

# Supervisi Metode Pembelajaran Interaktif Menggunakan Teknologi Digital pada Abad ke-21

Lustiana Sari<sup>1</sup>, Rakhmatul Ummah<sup>2</sup>, Jumratul Wustha<sup>3</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Fisika, Universitas Ahmad Dahlan,  
Kampus II Jl. Pramuka Yogyakarta 55164 Indonesia  
E-mail: Lucchy203@gmail.com; amumgi@gmail.com; wandapanda45@gmail.com

## Abstraks

Teknologi digital adalah teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau manual, tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi ada dan diciptakan untuk memudahkan manusia dalam segala hal. Khususnya pada abad 21 ini kemajuan teknologi semakin pesat dan sulit untuk dikendalikan. Dengan demikian banyak cara yang dapat dilakukan untuk memanfaatkannya dalam berbagai hal yang positif. Salah satunya mengembangkan proses pembelajaran interaktif. Tulisan ini mengungkap tentang supervisi metode pembelajaran yang bersifat interaktif menggunakan kecanggihan teknologi digital saat ini melalui berbagai aplikasi media sosial seperti Friendster, My Space, Facebook, Twitter dan Edmodo. Media sosial telah menjadi sebuah sarana umum yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dan era baru dalam proses belajar mengajar. Melalui tulisan ini, diharapkan dapat membantu guru untuk mengembangkan dan mengaplikasikan berbagai fungsi dari teknologi tersebut yang semakin maju sesuai perkembangan zaman.

**Kata kunci:** supervisi, metode pembelajaran, interaktif, teknologi

## I. Pendahuluan

Proses pendidikan pada abad 21 ini telah berkembang cukup pesat. Hal tersebut disebabkan karena berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang memadai. Disinilah tugas dan beban guru yang sebenarnya. Mereka harus bisa memadukan antara proses pendidikan dengan dunia teknologi yang maju. Teknologi digital adalah teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manual. Akan tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Di jaman sekarang siapa yang tidak mengenal teknologi digital ini? Dengan berkembang pesatnya dunia teknologi digital pada akhirnya memunculkan istilah yang dikenal dengan sebutan dunia maya yang merupakan sebutan untuk web, internet hingga email.

Sejarah web bermula di *European Laboratory for Particle Physics* (lebih dikenal dengan nama *CERN*). Di kota Geneva dekat perbatasan Perancis dan Swiss. *CERN* didirikan oleh 18 negara Eropa di bulan Maret 1989. Tim Berners dan peneliti lainnya mengusulkan suatu protokol sistem distribusi informasi di internet yang memungkinkan para anggota di seluruh dunia saling membagi informasi dan bahkan untuk menampilkan informasi tersebut dalam bentuk grafik. Web browser pertama kali dibuat berdasarkan teks, kebanyakan software

tersebut dibuat untuk komputer yang menggunakan program Unix. Pada 1990 bekerja sama dengan NCSA (*National Center for Supercomputing Applications*) menggunakan mesin canggih (komputer next) buatan Steve Jobs pendiri Apple yang memiliki kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak yang tepat untuk menampilkan informasi secara visual, sehingga berhasil menciptakan browser, sejenis perangkat penjelajah internet dan membuat halaman web yang bisa diakses yang berupa versi pertama *World Wide Web* (WWW). Hubungan perangkat mobile dan web internet melalui jaringan sosial telah menjadi standar dalam komunikasi digital, awal mula situs jejaring sosial ini pada tahun 1997, situs jejaring sosial mulai diminati mulai dari tahun 2000an, serta tahun 2004 muncul situs pertemanan bernama Friendster, lanjut pada tahun 2005 dan seterusnya muncul situs seperti My Space, Facebook, Twitter dan lain-lain (Stella; 2013). Selain itu, ada pula yang dinamakan dengan Edmodo, yang tersedia di [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com), telah dirancang dan dikembangkan oleh Jeff O'Hara dan Nick Borg sejak 2008. Website ini adalah jaringan pembelajaran gratis, swasta, dan aman yang terlihat mirip seperti Facebook (SanMateo, 2010). sehingga tidak dapat menyebabkan siswa untuk menghadapi kesulitan.

Seiring berkembangnya teknologi digital globalisasi informasi telah membawa masyarakat global

pada sebuah situasi, didalamnya setiap orang hidup dalam ruang-ruang teks yang semakin terbuka (Piriang, 2011). Adanya teknologi digital memunculkan ruang maya yang di dalamnya memungkinkan untuk melakukan segala bentuk kegiatan, mendapatkan informasi, bahkan digunakan untuk pengaplikasian di dalam mengembangkan metode pembelajaran pendidikan yang berbau metode pembelajaran yang interaktif.

Dalam metode tersebut, guru dapat menggunakan jaringan online dan media sosial untuk terhubung dengan sekolah lain dan rekan-rekan yang dapat membantu mereka beradaptasi dalam praktek mengajar dan saling bertukar informasi. Sedangkan siswa dapat menggunakan teknologi digital untuk berhubungan dengan siswa lain maupun guru untuk terlibat dalam proses belajar mandiri maupun kelompok.

