

## MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Akhirudin, Amrizal, Tajudin

Universitas Pamulang

[dosen0174@unpam.ac.id](mailto:dosen0174@unpam.ac.id), [dosen00711@unpam.ac.i](mailto:dosen00711@unpam.ac.i), [dosen00867@unpam.ac.id](mailto:dosen00867@unpam.ac.id)

Naskah diterima: 14-12-2024, direvisi: 15-12-2024, disetujui: 30-12-2024

---

### ABSTRAK

Profesionalisme guru merupakan salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan multimedia sebagai strategi dalam meningkatkan profesionalisme guru melalui proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Pendekatan ini melibatkan penggunaan berbagai jenis media digital, seperti video, animasi, dan presentasi interaktif, untuk mendukung proses pengajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, melibatkan pengamatan langsung, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan mendukung penguasaan materi oleh guru. Selain itu, penggunaan multimedia juga mendorong guru untuk terus mengembangkan keterampilan teknologi dan metode pembelajaran inovatif. Dengan demikian, implementasi multimedia dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan profesionalisme guru tetapi juga memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan rutin dan pendampingan bagi guru dalam mengintegrasikan multimedia secara optimal di dalam kelas.

**Kata Kunci:** Profesionalisme Guru, Multimedia, Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, Inovasi Pembelajaran

## **Pendahuluan**

Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan menempati posisi yang sangat strategis, karena kualitas dan kuantitas pendidikan yang ada akan menentukan ketersediaan sumber daya manusia. Sumber daya manusia berkualitas hanya akan lahir serta muncul dari pendidikan yang berkualitas pula.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu faktor yang perlu diperhitungkan dalam upaya meningkatkan pendidikan yang berkualitas. Berbagai jenis teknologi komunikasi dan informasi mutakhir telah menyebabkan perubahan yang luar biasa dalam proses intraksi pembelajaran. Dengan demikian guru harus merubah strategi pembelajarannya dengan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan lebih interaktif serta mampu menumbuhkan sikap kerja keras, mandiri, kreatif, inovatif, dan demokratis dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran.

## **Metode**

Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendalami fenomena pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan profesionalisme guru. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman, persepsi, dan praktik guru dalam menggunakan multimedia untuk mengajar. Hasil dari metode ini memberikan wawasan yang mendalam dan kontekstual mengenai cara multimedia dapat mendukung pengembangan profesionalisme guru secara berkelanjutan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hakekat Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran**

Keberhasilan proses pembelajaran dinilai dari perubahan-perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan atau wawasan, keterampilan (akademis dan sosial) dan sikap yang dapat dimanfaatkan peserta didik selama berada di sekolah untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya dan mengembangkan diri di masyarakat. Oleh karenanya agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sangat tergantung pula pada proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik.

Pembelajaran menurut Sagala (2003), mempunyai dua kataktristik yaitu: (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir; (2) dalam pelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir pada gilirannya kemampuan berpikir tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut pendapat Freire (1972) bahwa proses pembelajaran yang berkualitas tidak menginginkan seperti pada konsep pendidikan “gaya bank”. Pendidikan gaya bank adalah

pendidikan menjadi sebuah kegiatan menabung, dimana para murid adalah celengan dan guru adalah penabung. Kegiatan yang terjadi bukanlah proses komunikasi, tetapi guru menyampaikan pertanyaan-pertanyaan, dan mengisi tabungan yang diterima, dihafal, dan diulangi dengan patuh oleh para murid. Proses pendidikan berkualitas yang diinginkan adalah guru dan siswa bekerja sama dalam memecahkan masalah pembelajaran yaitu guru dan siswa hendaknya kolaborasi dan diskusi dalam memecahkan pelajaran.

Menurut pendapat Nana Syaodih (2001), belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimafestasikan sebagai pola-pola baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran, dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar. Aktivitas belajar terjadi dimanapun dan kapanpun sepanjang kehidupan seseorang, baik di rumah, di sekolah maupun di jalan dan dalam lingkungan yang lebih luas. Dengan demikian seyogianya sesuai dengan yang diharapkan.

Senada dengan pendapat tersebut di atas, Sagala (2003) mengemukakan bahwa, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan melewati pengelolaan informasi dan menjadi kapabilitas baru. Interaksi belajarnya melalui stimulus melalui kondisi ekstrnal dari pendidik yang dapat direspons kondisi internal dan proses kognitif siswa. Gestalt Fied melihat bahwa belajar merupakan perbuatan yang bertujuan eksploratif, imajenatif, dan kreatif. Sedangkan menurut pendapat De Potter (2000) belajar melibatkan semua aspek kepribadian manusia, pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh di samping pengetahuan, sikap dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa mendatang.

