KOMPETENSI GURU DAN KAITANNYA DENGAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF

Hidayat Herman

Program Magister Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Hidayatherman1997@gmail.com

Berbicara mengenai guru berarti berbicara tentang garda terdepan dalam kemajuan sebuah bangsa (Leonard, 2016). Bagaimana tidak, profesi mulia ini adalah akar dari kemajuan peradaban. Maju mundurnya sebuah negara tergantung pada taraf pendidikan dari negara tersebut. Sejarah mencatat ketika Jepang kalah pada perang dunia II, hal yang pertama mereka lakukan adalah mengumpulkan berapa banyak guru yang masih selamat. Hal tersebut membuat Jepang sekarang menjadi salah satu negara yang *superpower*. Keberhasilan Jepang tersebut tidak terlepas dari bagaimana negara tersebut terus meningkatkan kompetensi dari guru-guru mereka.

Kompetensi guru dapat diartikan sebagai kemampuan atau kecakapan yang harus dimiliki seorang guru. Mariyana (2016) menegaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Agusrida, et al. (2020) juga menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dimiliki seorang guru adalah dapat mengembangkan profesionalisme secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif, dan menggunakan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Artikel yang ditulis oleh Mulyadi, et al. (2020) menyebutkan bahwa pada abad 21 ini guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya. Salah satu bentuk inovasi adalah dengan menciptakan sumber belajar yang efektif dan berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dapat membawa pendidikan ke arah yang lebih baik dan modern (Syahrul et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut sejatinya guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar secara mandiri. Salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan adalah media interaktif. Novelti, et al. (2018); Syarul, et al. (2019); dan Atmazaki, et al (2021) menjelaskan bahwa media dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Media yang dimaksud menggunakan perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, LCD, dan perangkat lunak seperti *microsoft powerpoint*, *media macro flash*, *visual basic*, *audio visual*, dan lain-lain yang digunakan pada perangkat keras.

Banyak upaya pembaharuan yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa (Mulyadi et al. 2019). Namun permasalahannya sekarang, apakah semua guru sudah siap dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat ini? Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Leonard (2016) terhadap kurang lebih 60 orang guru di DKI Jakarta, hasilnya menunjukkan bahwa hampir 75% guru tidak mempersiapkan proses pembelajaran dengan baik. Para guru cenderung mempersiapkan pembelajaran dengan mengutamakan materi yang akan diajarkan, bukan pada tujuan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa jangankan untuk menggunakan media, menyiapkan pembelajaran dengan baik pun guru masih pada taraf yang mengecewakan.

Ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mengatasi hal seperti ini, diantaranya seperti solusi yang ditawarkan oleh Agusrida et al., (2020). Pada artikel yang ditulis Agusrida tersebut ada tiga hal yang dapat meningkatkan kompetensi guru, yaitu pelatihan efektif, pelatihan publikasi ilmiah, dan pelatihan online. Ketiga hal ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat inovasi pada setiap pembelajaran. Dengan demikian kompetensi keprofesionalan guru harus terus ditingkatkan secara merata agar penggunaan TIK dalam pembelajaran tidak lagi menjadi sesuatu langka ditemukan demi kemajuan bangsa dan negara ini.

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.
- 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).
- Leonard, L. (2016). Kompetensi Tenaga Pendidik di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas SDM Guru dan Solusi Perbaikannya. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 192–201.
- Mariyana, R. (2016). Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1),
- Mulyadi, M., Atmazaki, A., & R, S. (2019). *The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesia Language Course*. 178(ICoIE 2018), 291–295.
- 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).
- Novelti, N., Ramadhan, S., Ermanto, E., & Agustina, A. (2018). Developing an Instructional Model Assisted Audio Visual Media. *Iclle*, 263, 111–116.
- Syahrul, R., Atmazaki, Sukma, E., & Indriyani, V. (2021). Multimedia with Social Learning Networks (SNL): As Learning Innovation in the 4.0 Industrial Era. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 1–9.
- Syahrul, R., Sukma, E., & Indriyani, V. (2019). Teacher competence in utilizing digital media literacy in education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1339(1).