

Pemanfaatan Teknologi Multimedia Sebagai Peningkatan Motivasi Pembelajaran Siswa Serta Keprofesionalisasian Guru

Jesi Alexander alim¹, Adinda Quratul Aini², Gabriella Dameria Siregar³, Risa Elyafatma Silaen⁴

¹ Dosen Pengampu mata kuliah Pengembangan Profesi Guru, Universitas Riau
^{2 3 4} Mahasiswa Universitas Riau

Prodi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

E-mail : jesi.alexander@lecturer.unri.ac.id¹, adinda.quratul1320@student.unri.ac.id²,
gabriella.dameria1831@student.unri.ac.id³, risa.elyafatma4260@student.unri.ac.id⁴

Abstract. *The purpose of this study was to determine the results of the use of multimedia technology regarding its effect on student learning motivation and teacher professionalism. The research method used in this study is library searching by searching for and collecting various other research sources to be studied in depth. The relationship between technological developments and the professionalism of a teacher provides a framework for understanding how important effective learning is in attracting students' interest in learning and understanding in the classroom. Technological developments in the form of using multimedia as a learning medium for students can be an effort to increase student learning motivation which in fact has a big influence on the professionalism of teaching staff. After using interactive multimedia, students' understanding increases. Students' motivation or enthusiasm for learning also increases so that the concepts of the learning material can be absorbed well.*

Keywords: *Multimedia, Teacher Professionalization, Technology*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari pemanfaatan teknologi multimedia terkait pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dan keprofesionalisasian seorang guru. Metode penelitian yang digunakan adalah library searching dengan mencari dan mengumpulkan berbagai sumber penelitian lainnya untuk dikaji secara mendalam. Keterkaitan antara perkembangan teknologi dan keprofesionalisasian seorang guru memberikan kerangka kerja untuk memahami betapa pentingnya pembelajaran yang efektif dalam menarik minat belajar dan pemahaman siswa di dalam kelas. Perkembangan teknologi berupa pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran bagi siswa dapat menjadi salah satu upaya dalam peningkatan motivasi belajar siswa yang nyatanya memiliki pengaruh besar terhadap profesionalisme tenaga pendidik. Setelah menggunakan multimedia interaktif, pemahaman siswa semakin meningkat. Motivasi atau semangat belajar siswa juga semakin meningkat sehingga konsep dari materi pembelajaran dapat diserap dengan baik.

Kata Kunci : Multimedia, Profesionalisasi Guru, Teknologi

PENDAHULUAN

Kegiatan jangka panjang dimana pengembangan diri dengan nilai-nilai sangat penting bagi kemajuan pengelolaan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan suatu pendidikan. Masyarakat yang berpendidikan tinggi juga biasanya mempunyai peluang yang baik untuk memperoleh sumber daya manusia yang baik yang dan dapat memberikan peluang untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di negeri, karena pendidikan merupakan tolak ukur keberhasilan dalam pembangunan sumber daya manusia (Wahab, 2016). Oleh karena itu pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam suatu negara, karena mencerminkan kemajuan pembangunan bangsa dan negara tersebut.

Pendidikan merupakan kegiatan yang berlangsung dalam jangka panjang yang dimana dalam mengembangkan diri yang bernilai sangat penting untuk kemajuan Sumber Daya Manusia. Masyarakat yang memiliki pendidikan yang tinggi biasanya juga memiliki peluang yang besar untuk memiliki Sumber Daya Manusia yang baik, dapat memberikan kemungkinan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia di suatu negara karena pendidikan merupakan tolak ukur keberhasilan pembangunan sumber Daya Manusia (Wahab, 2016)Karnanya, pendidikan menjadi aspek yang sangat penting di setiap negara karena mencerminkan kemajuan pengembangan bangsa dan negara tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu hasil produktivitas kerja manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan. Di tempat-tempat dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai dampak yang luas terhadap kehidupan manusia, diharapkan masyarakat tersebut perlu belajar lebih banyak dan menerapkannya. manfaat yang optimal dan meminimalkan dampak negatif yang ada. Teknologi pendidikan hanya dapat dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik apabila ada masyarakat yang mengelolanya. Mereka mempunyai kapasitas, kompetensi dan/atau keahlian dalam melaksanakan kegiatan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan kemajuan dunia pendidikan yang memberikan kemudahan bagi semua pihak dalam proses pembelajaran termasuk bagi peserta didik. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar sehingga siswa lebih mudah mengaksesnya bahan ajar dan memahami bahan ajar. Salah satu pemanfaatan teknologi tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi pembuatan media Pembelajaran (Alim, 2018) Selanjutnya, (alinius, 2019)disebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru atau guru dalam menyampaikan materi untuk membantu proses pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi bersemangat dalam belajar