Dengan demikian belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku atau prestasi baik yang bersifat aktual maupun potensial, yang melalui kognitif, afektif maupun psikomotor bersifat relatif permanent dan perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha yang disengaja yaitu melalui latihan dan pengalaman sehingga keadaan seseorang yang telah melakukan proses pembelajaran berbeda dengan sebelumnya

Sebagai suatu proses keberhasilan belajar ditentukan oleh beberapa faktor, baik berasal dari luar (ekseternal) maupun dari dalam diri seseorang. Selain faktor-faktor tersebut, strategi pembelajaran juga memberi pengaruh yang cukup besar. De Potter (2000) mengatakan hal yang paling berharga dalam belajar adalah bagaimana cara belajar dan hal itu dapat dilihat dari strategi pembelajaran yang digunakan.

Strategi merupakan suatu perencanaan atau metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang seringkali diarahkan pada peningkatan kinerja atau penguasaan kompetensi. Strategi tersebut terkait dengan metodologi yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran maupun kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Strategi pembelajaran berkaitan dengan bagaimana menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dikatakan

berjalan dengan baik bila dalam proses pembelajaran mempergunakan sumber-sumber yang terbatas tetapi mendapatkan hasil yang tepat dan optimal. Hal tersebut didukung oleh pendapat Gerlach & Elly (1980) yang mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan tertentu yang terdiri dari urutan kegiatan, metode, dan prosedur yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perbuatan atau kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran terdiri dari bermacam-macam bentuk yang keseluruhan bentuk itu yang disebut pola dan urutan umum perbuatan siswa dan guru, sehingga guru dalam membuat perencanaan perlu memikirkan pula strategi pembelajarannya.

Strategi pembelajaran menurut pendapat Dick & Carey (1990), menjelaskan komponen-komponen umum dari prosedur suatu set bahan pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sedangkan menurut pendapat Suparman (2001), strategi pembelajaran terdiri dari empat komponen utama yaitu: (1) urutan kegiatan pembelajaran; (2) metoda pembelajaran; (3) media pembelajaran; dan (4) waktu.

Romiszowski (1981) juga mengatakan "*instructional strategies are the general view point and line of action that one adopt in order to choose the instructional method*" maksudnya, strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang digunakan untuk memilih suatu metode pembelajaran. Strategi sebagai: (1) suatu perencanaan yang diteliti atau metode atau suatu muslihat yang cerdas; (2) suatu seni menggunakan atau memikirkan rencana-rencana atau muslihat-muslihat untuk mencapai suatu tujuan.

Terkait dengan strategi pembelajaran di atas, maka Gagne & Briggs (1988) mengemukakan sembilan langkah dalam strategi pembelajaran yaitu: (1) pemberian motivasi; (2) menguraikan tujuan pembelajaran; (3) mengingatkan kompetensi prasyarat; (4) memberikan stimulus; (5) memberikan petunjuk belajar; (6) menggali penampilan siswa; (7) memberikan umpan balik; (8) memberikan penilaian dari penampilan siswa; (9) menyimpulkan hasil yang lebih dicapai.

Dari beberapa pendapat tentang strategi pembelajaran, maka jelas dalam melakukan strategi diperlukan seperangkat metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Suatu program pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dalam satu kali tatap muka, dapat dilakukan dalam berbagai metode misalnya ceramah, diskusi kelompok atau tanya jawab. Dalam keseluruhan metode tersebut media yang digunakan dalam pembelajaran juga merupakan penggambaran dari strategi pembelajaran. Dengan demikian strategi merupakan rencana kegiatan untuk mencapai tujuan, sedangkan alat dan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah metodologi dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan peserta didik agar bahan pembelajaran sampai kepada peserta didik, sehingga peserta didik meneguasai tujuan pembelajaran. Dalam metodologi pembelajaran tersebut terdapat dua aspek yang menonjol yaitu metoda dan media pembelajaran sebagai alat

bantu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru harus dapat menciptakan situasi pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan bahkan meningkatkan kemampuan yang dimiliki dengan menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

### **Proses Pembelajaran dengan Multimedia**

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, yaitu penyampaian pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa, sebagai sumber pesan dapat dari guru, siswa, buku maupun media. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media, tetapi secara lebih khusus media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Gagne & Briggs (arsyad, 2004) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari antara lain: buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber pembelajaran atau sarana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Gerlach & Elly yang menyatakan, media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian membangun kondisi serta membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. NEA (*Nasional Education Association*) menegaskan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya dan media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa (Heinich, dkk, 1996). Dengan kata lain media dapat disebut pula sebagai mediator yang menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan bawahan pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sehingga setiap sistem pembelajaran yang melakukan fungsi mediasi dari guru sampai pada peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media. Karena fungsinya untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan yang terkait dengan pembelajaran maka disebut media pembelajaran.

