



BEST PRACTICE PENGAWAS SEKOLAH

**MODEL ASSURE: TRANSFORMASI PENDAMPINGAN PENGAWAS SEKOLAH
PADA IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM DAN KECERDASAN
ARTIFISIAL**

OLEH:

KANTI WARIH ADE INDRIANI, S.Pd.,M.Pd

NIP. 198012162010012011

DIREKTORAT KSPSTK KEMENDIKDASMEN

"BERBAGI PRAKTIK BAIK"

2026

Best Practice Pengawas Sekolah

MODEL ASSURE: TRANSFORMASI PENDAMPINGAN PENGAWAS SEKOLAH PADA IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

Oleh: Kanti Warih Ade Indriani, M.Pd.
Dinas Dikbud KSB
Email: warih80@gmail.com

Permasalahan

Sebagai pengawas sekolah, saya dihadapkan pada tantangan yang kompleks di Kabupaten Sumbawa Barat. Jumlah pengawas yang terbatas menyebabkan satu pengawas harus mendampingi rata-rata 20an sekolah dengan ratusan guru. Pendekatan pendampingan konvensional yang bersifat individual dan administratif membuat banyak sekolah tidak terlayani secara optimal. Akibatnya, supervisi akademik sering kali hanya bersifat formalitas, sementara pendampingan yang mendalam dan berkelanjutan sulit dilakukan

Kondisi sekolah binaan sangat beragam. Ada sekolah yang cukup baik dalam literasi, tetapi lemah dalam pengelolaan kurikulum dan pemanfaatan teknologi. Ada sekolah yang unggul di prestasi siswa, tetapi administrasi dan dokumentasi masih semrawut. Pembelajaran masih cenderung konvensional, beban administrasi guru tinggi, dan minimnya pemanfaatan tools digital menyebabkan pembelajaran kurang mendalam serta kurang menyenangkan bagi siswa. Jarak antar sekolah yang jauh dan waktu kunjungan yang terbatas semakin menyulitkan pendampingan.

Banyak guru masih kesulitan memanfaatkan teknologi digital, sehingga pembelajaran masih cenderung konvensional, kurang mendalam, dan kurang menyenangkan bagi siswa. Padahal, saat ini kita dituntut untuk mengimplementasikan Pembelajaran Mendalam (PM) yang mindful, meaningful, dan joyful, serta Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KKA).

Di sisi lain, tuntutan regulasi semakin kuat agar pengawas melakukan pendampingan yang mendalam dan mendukung pembelajaran berpusat pada siswa sesuai semangat Pembelajaran Mendalam (PM) dan Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KKA). Pengawas diharapkan tidak hanya mengawasi, tetapi juga menjadi mitra strategis kepala sekolah dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Pertanyaannya adalah Bagaimana seorang pengawas dapat memberikan pendampingan yang berkualitas, efektif, dan berdampak luas di tengah keterbatasan waktu, tenaga, dan sumber daya?

Inisiatif Yang Dilakukan

Untuk menjawab tantangan tersebut, saya mengembangkan pendampingan inovatif menggunakan **Model ASSURE** sebagai kerangka utama. Model ASSURE yang saya gunakan dalam pendampingan ini telah terbukti efektif dalam pendampingan sebelumnya, saya kemudian mengembangkan dan memperluas penerapan Model ASSURE ini untuk mendukung implementasi Pembelajaran Mendalam (PM) dan Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KKA) secara lebih sistematis dan menyeluruh.

Fokus KKA diletakkan pada pemanfaatan tools digital dan aplikasi berbasis kecerdasan artifisial sederhana yang dapat meringankan tugas administrasi guru serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Langkah-langkah Model ASSURE diterapkan secara sistematis:

1. **Analyze Learners:** Dilakukan melalui survei kebutuhan, wawancara mendalam, dan observasi kelas di sekolah binaan untuk memahami karakteristik guru, tingkat literasi digital, serta tantangan yang dihadapi.
2. **State Objectives:** Tujuan yang ditetapkan bersifat SMART: Dalam 4–6 bulan, guru mampu menggunakan minimal 5 tools digital untuk mendukung PM, merancang pembelajaran joyful berbasis gamifikasi, dan mengoptimalkan AI untuk meringankan administrasi.
3. **Select Methods, Media, and Materials:** Workshop hands-on, coaching, In-House Training, dan pendampingan kelas.

Tools dan media:

- a. Desain & Media: Canva, Padlet, gamma AI
- b. Administrasi & Kolaborasi: Google Workspace (Docs, Sheets, Drive, Classroom)
- c. Gamifikasi: Blooket, Factile, Puzzle Maker, Kahoot
- d. Asesmen: Quizizz, Google Forms, Live Worksheets
- e. AI sederhana untuk menyusun RPP, soal, dan materi PM : ChatGPT, grok AI, gemini.

Semua tools dipilih karena gratis/low-cost dan mudah diakses melalui HP maupun laptop, sehingga sangat sesuai dengan kondisi daerah.