Dengan tersedianya pegawai yang terdidik dan terlatih di bidang teknologi Pendidikan secara konseptual akan menjamin upaya penerapan teknologi pendidikan pada lembaga yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sistem pendidikan di Indonesia hanya dapat terlaksana sebagaimana diharapkan jika kita memahami pentingnya teknologi pendidikan, sehingga peran dan potensinya dapat dikembangkan secara optimal.

Multimedia merupakan gabungan dari dua kata yaitu multi yang berarti banyak dan media diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media seperti teknologi, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara sinergis dengan menggunakan komputer atau lainnya peralatan elektronik dalam mencapai tujuan tertentu Multimedia interaktif menciptakan kualitas tinggi lingkungan belajar. Dengan kemampuan menciptakan konteks pembelajaran yang lebih realistis melalui berbeda media dan memungkinkan siswa untuk mengambil kendali, multimedia interaktif dapat memberikan pembelajaran yang efektif lingkungan untuk berbagai jenis siswa. Teknologi multimedia adalah salah satu yang paling banyak inovasi menarik di era informasi. Pesatnya pertumbuhan teknologi multimedia selama ini dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar pada komputersasi, hiburan dan Pendidikan. Di dalam selain itu, bentuk multimedia interaktif dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih baik. (Alim J. A., 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *library searching* yang berarti pencarian berbagai sumber penelitian dengan mengumpulkan banyak dokumen baik dari jurnal, buku maupun sumber lainnya untuk memudahkan dilakukannya penelitian mengenai teknologi interaktif Dinamika dan motivasi dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mencari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pembahasan artikel ini, baik secara digital maupun manual.

Penelitian ini juga melibatkan metode pengumpulan data perpustakaan, kegiatan membaca, kegiatan menulis, yang semuanya merupakan rangkaian kegiatan yang perlu dilakukan untuk mencapai hasil artikel ini. Setelah membuat referensi, kemudian menganalisis data yang terkumpul dengan cara memvisualisasikan, mereduksi, dan merekonstruksikannya ke dalam konsep yang lebih baru, menggunakan analisis isi yang mengutamakan intertekstualitas. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan motivasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mempunyai pengaruh yang besar terhadap peningkatan profesionalisme guru atau tenaga pengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagi guru sebagai pendidik, pemanfaatan teknologi informasi tentunya akan memudahkan dalam pemberian materi pembelajaran kepada siswa. Guru dapat menggunakan peralatan teknologi canggih untuk menyampaikan bahan ajar. Misalnya guru menggunakan proyektor untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk ilustrasi atau gambar untuk dapat menyampaikan makna materi pembelajaran kepada siswa. Selain menggunakan peralatan Berkat teknologi, guru juga dapat memanfaatkan kecepatan internet untuk mempelajari berbagai informasi dari dunia pendidikan dan menggunakannya sebagai referensi untuk menambah keberagaman bahan ajar di kelas. Oleh karena itu, pergantian bahan ajar di kelas dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ((Triyono, 2020) Keprofesionalisasian seorang guru memiliki pengaruh terhadap pemahaman erat dengan teknologi yang semakin berkembang yang melakukan pengajaran dengan adanya inovasi melalui banyak teknologi yang sering disebut sebagai multimedia yang mencakup banyak aspek di dalam nya.