Pemakaian media dan proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran dapat juga membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi.

Selain itu penggunaan media juga mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena penyampaian konsep yang luas dapat divisualkan dalam bentuk gambar atau film, demikian juga bila obyek yang terlalu besar atau kecil dapat divisualisasikan dengan jelas sehingga penyampainnya tidak bersifat verbalistik. Jerome Bruner (Segala, 2003) membagi empat fungsi media pembelajaran yang disebut alat instruksional sebagai berikut: (1) alat untuk menyampaikan pengalaman *vicarious*, yaitu menyampaikan bahan kepada siswa-siswa yang tidak dapat mereka peroleh secara langsung di sekolah ini dapat dilakukan melalui film, televisi, rekaman suara dan lain-lain. *Vicarious* berarti sebagai substitusi untuk mengganti pengalaman langsung; (2) alat model yang dapat memberikan pengertian tentang struktur atau perinsip suatu gejala eksperimen atau demonstrasi, juga program yang memberikan langkah-langkah untuk memahami prinsip atau struktur pokok; (3) alat dramatisasi, yaitu yang mendramatisasikan sejarah atau peristiwa atau tokoh, film untuk memberi perhatian tentang suatu ide atau gejala; (4) alat otomatisasi seperti *teaching machine* atau pelajaran berprogram, menyajikan suatu masalah dalam urutan teratur dan member balikan atau *feedback* tentang respon siswa. Alat ini dapat meringankan beban guru tetapi tidak akan dapat menggantikannya seperti halnya guru. Selain memeberikan *feedback* alat ini juga dapat memberi jalan untuk memperbaiki kesalahan yang dibuat oleh siswa.

Sedang Heinich, dkk (1996) mengklasifikasikan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: (1) media yang tidak diproyeksikan; (2) media yang diproyeksikan (*projected media*); (3) media audio; (4) media vedio dan film; (5) komputer, dan (6) multimedia berbasis komputer.

Media yang tidak diproyeksikan terdiri dari beberapa jenis, yaitu: benda nyata (realita) replika dan model, kit multimedia, simulator yang diklasifikasikan dalam media tiga dimensi, sedang bahan cetakan (*printed materials*), foto, gambar *chart*, poter, dan grafik merupakan media dua dimensi.

Media yang diproyeksikan adalah jenis media yang penggunaannya diproyeksikan ke layar. Jenis media yang tergolong dalam media yang diproyeksikan adalah *overhead* transparansi, film. Slide dan gambar proyeksi komputer (*computer image projection*). Umumnya jenis media ini digunakan untuk membantu dalam presentasi materi pembelajaran. Penggunaan media *overhead* transparansi dalam film slide mampu menayangkan teks dan gambar untuk memperjelas konsep yang diajarkan. Jenis media ini mampu menayangkan hampir semua jenis pengetahuan dan konsep melalui kombinasi tayangan teks dan gambar serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk kelompok sedang dan besar.

Media audio adalah bahan suara (audio) yang direkam dalam format fisik tertentu. Secara fisik jenis media yang tergolong sebagai media audio adalah kaset audio dan disk audio. Jenis media ini pada dasarnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan bunyi, suara, dan bahasa.

Media video dan film adalah gambar bergerak yang direkam dalam format kaset video, *Vedio Cassette Disc* (VCD), dan *Digital Versatile Disc* (DVD). Jenis media ini dapat digunakan untuk mengajarkan hampir semua jenis topik pembelajaran dan medium video dapat digunakan untuk memperjelas pemahaman siswa dalam pengajaran konsep maupun memperlihatkan bagaimana suatu obyek yang prosesnya panjang menjadi pendek atau singkat dan sebaliknya.

Komputer merupakan jenis media yang secara ritual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Selain itu komputer memiliki kemampuan menyiapkan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat telah memungkinkan komputer dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Teknologi komputer saat ini tidak lagi digunakan sebagai sarana komputasi dan pengelola kata (*word processer*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan siswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep. Multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Tampilan melalui komputer dapat mengkomindasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan sehingga komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan. Penggabungan tersebut membawa konsekuensi diperlukannya beberapa jenis peralatan keras seperti komputer, video kamera, video *cassette recorder* atau CD player, *overhead projector*, *compact disc* dan kesemua peralatan tersebut bekerja sama dalam penyampaian informasi. Informasi melalui multimedia ini berbentuk dokumen hidup dapat dilihat di layar monitor maupun ke layar lebar melalui *overhead projector* yang dapat didengar surunya, dilihat gerakannya secara langsung dilihat secara keseluruhan penerapannya dalam wujud gambar, foto atau film melalui media tersebut.

