KOMPETENSI GURU DAN KAITANNYA DENGAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF

Westi Septia Atrabu
Program Magister Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
westiseptiaatrabu@gmail.com

Sadiman (2005), menyebutkan bahwa mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Asyar, (2011) menjelaskan bahwa guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran tersebut. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebutkan bahwa yang dimaksud "guru" adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi. Melalui adanya UU tersebut, dalam kegiatan belajar mengajar guru dituntut menerapkan kompetensi atau kemampuan yang dimiliki dan mendapatkan berbagai cara dan usaha serta media baru yang dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta motivasi belajar bagi semua siswa.

Agusrida, et al. (2020) menjelaskan 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. Mulyadi, et al. (2020) menyebutkan teknologi saat ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena teknologi memiliki konsep-konsep baru, seperti komputer, internet, multimedia, audio, video, dan animasi, yang sangat mempengaruhi kualitas pendidikan dan pengajaran dan siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan konsep baru ini. Banyak upaya pembaharuan yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. (Winita, et al. 2019)

Syahrul, et al. (2019), menjelaskan bahwa media memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cara yang paling modern, inovatif tetapi tidak terlalu formal dalam merekam kegiatan. Budaya digital mengubah hubungan ganda antara guru dan siswa dalam proses tiga bagian yang melibatkan guru, siswa, dan perangkat teknologi.

Pendidikan Fakta bahwa internet merupakan jalan raya super multimedia, menimbulkan kebutuhan akan respon bersama terhadap tantangan teknologi modern dalam Pendidikan. Kemajuan teknologi juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. (Dembo dan Seli, 2012). Dalam praktiknya, Pembelajaran Bahasa Indonesia menitikberatkan pada empat aspek keterampilan yang membutuhkan kreativitas guru untuk mencapai hasil belajar yang baik. (Novelti, et al. 2018).

Atmazaki, et al (2021) menjelaskan untuk mendukung proses pembelajaran, diperlukan media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang maksimal. Dalam pembelajaran menggunakan multimedia, guru memiliki peran utama dalam implementasi multimedia dalam pendidikan (Syahrul, et al. 2021). Saat ini media pembelajaran yang dominan digunakan oleh guru adalah menggunakan perangkat teknologi. Teknologi yang dapat digunakan yaitu yang berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dalam menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Sadiman (2005), menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran modul interaktif ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran modul interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan guru adalah metode tatap muka (ceramah) yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan sehingga menyebabkan motivasi siswa menurun. Media pembelajaran modul interaktif ini dirancang dan dibuat sebagai sumber belajar bagi siswa maupun guru untuk membantu dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Tohirin (2006, p. 151) yang mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa, merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Daftar Rujukan

- Agusrida, Atmazaki, Syahrul, R., & Ermanto. (2020). *Effectiveness of Online Scientific Publication Training Approach for Teacher's Professional Competence Development at Religious Training Centre in Padang*. 504(ICoIE), 370–375. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.251>
- Asyar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. iGaung Persada.
- Atmazaki, Ramadhan, S., Indriyani, V., & Nabila, J. (2021). Dialogic-Interactive Media Design for Language Learning to Improve Speaking Activities and Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012029>
- Dembo, M.H., & Seli, H. (2012). *Motivation and Learning Strategies for College Success: A Focus on Self-Regulated Learning*. Erlbaum.
- Mulyadi, Syahrul, R., Atmazaki, & Agustina. (2020). The Development of E-Modules Based on Adobe Flash for Indonesian Subjects at IAIN Bukittinggi. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012002>
- Novelti, N., Ramadhan, S., Ermanto, E., & Agustina, A. (2018). Developing an Instructional Model Assisted Audio Visual Media. *Iclle*, 263, 111–116. <https://doi.org/10.2991/iclle-18.2018.17>
- Sadiman, A. S. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Syahrul, R., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019). Teacher competence in utilizing digital media literacy in education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1339/1/012111>
- Tohirin. (2006). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (BerbasisIntegrasi Dan Kompetensi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo. PT Raja Grafindo.
- Winita, Suci, Syahrul, R., & A. (2019). The Development of Electronic Module Based on Discovery Learning in Writing Explanation Text. *Proceedings of the Eighth International Conference on Languages and Arts (ICLA-2019)*.