Pembuktian tersebut telah dilakukan atau dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh J A Alim, I K Sari, M Alpusari, A Sulastio, E A Mulyani, R A Putra, N Hermita, 2020 dengan judul artikel “Pengembangan multimedia interaktif materi kpk dan fpb” Video animasi dan lainnya yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan praktis serta layak digunakan. Inovasi pengembangan video animasi, audio fisual, dan lainnya ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran bagi peserta didik kelas II sekolah dasar. Media video animasi dapat diputar menggunakan komputer/laptop dan android. Video animasi ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru serta sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika. Video animasi dan lainnya diharapkan dapat dapat menjadi media belajar yang menarik dan menyenangkan, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan diatas menjabarkan bahwasannya video animasi yang dikembangkan atau dibuat oleh peneliti sudah memenuhi kriteria valid dan praktis serta layak digunakan. Inovasi pengembangan multimedia ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep pengukuran bagi peserta didik. Dimana pada penelitian ini sangat dibutuhkan profesional guru dalam menayangkan terkait teknologi multimedia tersebut yang akan membuat siswa sekolah dasar untuk memahami konsep pengukuran panjang dan berat. Dari penelitian diatas juga dapat disimpulkan bahwasannya teknologi harus dikuasai oleh seorang guru yang juga dapat meningkatkan profesionalitas seorang guru tersebut. Melalui teknologi yang ada dan juga memanfaatkan teknologi yang ada dengan sebaik mungkin. (J A Alim, 2020)

Pada tindak lanjut observasi dalam teknologi menjelaskan pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jalinus Jalinus, Jesi Alexander Alim, 2018 dengan judul “Pengembangan Multimedia interaktif powerpoint geometri kelas III di sekolah dasar” yang menjelaskan bahwasannya pada penelitian mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Didapatkan bahwa guru yang sedang dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan juga ceramah kepada siswa dengan tidak adanya bantuan media pembelajaran yang membuat siswa lebih efektif

2. Analisis Kurikulum

Yang merupakan landasan yg dipakai dalam merumuskan hasil kegiatan pembelajaran di kelas. Multimedia interaktif dirancang untuk mempermudah siswa ketika mempelajari materi geometri bangun datar.

Dengan ini teknologi sangat berguna untuk mengembangkan suatu pendidik yang lebih baik lagi melalui adanya teknologi. Dimana pada saat melakukan pengajaran berbasis komputer sangat efektif dengan atau dalam memunculkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Seorang guru juga mesti bisa dan lihai dalam mengolah teknologi yang nantinya akan diajarkan ke para peserta didik dimana guru yang lihat tersebut pastinya merupakan guru yang memiliki profesionalitas saat mengajarkan kepada para peserta didiknya kelak. Dengan adanya perkembangan teknologi guru dapat dengan mudah melakukan pembelajaran yang nantinya memberikan dampak bagi kemajuan Sumber Daya Manusia di negara kita. Sumber Daya Manusia tersebut dapat nantinya memajukan negara kita serta mengembangkan negara kita menjadi lebih maju. (Dila ; Jesi Alexander Alim ; Gustimal W.;, 2022)

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Alexander Alim dkk 2020 J" dengan judul artikel “Model pengembangan pembelajaran realistik geometri dengan bantuan multimedia interaktif di sekolah dasar” yang dimana dari artikel tersebut menunjukkan hasil penelitian dan Pembahasan:

Pertama dengan analisis Pendahuluan, Pada tahap ini analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, analisis karakteristik siswa dan tinjauan pustaka dirancang model pembelajaran realistik geometri kelas IV SD.