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dalam kompetensi bentuk penyajian dalam sebuah multimedia juga memunculkan nama yang berbeda seperti *hypermedia*, video interactive, CD-ROM, digital video interactive dan *virtual reality*, dimana setiap bentuk multimedia tersebut memiliki kelebihan serta keterbatasan.

Hypermedia merupakan komputer *software* yang menggunakan teks, grafik, video dan audio yang saling berkaitan dan dihubungkan sedemikian rupa sehingga informasi-informasi yang ada dapat dengan mudah digunakan sesuai keinginan pengguna.

*Interactive video* merupakan salah satu bentuk multimedia yang memadukan rekaman video yang disajikan secara aktif dengan menggunakan teknologi komputer. Pengguna interactive video yang hanya melihat dan mendengar tapi dapat juga memberikan respon secara aktif. Pada bidang studi yang banyak mempelajari keterampilan motorik dapat mengandalkan kemampuan media ini. Melatih keterampilan melakukan kegiatan dengan prosedur tertentu akan terbantu dengan pemanfaatan media ini. Melalui media ini guru dapat menjelaskan fakta, gerakan

atau prosedur tertentu dengan secara jelas dan rinci serta keterampilan yang dapat dilatihkan melalui media ini tidak saja keterampilan secara fisik tetapi juga keterampilan interpersonal. Program-program yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dapat disaksikan bersama untuk kemudian dibahas atau didiskusikan dan dianalisis. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecakapan belajarnya.

CD-ROM adalah bentuk *disc* yang memiliki kapasitas lebih dari 650 *megabytes* mampu menyimpan berbagai bentuk informasi digital seperti: teks, grafik, photo, animasi, dan audio. Virtual reality (VR) merupakan bentuk penggunaan teknologi komputer dalam tiga dimensi yang memungkinkan penggunaannya berpartisipasi aktif. Pemanfaatan VR yang cukup menonjol dalam bidang arsitektur.

Melalui penggunaan multimedia akan membantu untuk memudahkan guru dalam penguasaan bahan pelajaran, selain itu materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti karena melibatkan indera mata dan telinga yang digunakan untuk menyerap informasi tersebut. Hal ini juga diharapkan akan memacu guru untuk selalu aktif, inovatif meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mempersiapkan proses pembelajaran.

Sistem media diharapkan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok, perorangan maupun mandiri karena dengan sistem penggabungan diharapkan dapat menambah daya serap terhadap materi pembelajaran, membawa dampak yang damatis maupun mendorong timbulnya respon emosional yang pada akhirnya diharapkan dapat memunculkan ide-ide baru atau meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran. Disisi lain diharapkan melalui media ini dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri, mencari dan menganalisis hal-hal yang diperlukan untuk pemecahan masalah serta mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang terjadi dimasyarakat.

Dari berbagai macam multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, perlu dipertimbangkan pemilihannya agar dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Smith & Ragan (1993) mengemukakan hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihannya yaitu: (1) *the learning task along with the instructional conditions that facilitate the learning of the task*; (2) *the characteristics of the learners*; (3) *the learning context another practical matters that influence the appropriateness of the medium*; and (4) *the attributes of the potensial media (what each potensial media can and cannot do)*.

### **Peningkatan Profesionalisme Guru**

Data yang diperoleh dari UNISCO (2002) yang berkaitan dengan profesionalisme guru menunjukkan metode pembelajaran yang inovatif masih kurang dan umumnya guru menggunakan metode ceramah (Bodiono, 2003). Hal ini menunjukkan bahwa mengelola proses pembelajaran merupakan tugas yang sangat kompleks, karena itu seorang guru dalam menjalankan tugasnya



harus mempunyai kemampuan yang profesional, ini berarti untuk menjadi seorang guru diperlukan suatu keahlian.

Proses pembelajaran perlu direncanakan secara inovatif sehingga mampu memberikan pengalaman yang berguna bagi siswa, oleh karena itu guru harus memperhatikan komponen penting proses pembelajaran. Komponen proses pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama yaitu: (1) pengajar yang mengajar; (2) peserta didik yang belajar; dan (3) bahan/materi pembelajaran. Didasarkan pada komponen proses pembelajaran tersebut guru dapat merencanakan kegiatan dan strategi pembelajarannya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengelola komponen yang saling terkait tersebut karena tercapinya tujuan pembelajaran diharapkan memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil pembelajaran dan kulaitas lulusannya.