4. **Utilize Media and Materials:** Tools dimanfaatkan melalui demonstrasi langsung, pembuatan tutorial sederhana, dan pendampingan intensif di sekolah.

5. **Require Learner Participation:** Guru dituntut aktif membuat portofolio dan mempraktikkan tools di kelas serta saling review antar sekolah melalui komunitas belajar.
6. **Evaluate and Revise:** Evaluasi berkala melalui angket, observasi, dan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan.

Berdasarkan feedback, saya merevisi strategi (misalnya menambah sesi praktik teknologi atau menyesuaikan dengan keterbatasan jaringan). Semua kegiatan dirancang kontekstual, fleksibel, dan kolaboratif melalui komunitas belajar antar sekolah. Sehingga pendampingan lebih efisien dan berdampak luas.

Perubahan Yang Terjadi

Setelah Model ASSURE diterapkan, terjadi perubahan yang signifikan. Guru yang semula ragu dengan teknologi kini lebih percaya diri membuat media pembelajaran yang menarik dan asesmen digital. Pembelajaran berubah dari monoton menjadi lebih interaktif dan joyful melalui gamifikasi.

Budaya kolaborasi antar sekolah tumbuh kuat. Guru saling berbagi materi, RPP, dan praktik baik melalui grup kolaborasi. Banyak sekolah mulai rutin melaksanakan In-House Training mandiri. Istilah “Ambil, Tiru, Modifikasi” (ATM) menjadi bagian dari keseharian guru. Kepala sekolah juga lebih proaktif mendukung pemanfaatan teknologi di sekolahnya.

Kunci Keberhasilan

Keberhasilan pendampingan ini didukung beberapa faktor utama. Pertama, Model ASSURE yang sistematis dan berpusat pada peserta membuat pendampingan lebih terarah dan mudah dievaluasi. Kedua, pemilihan tools digital yang praktis, gratis, dan langsung bermanfaat membuat guru termotivasi tinggi. Ketiga, pendekatan kolaboratif dan partisipatif menjadikan guru dan kepala sekolah sebagai pelaku utama, bukan hanya penerima materi. Keempat, siklus evaluasi dan revisi yang rutin menjamin perbaikan berkelanjutan. Kelima, pengawas tetap berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, bukan mendominasi. Kombinasi antara pendekatan ilmiah Model ASSURE dengan semangat gotong royong menjadi kekuatan utama keberhasilan program ini.

Dampak

Pendampingan ini memberikan dampak nyata di berbagai tingkatan. Kemampuan digital guru meningkat secara signifikan, waktu administrasi lebih efisien, dan kreativitas dalam merancang pembelajaran PM meningkat. Partisipasi dan antusiasme siswa naik karena pembelajaran lebih engaging melalui gamifikasi dan asesmen interaktif.

Beberapa sekolah binaan menjadi rujukan kabupaten dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Praktik baik ini telah disebarluaskan melalui forum KKG/MGMP, dan saya sering diundang sebagai narasumber. Yang terpenting, budaya berbagi dan pembelajaran berkelanjutan mulai tumbuh di sekolah-sekolah binaan.

Testimoni dari kepala sekolah dan guru menegaskan bahwa pendampingan ini selaras dengan visi sekolah menuju digitalisasi dan sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tantangan dan Solusi

Tantangan utama yaitu infrastruktur jaringan terbatas dan sikap ragu-ragu guru terhadap teknologi karena kurang pengalaman.

Solusi yang dilakukan dengan memilih tools fleksibel (bisa offline/printable), pendampingan bertahap, dan adaptasi sesuai kondisi daerah. Tantangan ini justru memotivasi inovasi lebih lanjut. dan memperkuat kreativitas dalam mendesain pendampingan.

Kesimpulan

Model ASSURE terbukti menjadi kerangka pendampingan yang sangat efektif bagi pengawas sekolah dalam mengimplementasikan Pembelajaran Mendalam (PM) dan Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KKA) di tengah keterbatasan sumber daya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah pengawas terbatas dan kondisi sekolah beragam, pendampingan berkualitas tetap dapat dilakukan melalui strategi yang sistematis, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan nyata.

Model ini sangat potensial untuk direplikasi di daerah lain. Esensinya adalah menjadikan pengawas sebagai fasilitator, guru sebagai pelaku aktif, dan teknologi sebagai pendukung pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan, menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas

Rekomendasi bagi rekan pengawas lain:

1. Terapkan Model ASSURE secara konsisten dan berkelanjutan.
2. Mulai dari analisis kebutuhan yang mendalam.
3. Fokus pada tools praktis yang langsung bermanfaat bagi guru.
4. Bangun kolaborasi dengan Dinas Pendidikan dan komunitas belajar.

Dengan semangat maju bersama, diharapkan praktik baik ini dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di tingkat kabupaten maupun nasional. Mari bersama mengubah tantangan menjadi peluang, menciptakan satuan pendidikan yang inovatif dan berkualitas untuk masa depan anak-anak kita.

LAMPIRAN:

Link Video Pendampingan (Bukti Praktik): <https://youtu.be/dYeDOn8sXeI>