

MENGENAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Sisca Rahmadonna *)

Teknologi pembelajaran merupakan salah satu bidang garapan yang tidak digarap oleh bidang lain. Penggarapan ditopang oleh sejumlah teori, model, konsep, dari bidang dan disiplin lain. Secara teoritis maupun profesional, teknologi pembelajaran menggarap tentang bagaimana manusia dapat belajar dengan mudah, bahkan masalah-masalah yang secara teknologis dihadapi dapat dipecahkan. Teknologi pembelajaran merupakan disiplin ilmu yang tidak bisa berdiri sendiri, seperti yang telah diungkapkan, teknologi pembelajaran saling mendukung dengan disiplin ilmu yang lain.

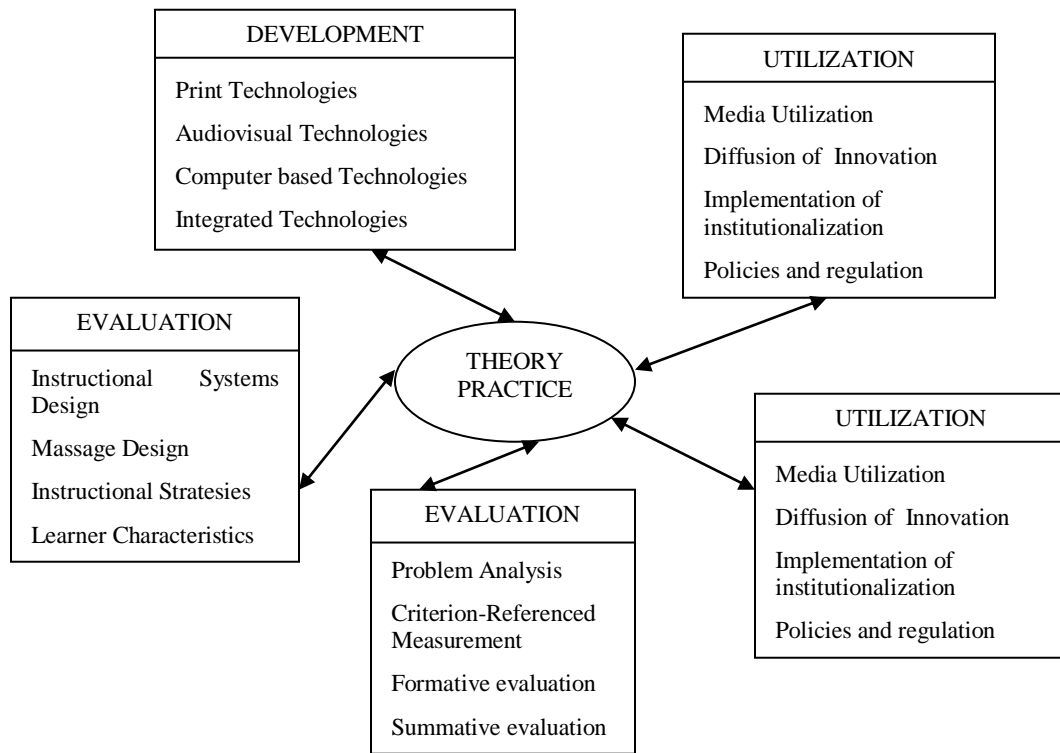
Berdasarkan atas konsep di atas, maka AECT (1997: 3) merumuskan definisi teknologi pembelajaran sebagai berikut:

Instructional technology is a complex, integrated process involving people, procedures, ideas, devices, and organization for analyzing programs, and devising, implementing, evaluating, and managing solutions to those problems, in situation which learning is purposive and controlled.

Definisi di atas menjelaskan bahwa secara garis besar Teknologi Pembelajaran membicarakan tentang teori dan praktek dalam lima domain penting, yang di kenal dengan kawasan teknologi pembelajaran. Lima kawasan ini menjadi bidang garap bagi teknologi pembelajaran. Kawasan tersebut meliputi:

- a. Kawasan desain membidangi bagaimana secara teori maupun praktek suatu proses dan sumber belajar didesain.
- b. Kawasan pengembangan membidangi bagaimana secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dikembangkan.