Selain harus memiliki pemahaman yang jelas tujuan pembelajaran yang akan dicapai seseorang guru diharapkan memiliki wawasan yang berorientasi kemasa depan. Dalam mengelola pembelajaran guru perlu melakukan kegiatannya secara interaktif dan dinamis, hal tersebut berarti dalam proses pembelajaran guru tidak hanya selalu menggunakan metoda ceramah secara terus menerus yang pada akhirnya akan menciptakan *banking concept of education* (Preire, 1972). Model pembelajaran seperti itu tidak dapat digunakan untuk menanamkan kesadaran untuk belajar, inovatif atau membentuk sikap kreatif karena guru hanya memberikan informasi atau pengetahuan saja tanpa memberikan pemahaman kepada siswa manfaat dari pengetahuan tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut tyler (1974) mengemukakan beberapa pertanyaan yang cukup penting bagi seorang guru yaitu: (1) *what educational purpose should the school seek to attain?*; (2) *what educational experiences can be provided that are likely to attain the purpose?*; (3) *how can these educational experiences be effectively organized?*; (4) *how can we determine whither these purposes are being attained?*

Profesionalisme guru dikembangkan dari kompetensi dasar yang memiliki ciri-ciri: (1) kepribadian yang prima; (2) kemampuan untuk memotivasi peserta didik; (3) kemampuan manajemen pembelajaran secara utuh; (4) kemampuan untuk mengekspresikan gagasan-gagasan; dan (5) memiliki kemampuan menggunakan media maupun peralatan belajar terkini, pendekatan belajar dan metodologi pendidikan (Segala, 2003). Hal tersebut juga ditegaskan dalam UU No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa guru sebagai agen pembelajaran memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, perekayasa pembelajaran dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Karena itu harus memiliki kompetensi pendukung sebagaimana penjelasan dalam pasal 10 UU tersebut, yaitu: (1) kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik; (2) kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan bagi peserta didik; (3) kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam; (4) kompetensi sosial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi

secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Oleh karena itu menjadi seorang guru dituntut untuk selalu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan atau kompetensi yang dimilikinya secara terus menerus. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran masih perlu ditingkatkan antara lain melalui pelatihan-pelatihan terintegrasi berbasis kompetensi, seminar-seminar yang terkait dengan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, diskusi-diskusi, kursus & workshop bersertifikasi ataupun kegiatan lain yang terkait dengan bidang studi atau memberikan pengalaman baru serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam pengelolaan pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang guru untuk selalu meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya. Hal ini terkait dengan sikap profesional sebagai seorang guru yang harus selalu mengembangkan diri melalui kegiatan-kegiatan ilmiah seperti pelatihan-pelatihan, seminar, diskusi maupun aktivitas lain yang pada dasarnya dipergunakan untuk meningkatkan kompetensi yang diharapkan seperti yang dimaksud dalam UU No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Dalam mengelola proses pembelajaran guru diharapkan selalu menggunakan media pembelajaran sehingga dengan demikian dapat menimbulkan suasana yang menarik minat, menyenangkan, interaktif, kolaboratif, dan inovatif. Penggunaan multimedia akan membantu meringankan guru khususnya dalam penguasaan materi yang bersifat abstrak, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi karena melibatkan indera mata, telinga sehingga memberikan pengalaman yang menarik, membangkitkan motivasi dan dapat memberi pengaruh psikologis.

### **Daftar Pustaka**

- Arsyad, Azhar., (2004). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dvies, Ivor., (1981). Intruactional teacnique. USA: Me Graw- Hill, Inc
- De Porter, Bobby; dkk (2000). Quantum teaching. Bandung: kaifa.
- Dick. W., & Carey, L., (1990). The systematic design of instruction. Tallahase, Florida: Haper Collins Publisher.
- Ely, Donald. P., & Gerlach. VS. (1980). Teaching and media a system approach. New Jersey: Prentice- Hall.
- Gagne, Robert, M., & Briggs Leslie. J. (1988). Prieiples of instructional design. New York: Holt Rinechart and Winston, Inc.
- Heinich, Robert, Mechael Molenda., James Rosel. (1996). Intruactional media. New York: Macmilan Publising Campany.
- Romiszowski. AJ. (1981). Designing instructional system. New York: Nichols Publishing.

- Sagala, H. Saiful. (2003). Konsep dan makna pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). Landasan psikologi proses pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2003). Pengembangan kurikulum teori dan praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. (2001). Desain instruksional. Jakarta: PAU-PPAI, UT.