implementasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) sebagai pengubah permainan dalam peningkatan kompetensi guru dalam studi kasus di SD Negeri 1 Gandu menjadi langkah selanjutnya. Salah satu bagian terpenting dari penelitian kualitatif adalah proses penyajian data. Penyajian data merupakan fokus utama di setiap tahap penelitian. Peneliti kemudian menggunakan frasa untuk menceritakan sebuah kisah dengan memanfaatkan semua data yang telah dikumpulkan.

Penarikan kesimpulan dan konfirmasi data mengenai implementasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) sebagai *game changer* dalam studi kasus di SD Negeri 1 Gandu untuk pengembangan keterampilan guru merupakan tahap terakhir dalam proses penelitian kualitatif. Meskipun masih dalam tahap awal, temuan awal ini cukup kuat dan mendorong pengumpulan data lebih lanjut.

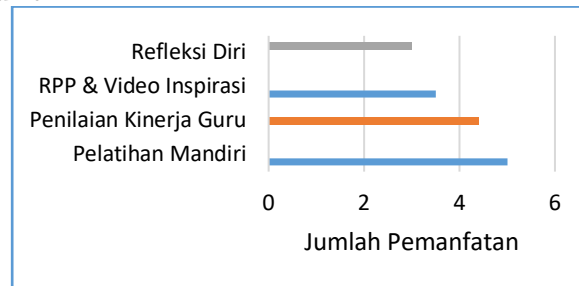
HASIL

Berdasarkan observasi pada tanggal 14 Februari 2025 guru menunjukkan pemahaman tentang fitur utama seperti RPP, video pembelajaran dan pelatihan mandiri, bahkan guru memanfaatkan *template* atau ide RPP dari platform untuk diadopsi. Pengamatan peneliti menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang mendalam tentang elemen-elemen penting, terutama yang mereka gunakan secara rutin, seperti evaluasi kinerja dan pelatihan mandiri. Guru menyusun rencana pembelajaran mereka sendiri dan menggunakan templat atau sumber daya pengajaran yang telah disiapkan. Namun, bank soal Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) belum dioptimalkan. Atribut instruktur dan Ruang Tenaga Kependidikan (GTK) dijelaskan oleh para guru.

Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan memiliki beberapa fitur dan dibagi menjadi 4 bagian meliputi: Sesuai pengamatan, fitur belajar berkelanjutan ini mencakup pelatihan yang berisi informasi mengenai pendidikan serta pelatihan terarah dengan menggunakan LMS. Sertifikasi bagi pendidik terdiri dari Pendidikan Profesi Guru yang ditujukan untuk guru tertentu. Ada juga pelatihan mandiri yang menghadirkan materi untuk meningkatkan kompetensi guru dan tenaga

kependidikan. Selanjutnya, terdapat komunitas yang terdiri dari lebih dari 144.000 guru dan tenaga kependidikan yang saling berbagi praktik terbaik. Karir dan kinerja Fitur ini terdiri dari pengelolaan kinerja, seleksi kepala sekolah dan refleksi kompetensi. Pengelolaan kinerja berupa perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kinerja guru untuk pengembangan diri.

Inspirasi pembelajaran fitur ini mencakup alat pengajaran yang berisi modul-modul pengajaran serta proyek-proyek, buku pelajaran, dan materi serupa, terdapat CP/ATP yang memuat mengenai hasil belajar dan jalur tujuan pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran, bukti hasil kerja yang mencatat rekam jejak karya, performa, serta kemampuan pendidik, video motivasi yang berisi kumpulan video terpilih tentang penerapan praktik baik, penilaian siswa mencakup paket soal dengan pemeriksaan otomatis serta analisis hasil, dan yang terakhir terdapat kelas yang berisi informasi atau data kelompok siswa berdasarkan hasil penilaian. Dokumen rujukan terdapat fitur tambahan meliputi pengelolaan pembelajaran, pengelolaan kinerja, peningkatan kompetensi dan pengelolaan satuan pendidikan.



