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 (ICLA-2019)* (pp. 63-69). Atlantis Press.