Penggunaan teknologi digital dan media sosial tidak hanya berada dalam ruang lingkup pergaulan namun juga digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang sangat cocok digunakan oleh pelajar maupun mahasiswa (Sulisworo, 2013). Edmodo adalah aplikasi yang menyerupai kelas pembelajaran namun lewat sebuah aplikasi virtual. Edmodo digunakan untuk berbagi konten pendidikan. Salah satu keuntungan utama edmodo adalah dapat memanfaatkan media internet untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan. Pendidik dapat menjelajahi komunitas khusus, subjek khusus untuk menemukan beragam jenis materi pembelajaran yang bisa dibagi langsung dengan siswa mereka di Edmodo. Tak hanya itu, yang sangat menarik adalah kita dapat bertanya, diskusi kepada guru dan sahabat dalam satu grup layaknya sebuah kelas di dunia nyata. Tujuannya adalah menciptakan ruang bagi guru dan siswa untuk terikat didalam ruang belajar dunia maya dimana berbagai macam topik dapat dipresentasikan, di diskusikan, ditemukan, di analisa, serta dinilai oleh guru dan siswa. Pada saat siswa berpartisipasi aktif didalam sistem, guru tetap memegang kuasa penuh dalam program aplikasi tersebut. Saat ini edmodo banyak dipergunakan oleh pelajar dunia (Kongchan, 2013).

Tulisan ini bermaksud untuk menjelaskan mekanisme supervisi metode pembelajaran yang bersifat interaktif menggunakan kecanggihan teknologi digital saat ini. Selain itu, dalam tulisan ini diharapkan dapat memanfaatkan berbagai teknologi dan *social media* untuk hal yang lebih bermanfaat, sehingga dapat mengalihkan pemikiran-pemikiran yang mengacu bahwa teknologi dan *social media* bukan hanya sebagai wahana hiburan/ *entertain*, tetapi melalui teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, interaktif, inspiratif dan inovatif.

## II. Konsep Supervisi

Supervisi pendidikan atau yang lebih dikenal dengan pengawasan pendidikan yang memiliki konsep dasar yang saling berhubungan (Zaenalelizzy, 2012). Secara etimologi supervisi berasal dari kata "super" dan "visi" yang mengandung arti melihat dan meninjau dari atas atau menilik dan menilai dari atas yang dilakukan oleh pihak atasan terhadap aktifitas, kreativitas, dan kinerja bawahan.

Dalam jurnal supervisi pendidikan merangkum definisi supervisi dari berbagai pendapat ahli dalam buku *Chapter Good's Dictionary Of Education* (Mulyasa, 2002) adalah merupakan proses pemberian bantuan, pengarahan, dan pembinaan, pengajaran ditunjukkan pada guru-guru, bukan mencari kesalahan bawahan, diberikan untuk membantu meningkatkan dan memperbaiki kemampuan guru dalam pengajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa (Sunyoto, 2006).

(Weingartner, 1973; Alfonso et al., 1981; dan Glickman, et al., 2007) menyatakan supervisi akademik merupakan salah satu fungsi mendasar (*essential function*) dalam keseluruhan program satuan pendidikan. Hasil supervisi akademik berfungsi sebagai sumber informasi bagi pengembangan profesionalisme dosen atau instruktur (Prasojo, 2011).

Teknik supervisi menurut Pidarta (1992) meliputi teknik-teknik yang berhubungan dengan kelas, observasi kelas, kunjungan kelas, teknik-teknik dengan berdiskusi (Imam, 2013). Secara garis besar cara atau teknik supervisi dapat digolongkan menjadi dua yaitu teknik perseorangan dan teknik kelompok. Teknik perseorangan ialah supervisi yang dilakukan secara perseorangan, kegiatan yang digunakan antara lain mengadakan kunjungan kelas, observasi. Teknik kelompok ialah supervisi yang dilakukan secara kelompok, kegiatan yang dilakukan adalah mengadakan diskusi kelompok (Harley, 2014). Dengan adanya teknologi pembelajaran yang dapat menghasilkan metode interaktif teknik supervisi proses pembelajaran akan jauh lebih mudah.

## III. Metode Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran mempunyai peranan penting yang sama dengan faktor-faktor pendidikan yang lain, namun terkadang kurang diperhatikan oleh guru. Padahal pemilihan media yang tepat, yaitu yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan melakukan pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi, menekankan

pada diskusi dan *sharing* di antara peserta didik, maka metode yang cocok antara lain: diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau proyek, kerja berpasangan (Rusman, 2011).

Berkembangnya teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Peran mobile technology dalam pembelajaran juga semakin tinggi di Indonesia (Sulisworo & Toifur, 2016); salah satunya bisa disajikan dalam bentuk multimedia yang berbasis digital (*digital-based*) contohnya komputer, *handphone* dll. Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak : bermacam-macam dan “medium” yang berasal dari sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi.

Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu a) multimedia linear dan b) multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasan dalam mengontrol multimedia tersebut. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran (Yoga dkk., 2015).

#### IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran pendidikan untuk menumbuhkan daya saing bangsa merupakan hal yang mendasar bagi Indonesia (Sulisworo, 2016). Namun dengan berkembangnya teknologi yang ada dalam mendukung pendidikan masih belum sepenuhnya dimanfaatkan secara efektif oleh para guru. Di beberapa wilayah masih ada berbagai kendala yang dihadapi para guru untuk membangun kompetensi mereka (Sulisworo dkk., 2017). Teknologi digital telah berkembang sangat pesat di berbagai belahan dunia, sehingga memudahkan kita untuk mencari berbagai macam informasi. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan sebagai sarana dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan metode pembelajaran interaktif yang tepat menggunakan teknologi digital sangatlah dibutuhkan karena memiliki banyak keunggulan. Dalam prosesnya dapat menciptakan

keaktivitas yang tinggi serta pemikiran yang kritis dan aktif dalam berbagai hal terutama pada generasi z atau bisa disebut generasi teknologi, yaitu mereka yang terlahir bersamaan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Proses pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi digital dan memanfaatkan berbagai aplikasi media sosial dalam dunia pendidikan adalah cara yang efektif digunakan untuk mengembangkan ilmu pendidikan lebih dalam. Namun, masih banyak para pendidik yang belum menggunakan atau mengadopsi teknologi tersebut sebagai alat instruksional (Sulisworo, 2013). Supervisi akademik memiliki tiga tujuan yaitu pengembangan profesionalisme, penumbuhan motivasi, pengawasan kualitas (Prasojo, 2011).

#### V. Kesimpulan

Pada dunia pendidikan remaja masa kini, proses belajar tidak lagi terfokus pada penyampaian informasi yang dibatasi dinding-dinding kelas. Ledakan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa jejaring sosial sangat populer pada perkembangan teknologi saat ini. Teknologi digital sangat membantu dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih interaktif antar guru dan siswa maupun antar siswa itu sendiri dimanapun mereka berada. Sosial media menciptakan sebuah budaya baru dimana para pengajar dan peserta didik tidak hanya dapat melakukan proses belajar di dalam konteks ruangan secara fisik, namun karena muncul dan berkembangnya media sosial memungkinkan proses pendidikan dilakukan dalam ruang lain secara maya. Pendidik dapat memanfaatkan berbagai aplikasi media sosial seperti Edmodo. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, misalnya kuis, tugas dan ruang diskusi. Selain itu pula dapat mengukur kemajuan pemahaman siswa yang terlihat dari berbagai tugas yang mereka kerjakan dan dikumpulkan dengan tepat waktu. Dengan demikian, guru dan siswa akan selalu *update* terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat hingga dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam berbagai aspek pendidikan dan hal-hal yang positif.

#### Kepustakaan

- Harley. (2014). Upaya Kepala Sekolah Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 No. 1 Juni 2014 Hal 311-831.
- Imam. (2013). Supervisi Akademik Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 7 No. 2 Hal. 134-754.
- Kongchan, C. A. (2013). How Edmodo and Google Does Can Change Traditional. *the European Conference On Language Learning 2013* (hal. 1-10). Thailand: King Mangkut's University Of Technology Thonburi, Thailand 0442.

- Piriang, Y. A. (2011). Masyarakat Informasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Sosioteknologi*, 27.
- Prajoso, L. D. (2011). Supervisi Pendidikan. *Pustaka UNPAD*, 4(2), 231-435.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- SanMateo, C. (2010). Assembling and Explanning About Edmodo. *Company Facts*, 1-4.
- Stella. (2013, 07 09). Dipetik September 16, 2016, dari kalbis.ac.id: <http://kalbis.ac.id/>
- Sulisworo, D. (2013). The paradox on IT literacy and science's learning achievement in secondary school. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 2(4), 149-152.
- Sulisworo, D. (2016). The Contribution of the Education System Quality to Improve the Nation's Competitiveness of Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 10(2), 127-138.
- Sulisworo, D., Nasir, R., & Maryani, I. (2017). Identification of teachers' problems in Indonesia on facing global community. *International Journal of Research Studies in Education*, 6(2), 81-90.
- Sulisworo, D., & Toifur, M. (2016). The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10(3), 159-170.
- Sunyoto. (2006). Efektivitas Penggunaan Modul Pemvelajaran INteraktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Keahlian Teknik Mesin (online). Tersedia: <http://Jurnal.lipi.go.id/admin/61063339.pdf> (29 Juli 2010). *Pembelajaran Efektif*, 45-62
- Yoga, P, dkk. (2015). Efektifitas Pembelajaran Multimedia Intyeraktif Berbasis Kontek Trhadap Hasil Belajar Siswa Pada MAta Pelajaran TIK. *Jurnal sistem Komputer FMIPA UPI*, 50-62.
- Zaenalizyzy. (2012, Maret 24). Dipetik September 14, 2016, dari Konsep Supervisi Pendidikan. [www.Zaenalizyzy.Wordpress.com](http://www.Zaenalizyzy.Wordpress.com).