Gambar 1. Pemanfaatan Fitur Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan

Grafik dari hasil angket menunjukkan bahwa guru paling sering menggunakan fitur pelatihan mandiri dan penilaian kinerja, sedangkan fitur refleksi diri paling jarang dimanfaatkan. Peneliti melakukan observasi dengan cara pengamatan secara langsung untuk mengidentifikasi tantangan atau kendala dalam realisasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK), guru menunjukkan pemahaman tentang fitur utama di dalam platform. Peneliti menemukan beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam menunjukkan pemahaman tentang fitur utama karena faktor usia yang mengakibatkan penguasaan dasar yang kurang. Guru mampu mengidentifikasi kendala terkait tantangan yang dihadapi dalam menggunakan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Berdasarkan hasil wawancara guru dapat menjelaskan beberapa kendala meliputi faktor usia, motivasi diri sendiri, dan kurangnya infrastruktur. Berdasarkan observasi dan wawancara dapat diidentifikasi tantangan atau kendala dalam realisasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SD Negeri 1 Gandu seperti: motivasi dan kesadaran terhadap pentingnya pengembangan diri secara mandiri, akses internet yang kurang memadai, keterbatasan dalam mengakses Ruang GTK, listrik mati, faktor usia.

Memaksimalkan pemanfaatan ruang guru dan staf pendidikan kepala sekolah SD Negeri 1 Gandu terbaru menyatakan, "Pertama, diperlukan dukungan dalam bentuk sumber daya, waktu, dan fasilitas yang diperlukan guru agar dapat mengakses dan memanfaatkan platform GTK. Kedua, guru harus bergabung dengan komunitas pembelajaran di platform yang sejalan dengan ketertarikan atau pelajaran mereka. Terakhir, guru perlu menunjukkan inisiatif untuk secara aktif menelusuri berbagai fitur, konten, dan pelatihan yang tersedia". ditarik kesimpulan bahwa Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) telah meningkatkan motivasi dan keterampilan karena guru harus bisa mengikuti perkembangan zaman di era digital ini guru harus melek ITE sebagai contoh guru dapat mengambil media pembelajaran yang ada di Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dan diadopsi sendiri atau dikembangkan untuk proses pembelajaran. Dukungan yang dibutuhkan untuk dapat memanfaatkan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) secara optimal yaitu dibutuhkan sarana prasarana seperti jaringan *wifi* dikuatkan lagi. Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Salah satu cara untuk mengawasi perkembangan siswa, serta membantu peningkatan kemampuan para guru sebagai pendukung kurikulum merdeka, memiliki dampak signifikan sehingga guru dapat meningkatkan kualitas diri melalui pelatihan mandiri sebagai bentuk inovasi pribadi.

PEMBAHASAN

Pertama kali bapak ibu guru mengetahui Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) melalui *share link* dan pelatihan yang dikirim melalui *whatsapp* oleh kepala sekolah. Ruang

Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) awal mulanya bernama platform merdeka mengajar (PMM) yang dirilis oleh Kemendikbudristek, tetapi SD Negeri 1 Gandu menggunakan platform ini sejak tahun 2023. Setelah adanya pergantian Menteri pendidikan per tanggal 1 April 2025 akhirnya platform merdeka mengajar (PMM) diubah menjadi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Dengan adanya perubahan ini hanya istilah dan logo yang berubah, fitur di dalamnya masih sama tidak ada yang berubah. Peneliti menemukan kesan awal para guru dengan adanya platform ini mempermudah guru untuk transformasi dalam sistem pendidikan yang sering berubah. Tampilan fitur Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) yang dimiliki kepala sekolah sangat berbeda dengan bapak ibu guru. Pada akun kepala sekolah hanya terdapat 2 fitur saja meliputi penilaian kinerja guru untuk menilai kinerja guru di SD Negeri 1 Gandu dan fitur penilaian kinerja kepala sekolah yang dinilai langsung oleh pengawas.

Sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan, peneliti menemukan sejumlah tantangan atau hambatan dalam pelaksanaan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Hal ini terlihat dari lokasi SD Negeri 1 Gandu yang terletak di Desa Gandu, Kecamatan Bogorejo, di bawah bukit pencu, yang menyebabkan jaringan utama mengandalkan *wifi*. Ini menjadi masalah tersendiri ketika terjadi pemadaman listrik. Para pengajar tidak dapat mengakses jaringan internet. Tantangan kedua adalah perlunya peningkatan motivasi dan kesadaran diri untuk menyadari pentingnya pengembangan diri secara terus-menerus demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan karir. Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) hanya dapat diakses oleh guru yang telah terdaftar dalam dapodik, sehingga aksesnya masih terbatas. Faktor usia juga menjadi hambatan yang mengakibatkan kurangnya penguasaan dasar. Dari berbagai tantangan yang dihadapi oleh para guru, masalah listrik merupakan kendala paling signifikan dalam mengakses Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa para pengajar saling memberikan dorongan dan saling mendukung ketika menghadapi kendala dalam proses pengisian Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan, sehingga semua pengajar dapat memahami dengan baik tentang GTK.