1.Desain Prototipe

Pada tahap ini model pembelajaran dirancang, model ini dirancang dengan menggunakan unsur-unsur yang Joyce dan Weil (2011) terdiri dari :

- a. urutan langkah-langkah pembelajaran (sintaks),
- b. adanya prinsip-prinsip pembelajaran,
- c. sistem sosial, dan

d. sistem pendukung,

Tujuan pembelajaran di sini yakni capaian yang dimaksudkan yang harus dipahami oleh siswa setelah mereka menyelesaikan suatu topik atau konsep geometri. Tujuan pembelajaran ditetapkan di awal kemudian dilanjutkan dengan serangkaian kegiatan dan memprediksi jawaban siswa sertaantisipasi jawaban oleh guru dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pertanyaan pancingan diberikan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kegiatan siswa dan jawaban siswa dirancang mulai dari yang sederhana kemudian dilanjutkan dengan yang lebih banyak lagi. (Alim, Fauzan, Arwana, & Musdi, 2020)

Berdasarkan hasil uji penelitian yang dilakukan oleh Ajat Sudrajat dan Jesi Alexander Alim, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe STAD berbantuan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IX yaitu pada materi Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional seperti biasa. Hasil ini sejalan pula dengan penelitian Suardika (2019) tentang Pengaruh model pembelajaran tipe STAD terhadap hasil dan minat belajar siswa SMP kelas IX, bahwa minat belajar siswa lebih baik melalui pembelajaran tipe STAD dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal menguji pengaruh model pembelajaran tipe STAD terhadap minat belajar siswa. Pada penelitian Suardika (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran tipe STAD dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe STAD dengan bantuan multimedia interaktif dapat berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IX di SMPN 2 Kuantan Hilir Seberang. (Hasimur, Alim, & Sudarajat, 2022)

Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh JA Alim dkk 2020 J.Phys. Mendapatkan hasil penelitian berupa: Hasil Persiapan Eksperimen Dari hasil studi literatur pada RME dan hasil penelitian pada alur pembelajaran, maka dihasilkan alur pembelajaran berbasis pendekatan RME. Penjelasan masing-masing aktivitas dalam HLT dan alasannya yakni: Desain Prototipe/Alur Pembelajaran, Lintasan Pembelajaran Hipotetis (HLT). Hypothetical Learning Trajectory (HLT) merupakan rancangan pada tahap ini. HLT dirancang untuk mengadopsi HLT yang terdiri dari tiga bagian, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan hipotesis proses pembelajaran untuk memprediksi bagaimana pikiran dan pemahaman siswa berkembang dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada HLT

yaitu berupa target atau pencapaian, hal tersebut harus dipahami oleh siswa setelah mereka menyelesaikan suatu topik atau konsep matematika. Selanjutnya dengan serangkaian kegiatan dan prediksi jawaban siswa serta antisipasi jawaban olehnya. Aktivitas siswa dan prediksi jawaban siswa dirancang mulai dari yang sederhana kemudian dilanjutkan dengan permasalahan yang lebih kompleks. Kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan matematika horizontal menuju matematika vertikal. Dalam penelitian aritmatika sosial, dirancang 5 HLT. (Alim, et al., 2020)

Selanjutnya ada juga penelitian yang berbeda tapi tidak jauh berbeda yaitu yang di lakukan oleh Windy, Silvia, Arif, Saragih dan Nurbaiti, 2022 dengan judul jurnal "Analisis Penggunaan Software Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif" dimana penelitian ini menunjukkan bahwasanya Penggunaan multimedia sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa karena ini akan membantu mereka memahami matematika dengan lebih baik dan akan berdampak pada kemampuan matematika mereka siswa, salah satunya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri, khususnya kemampuan mengekspresikan diri mereka dalam pemecahan masalah. Kemampuan ekspresif siswa dapat dinyatakan dalam tingkatan-tingkatan. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep dan permasalahan yang dibahas dalam pembelajaran matematika. Ekspresi siswa merupakan suatu bentuk upaya yang membantu siswa dalam menjelaskan konsep Matematika dalam bentuk tabel, gambar, dan grafik untuk menyelesaikan masalah. Ketentuan "multimedia" mengacu pada atau berfokus pada hubungan antara berbagai media yang ada saat ini, termasuk audio, video, teks, grafik dan animasi. Logikanya, jika ini terjadi maka semua orang akan dimudahkan. instruktur atau guru untuk menyusun rencana pembelajaran matematika yang efektif dan efisien. Siswa dapat memahami matematika dengan lebih cepat dan mudah. (Puspita, Nst, Saragih, & Nurbait, 2022)

