Kompetensi Guru dan Kaitannya dengan Pengembangan Media Interaktif

Oleh:
Luki Aswar
Universitas Negeri Padang
Email: lukyaswar123@gmail.com

Tidak dapat dielakkan, revolusi industri 4.0 memiliki pengaruh besar dalam semua bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Peran teknologi dalam pengembangan media pembelajaran juga tidak dapat dihindarkan, disusulnya pembelajaran berbasis abad 21. Kurymbayev (dalam Mulyadi, dkk., 2019) menjelaskan bahwa teknologi memiliki potensi yang sangat besar sebagai sarana atau alat untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik harus mampu mengintegrasikan fasilitas teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran. Mau tidak mau, pendidik harus bergelut dalam teknologi, karena pendidik atau guru, memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan pengetahuan. Keberhasilan pendidikan nasional, dipengaruhi oleh kualitas dan profesionalisme pendidik. Syahrul (2020) menyatakan bahwa kompetensi profesional seorang guru dengan memiliki kompetensi antara lain dapat mengembangkan profesionalisme secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan menggunakan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Guru profesional harus bisa beradaptasi dengan semakin hari profesional seorang guru dengan memiliki kompetensi antara lain dapat mengembangkan profesionalisme secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan menggunakan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Pendidikan akan semakin membarui seiring perkembangan zaman dan teknologi. Marfil, dkk (dalam Ramadhan, dkk., 2019) menyatakan pendidikan harus mencerminkan perubahan aktual dan mempertimbangkan cara-cara yang dapat mendukung tuntutan untuk memberikan kondisi yang berkualitas bagi eksistensi manusia dalam konteks proses transformasi sosial. Pendidikan tidak luput dari transformasi karena di dunia global ketika hal-hal berubah, muncul kebutuhan untuk melanjutkan pendidikan, mendaur ulang dan mengembangkannya untuk

memberikan jawaban atas tantangan masa depan. Budaya digital mengubah hubungan ganda antara guru dan siswa dalam proses tiga bagian yang melibatkan guru, siswa, dan perangkat teknologi. Sejalan dengan pernyataan Dorneles, dkk (dalam Ramadhan, dkk., 2021) pengetahuan dan teknologi saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam kehidupan. Masyarakat dan teknologi merupakan fenomena yang tidak dapat dipisahkan dan perubahan yang terjadi salah satunya mengubah yang lain

Teknologi mendorong kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Perangkat teknologi mempunyai pengaruh besar dalam pengembangan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran untuk siswa oleh pendidik atau guru. Media pembelajaran yang sederhana beralih pada pemanfaatan teknologi yang semakin canggih. Dania, dkk (dalam Mulyadi, dkk., 2019) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada akhir abad ke-20 secara bertahap menggeser era Gutteberg dengan mesin cetaknya dan menggantikannya dengan era digital. Informasi dan publikasi yang semula hanya didokumentasikan dan disebarluaskan melalui kertas cetak kini mulai menggunakan media elektronik sebagai alternatif. Park (dalam Winita, dkk., 2020) banyak upaya pembaharuan yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Dalam hal ini, TIK telah terbukti menjadi pengaktifan yang memberikan fleksibilitas dan kreativitas bagi para pendidik. Perkembangan yang pesat dapat menjadi pendorong bagi para pendidik untuk berinovasi dan meningkatkan metodologi belajar mengajarnya, dan hal ini tentunya berdampak pada kemajuan menuju tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi.

Perkembangan teknologi mengubah paradigma masyarakat dalam memperoleh informasi dimana tidak hanya terbatas pada media cetak, radio, dan televisi, tetapi juga teknologi jaringan global dan internet, sebagai salah satu sumber informasi utama. Guru dapat memperoleh berbagai bahan ajar berbasis informasi, seperti teks, foto, audio visual, video, animasi, dan simulasi. Teknologi internet juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan informasi tambahan guna

memenuhi tuntutan kompetensi dan juga pengayaan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong munculnya komunikasi, kreativitas, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik (Novelti, dkk., 2018). Terlebih dalam masa Pandemi COVID-19, pembelajaran dilakukan secara daring, menuntut pendidik membuat media pembelajaran kreatif dan tidak membosankan. Meskipun pembelajaran dilakukn secara daring, pendidik harus tetap menyediakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penulis menyarankan aplikasi Powtoon, sebagai salah satu aplikasi yang bisa digunakan pendidik untuk mengembangkan pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis digital. Aplikasi Powtoon merupakan salah satu aplikasi presentasi dan video animasi interaktif. Menggunakan aplikasi ini untuk media pembelajaran interaktif, membuat materi lebih jelas dan pendidik bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Menggunakan aplikasi Powtoon, pembelajaran menjadi lebih praktis dan menarik, karena dilengkapi dengan animasi menarik, serta dapat digunakan dalam kelompok besar.

Daftar Referensi

- Mulyadi, M., Atmazaki, A., & Syahrul, R. (2019, January). The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesia Language Course. In *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)* (pp. 291-295). Atlantis Press.
- Mulyadi, M., Atmazaki, A., Agustina, A., & Syahrul, R. S. (2019). THE DEVELOPMENT OF E-MODULES BASED ON ADOBE FLASH FOR INDONESIAN SUBJECTS AT IAIN BUKITTINGGI. In *BiCED/ Bukittinggi International Conference on Education* (Vol. 1, No. 1).
- Novelti, N., Ramadhan, S., Ermanto, E., & Agustina, A. (2018, December). Developing an Instructional Model Assisted Audio Visual Media. In *International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2018)*. Atlantis Press.
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019, December). Teacher competence in utilizing digital media literacy in education. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1339, No. 1, p. 012111). IOP Publishing.
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2021, February). Multimedia with Social Learning Networks (SNL): As Learning Innovation in the 4.0

Industrial Era. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1779, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.