Strategi untuk memaksimalkan penggunaan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) meliputi: Adanya dukungan infrastruktur dengan sumber daya, waktu, dan fasilitas yang dibutuhkan oleh guru untuk memudahkan mengakses dan memanfaatkan platform GTK, dengan menggunakan fitur komunitas, para pengajar dapat bergabung dengan kelompok belajar di platform yang relevan dengan minat atau disiplin ilmu mereka. Dalam fitur ini terdapat lebih dari 144.000 anggota guru dan pendidik yang berbagi berbagai praktik terbaik. Meningkatkan inisiatif terhadap digital, memiliki inisiatif untuk secara aktif menjelajahi berbagai fitur, konten, dan pelatihan yang tersedia. Meningkatkan ketrampilan guru dan kompetensi guru yang sekaligus bisa dipantau oleh kepala sekolah melalui fitur penilaian guru, meningkatkan penguasaan dasar guru yang usia sudah tua bisa bertanya dengan teman guru yang masih muda, agar bisa saling transfer pengetahuan tentang Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK).

Temuan dalam penelitian ini memanfaatkan fitur komunitas untuk memaksimalkan penggunaan GTK, dengan cara *sharing*, bertukar informasi bahkan mengadakan pelatihan-pelatihan dalam komunitas guru tersebut. Selain itu juga mengadakan pelatihan-pelatihan digital supaya ilmunya *ter-upgrade*.

SIMPULAN

Peneliti menemukan penemuan baru di dalam penelitian ini yaitu Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) ternyata dulunya adalah Platform Merdeka Mengajar (PMM). Walaupun sudah ganti nama dan logo ternyata fitur di dalamnya masih sama tidak ada yang berubah sama sekali. Realisasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SD N 1 Gandu dalam proses pembelajaran guru mengadopsi berbagai bahan ajar, video inspirasi guna meningkatkan ketrampilan guru dan kompetensi guru. Dengan adanya Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan sangat membantu untuk tenaga pendidik. Realisasi Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan yang strategis dan realisasi yang efektif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengembangan ketrampilan guru. Ini bukan sekedar fasilitas tambahan, melainkan platform penting dalam menciptakan guru yang kompeten, inovatif, dan termotivasi, yang akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Akan tetapi dibalik era digital ini SD Negeri 1 Gandu mengalami beberapa tantangan atau hambatan meliputi kendala jaringan, motivasi diri dan masih ada pembatasan dalam mengakses Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK). Dibalik

tantangan yang ditemukan peneliti mengidentifikasi strategi untuk memaksimalkan penggunaan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SD Negeri 1 Gandu seperti adanya dukungan infrastruktur dengan sumber daya, Memanfaatkan fitur komunitas, dan Meningkatkan inisiatif terhadap digital. Temuan dalam penelitian ini adalah guru saling memotivasi satu sama lain dan saling membantu jika ada kendala dalam pengisian Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan sehingga semua guru jadi faham tentang GTK. Strategi untuk memaksimalkan penggunaan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) meliputi adanya dukungan infrastruktur dengan sumber daya, memanfaatkan fitur komunitas, meningkatkan inisiatif terhadap digital, meningkatkan penguasaan dasar. Temuan dalam penelitian ini memanfaatkan fitur komunitas untuk memaksimalkan penggunaan GTK, dengan cara shering, bertukar informasi bahkan mengadakan pelatihan-pelatihan dalam komunitas guru tersebut. Selain itu juga mengadakan pelatihan-pelatihan digital supaya ilmunya ter-upgrade.