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru mencapai tujuannya pembelajaran, termasuk menyampaikan atau menyajikan materi dengan jelas, ringkas, dan diakhiri dengan latihan. Metode pembelajaran yang efektif adalah memberikan ruang kepada siswa untuk memperbarui atau berkembang ketika anak mendiskusikan ide-ide atau teori-teori yang berkaitan dengan matematika sehingga mereka dapat memahami masalah spesifik yang perlu dipecahkan. Dalam situasi seperti ini, diperlukan sarana pendidikan sehingga guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan matematikanya dengan cara mengajarnya bagaimana mengembangkan konsep dan menjelaskan materi yang berkaitan dengan pelajaran matematika.

KESIMPULAN

Dari berbagai sumber yang dikaji secara mendalam, dapat disimpulkan bahwa teknologi erat kaitannya dengan keprofesionalisasian seorang guru. Keprofesionalisasian seorang guru memiliki pengaruh terhadap pemahaman erat dengan teknologi yang semakin berkembang di era digital sekarang ini. Guru harus dapat melakukan pengajaran dengan adanya inovasi melalui banyak teknologi yang sering disebut sebagai multimedia yang mencakup banyak aspek di dalamnya. Penggunaan multimedia dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran dan dapat pula membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui multimedia sebagai salah satu sumber belajar yang efektif, memberi nilai plus dan kesan tersendiri dalam proses pembelajaran, Multimedia yang menarik cenderung akan memberikan ingatan jangka panjang dan pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa.

Metode pembelajaran yang efektif adalah yang memberikan ruang kepada siswa untuk memperbarui atau berkembang ketika hendak mendiskusikan ide-ide atau teori-teori pembelajaran sehingga mereka dapat memahami masalah spesifik yang perlu dipecahkan. Media pembelajaran sebagai bentuk inovasi dan kreatifitas dari seorang guru atau pendidik membuktikan sepaik terjangnya dalam pengaplikasian IPTEK dengan baik, dengan demikian maka teknologi itu sendiri memiliki dampak positif dalam bidang pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi multimedia, maka semua pihak akan dimudahkan. Instruktur pendidikan atau guru dapat dengan mudah menyusun rencana pembelajaran yang efektif dan efisien, begitu pun dengan siswa yang dapat memahami materi pelajaran yang disajikan dengan lebih cepat dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, J. A. (2018). Development of Interactive Computer Based Media for learning Mathematics on.
- Alim, J. A. (2020). Interactive Multimedia Development on KPK and FPB Material.
- Alim, J. A., Fauzan, A., Arwana, I. M., & Musdi, E. (2020). Model of Geometry Realistic Learning Development with Interactive Multimedia Assistance in Elementary School .
- Alim, J. A., Hermita, N., Sari, I. K., Sulastio, M. A., E A Mulyani, R. A., Putra1, & Arnawa, I. M. (2020). Development of Learning Flow for KPK Based on Interactive Multimedia Assisted RME Based on Students PGSD UNRI .
- Alinus, A. (2019). Quality Review of Computer Based Interactive Mathematics Learning.
- Dila ; Jesi Alexander Alim ; Gustimal W;. (2022). Perkembangan Geometri PowerPoint Multimedia Interaktif.
- Hasimur, Alim, J. A., & Sudrajat, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IX SMPN Kuantan Hilir Seberang .

J A Alim, I. K. (2020). Interactive Multimedia Development on KPK and FPB .

Puspita, W., Nst, S. A., Saragih, A. K., & Nurbait. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN SOFTWARE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF .

Triyono, F. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI GEOMETRI KELAS II DI SEKOLAH DASAR .

Wahab, R. (2016). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.