Syahrul, R. (2020, December). Effectiveness of Online Scientific Publication Training Approach for Teacher's Professional Competence Development at Religious Training Centre in Padang. In *2nd International Conference Innovation in Education (ICoIE 2020)* (pp. 370-375). Atlantis Press.

Winita, S., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2020, August). The Development of Electronic Module Based on Discovery Learning in Writing Explanation Text. In *Eighth International Conference on Languages and Arts (ICLA2019)* (pp. 63-69). Atlantis Press.

Teacher Competencies and Its Relation to Interactive Media Development

By:

Luki Aswar

Padang State University

Email: lukyaswar123@gmail.com

It is inevitable, the industrial revolution 4.0 has a major influence in all areas of life, including education. The role of technology in the development of learning media is also unavoidable, followed by 21st century-based learning. Kurymbayev (in Mulyadi, et al., 2019) explains that technology has enormous potential as a means or tool to develop skills in the learning process. As an educator, you must be able to integrate these technological facilities into the learning process. Like it or not, educators must engage in technology, because educators or teachers have a very important role in imparting knowledge. The success of national education is influenced by the quality and professionalism of educators. Syahrul (2020) states that a teacher's professional competence by having competencies, among others, can develop professionalism on an ongoing basis by taking reflective actions, and using ICT to communicate and develop themselves. Professional teachers must be able to adapt to the increasingly professional days of a teacher by having competencies, among others, being able to develop professionalism on an ongoing basis by taking reflective actions, and using ICT to communicate and develop themselves.

Education will be more updated with the times and technology. Marfil, et al (in Ramadhan, et al., 2019) state that education must reflect actual changes and consider ways that can support the demand to provide quality conditions for human existence in the context of social transformation processes. Education has not escaped transformation because in a globalized world when things change, there is a need to continue education, recycle and develop it

to provide answers to future challenges. Digital culture transforms the dual relationship between teacher and student in a three-part process involving teacher, student and technology tools. In line with the statement of Dorneles, et al (in Ramadhan, et al., 2021) knowledge and technology are interrelated and influence each other in life. Society and technology are phenomena that cannot be separated and the changes that occur, one of which changes the other.

Technology encourages the creativity of educators in utilizing learning media. Technological devices have a major influence in the development of learning tools or learning media for students by educators or teachers. Simple learning media switch to the use of increasingly sophisticated technology. Dania, et al (in Mulyadi, et al., 2019) the development of information and communication technology at the end of the 20th century gradually shifted the Gutteberg era with its printing press and replaced it with the digital era. Information and publications that were originally only documented and disseminated through printed paper are now starting to use electronic media as an alternative. Park (in Winita, et al., 2020) many reform efforts can be made by utilizing technology as a learning tool. The use of this technology is intended to improve the quality of student education. In this regard, ICT has proven to be an enabler that provides flexibility and creativity for educators. Rapid development can be an impetus for educators to innovate and improve their teaching and learning methodologies, and this certainly has an impact on progress towards higher levels of student engagement.

The development of technology changes the paradigm of society in obtaining information which is not only limited to print media, radio, and television, but also global network technology and the internet, as one of the main sources of information. Teachers can obtain various information-based teaching materials, such as text, photos, audio-visuals, videos, animations, and simulations. Internet technology also makes it easy for students to get additional information to meet the demands of competence and enrichment. The use of technology in learning is expected to encourage the emergence of communication, creativity, and be able

to solve problems faced by students (Novelti, et al., 2018). Especially during the COVID-19 pandemic, learning is done online, requiring educators to create creative and not boring learning media. Although learning is done online, educators must still provide interactive learning media that are in accordance with the characteristics of students. The author suggests the Powtoon application, as an application that can be used by educators to develop learning, especially digital-based learning. Powtoon application is an interactive animation video and presentation application. Using this application for interactive learning media, makes the material clearer and educators can overcome the limitations of space and time. Using the Powtoon application, learning becomes more practical and interesting, because it is equipped with interesting animations, and can be used in large groups.

Reference List

- Mulyadi, M., Atmazaki, A., & Syahrul, R. (2019, January). The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesian Language Course. In *1 st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)* (pp. 291-295). Atlantis Press.
- Mulyadi, M., Atmazaki, A., Agustina, A., & Syahrul, RS (2019). THE DEVELOPMENT OF E-MODULES BASED ON ADOBE FLASH FOR INDONESIAN SUBJECTS AT IAIN BUKITTINGGI. In *BiCED/ Bukittinggi International Conference on Education* (Vol. 1, No. 1).
- Novelti, N., Ramadhan, S., Ermanto, E., & Agustina, A. (2018, December). Developing an Instructional Model Assisted Audio Visual Media. In *International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2018)*. Atlantis Press.
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019, December). Teacher competence in utilizing digital media literacy in education. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1339, No. 1, p. 012111). IOP Publishing.
- Ramadhan, S., Sukma, E., & Indriyani, V. (2021, February). Multimedia with Social Learning Networks (SNL): As Learning Innovation in the 4.0 Industrial Era. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1779, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.

Syahrul, R. (2020, December). Effectiveness of Online Scientific Publication Training Approach for Teacher's Professional Competence Development at Religious Training Center in Padang. In *2nd International Conference Innovation in Education (ICoIE 2020)* (pp. 370-375). Atlantis Press.

Winita, S., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2020, August). The Development of Electronic Module Based on Discovery Learning in Writing Explanation Text. In *Eighth International Conference on Languages and Arts (ICLA 2019)* (pp. 63-69). Atlantis Press.