SARAN

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan angket, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pendekatan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di SD Negeri 1 Gandu sebagai *game changer* dalam pengembangan keterampilan mengajar. Pendekatan tersebut mencakup adanya dukungan infrastruktur dengan sumber daya, memaksimalkan penggunaan fitur komunitas, meningkatkan inisiatif terhadap teknologi digital, serta meningkatkan penguasaan dasar oleh para guru. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dikembangkan menjadi studi longitudinal guna menganalisis keberlanjutan dampak Ruang GTK. Tujuannya adalah untuk mengukur apakah peningkatan kompetensi guru bertahan seiring waktu dan berkorelasi positif dengan peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Studi lebih mendalam juga diperlukan untuk mengidentifikasi solusi praktis terhadap kendala-kendala yang ditemukan, seperti permasalahan jaringan, motivasi guru, dan keterbatasan akses. Hal ini dapat mengarah pada perumusan model pelatihan yang efektif serta strategi teknis untuk mengatasi tantangan infrastruktur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT. Berkat Rahmat dan karunianya penulis bisa menyelesaikannya jurnal ini. Jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar semata-mata tidak hanya usaha penulis sendiri melainkan semua pihak yang mendukung diantaranya: tempat penelitian SD Negeri 1 Gandu yang sudah berkenan untuk ditempati penelitian, kampus STKIP Muhammadiyah Blora yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menimba ilmu, serta dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, teman-teman yang telah mendukung untuk menyukseskan penelitian ini dan orang tua yang selalu mendo'akan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Al Ghifari, F. H. (2024). Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *An-Nibraas*, 3(01), 32–44. <https://doi.org/10.62589/jurnalpemikiranislam.v3i01.252>
- Amananda, N., Fatmaryanti, S. D., & Anjarini, T. (2025). Analisis keterampilan guru dalam mengadakan variasi media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 70–79. <https://doi.org/10.31603/bedr.13312>
- Amin, A., Sahabuddin, E. S., & Makkasau, A. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) dan Motivasi Guru terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Turikale Kabupaten Maros. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 301–316.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Elvarisna, E., Sari, R., Zahara, S., Marsena, M., & Rahmi, S. (2024). Analisis Kebijakan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(2), 1174–1182. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i2.1623>
- Fikri, A., Nurona, A., Saadah, L., Nailufa, L. E., & Ismah, V. (2021). Keterampilan Guru Dalam

- Membimbing Diskusi Pada Pembelajaran Abad 21. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 1–7. <http://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/tanjak>
- Fricticarani, A., Hayati, A., R. R., Hoironisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Garcia, A. R., Filipe, S. B., Fernandes, C., Estevão, C., & Ramos, G. (2020). *Penelitian Kualitatif*.
- Gumohung, A. M., Moonti, U., & Bahsoan, A. (2021). Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.37479/jeej.v3i1.8312>
- Hasanah, I. M., Asbari, M., & Wardah, H. (2024). Guru Berkualitas: Esensi Pendidikan Bermutu. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(3), 23–27.
- Liestyasari, S. I. (2025). *STRATEGI TINDAKAN RASIONAL GURU SOSIOLOGI DALAM RATIONAL ACTION STRATEGIES OF SOCIOLOGY TEACHERS*. 4, 311–319.
- Mansir, F. (2020). Kesejahteraan Dan Kualitas Guru Sebagai Ujung Tombak Pendidikan Nasional Era Digital. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 293. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.829>
- Nizam. (2020). Potret Pendidikan Tinggi Di Masa Covid-19. In *Potret Pendidikan Tinggi Di Masa Covid-19* (Vol. 1).
- Nurhalizah, S., Putri, D., & Hadiyanti, O. (2025). Peran Guru dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 128–142. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1088>
- Nurpaisha, & Rustan, E. (2024). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDN 21 Tadette: Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat. *Al Birru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 27–32.
- Nurul Melani Haifa, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256–270. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>
- Ramdani, M., Yuliyanti, S. Y., Rahmatulloh, I. T., & Suratman, S. (2022). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (PMM) pada Guru Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 248–254. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i6.201>
- Setiawan, I., & Munir, A. A. A. (2025). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Pai Melalui Ruang Gtk Dalam Kurikulum Merdeka. *LIVABIL: Learning Vision for a Better Index Education Journal*, 1(1), 39–49.
- Sudarta. (2022). *HUBUNGAN ANTARA LITERASI NUMERIK DENGAN DISPOSISI MATEMATIS PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SD AL-KAUTSAR BANDAR LAMPUNG SKRIPSI*. 16(1), 1–23.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supérieure, É. (2016). *EVALUASI USER EXPERIENCE PLATFORM RUANG GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (GTK) MENGGUNAKAN TUXEL 2.0 SKRIPSI*. d, 1–23.
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Syatrian, H. (2023). *Studi Tentang Dampak Penggunaan Platform Merdeka Mengajar (Pmm) Dan Sistem Pengukuran Kinerja Guru Terhadap Kesempatan Pengembangan Diri Guru Pada Sd Negeri 014 Binaan Bukit Bestari*. 59.
- Ummah, M. S. (2019). PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Weliyati, I. M. (2022). Penanganan Masalah Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Dalam Proses Pembelajaran Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal MediaTIK*, 5(1), 9–12. <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/31246>
- Zaini, P. M., Zaini, P. M., Saputra, N., Penerbit, Y., Zaini, M., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue May).