- c. Kawasan pemanfaatan membidangi bagaimana secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.
- d. Kawasan Pengelolaan merupakan kesatuan integral dalam teknologi pembelajaran dan dalam peranan yang dimainkan oleh teknolog pembelajaran.
- e. Kawasan Penilaian tumbuh seiring dengan perkembangan penelitian dan metodologi pendidikan. Seel & Richey (1994: 26) menggambarkan hubungan antar kawasan ke dalam bentuk bagan (Gambar 3) berikut:



Gambar 3.
Bagan Kawasan Teknologi Pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas, pengembangan multimedia pembelajaran dalam teknologi pembelajaran berhubungan dengan penelitian pengembangan dalam usaha mendesain media pembelajaran yang menarik bagi peserta belajar. Karena peserta belajar dalam hal ini adalah

anak usia dini maka harus memperhatikan pendidikan yang bagaimana yang cocok dengan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini harusnya dilakukan sambil bermain. Dalam Dewi dan Eveline (2004: 366) disebutkan bahwa:

Penerapan perkembangan yang tepat bagi anak usia dini adalah dengan pendekatan bermain. Dari teori perkembangan dapat dilihat bahwa anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya melalui kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*)

Sebagaimana telah dijelaskan dalam kawasan teknologi pembelajaran, walaupun dimungkinkan ketika melakukan suatu kegiatan hanya difokuskan pada satu kawasan atau cakupan dalam satu kawasan tersebut, namun tetap harus dapat ditarik manfaat teori dan praktik dari kawasan yang lain. Karena pada dasarnya hubungan antar kawasan dalam teknologi pembelajaran bersifat sinergistik.

Menurut definisi 1994 teknologi pendidikan adalah :

- Teori dan praktek
- Desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian
- Proses dan sumber
- Untuk belajar

Teori dan Praktek

Teori terdiri dari konsep, pembangunan (konstruk), prinsip, dan proposisi yang memberi sumbangan terhadap khasanah ilmu pengetahuan. Sedangkan praktek merupakan penerapan pengetahuan tersebut dalam memecahkan masalah.

Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian

Kawasan desain merupakan sumbangan terbesar dari teknologi pembelajaran untuk bidang pendidikan yang lebih luas. Kawasan pengembangan telah menjadi matang dan memberikan sumbangan terbesar untuk praktek. Sebaliknya kawasan pemanfaatan secara teoritis maupun praktis masih belum berkembang dengan baik, karena masih kurang mendapatkan perhatian. Kawasan pengelolaan selalu ada dalam bidang karena sumber yang menunjang untuk berlangsungnya tiap fungsi harus diorganisasikan dan dikelola. Sedangkan kawasan penilaian masih menggantungkan diri pada bidang lain.

Proses dan Sumber

Proses adalah serangkaian operasi atau kegiatan yang diarahkan pada suatu hasil tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan sumber adalah asal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk system pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan.

Untuk belajar

Tujuan teknologi pendidikan adalah untuk memacu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) belajar. Belajar menyangkut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman.

Kompetensi Umum Sarjana TP

- ⊙ Merancang, memproduksi, memanfaatkan aneka proses dan sumber untuk belajar
- ⊙ Mengembangkan program pembelajaran dalam lingkup lembaga pendidikan, pelatihan dan pengembangan SDM

- ⦿ Mengevaluasi efektivitas dan efisiensi sumber belajar dan proses pembelajaran
- ⦿ Mengelola sistem pemanfaatan sumber belajar
- ⦿ Melakukan pembaharuan dalam lingkup pengabdianya

Pemanfaatan Potensi TP

- ⦿ Penyediaan tenaga profesi (melalui pendidikan dan lembaga profesi)
- ⦿ Konsep isomerik (multi disiplin, eklektik dan menggunakan bahasa masyarakat)
- ⦿ Konsep sistematis (teratur, terarah, terkendali, terkoordinasi, terbuka untuk perbaikan)
- ⦿ Sistematis
- ⦿ Inovatif

Sumber:

Diadopsi dari buku AECT. (1997). *The Definition of Educational Technology: AECT Task Force on Definition and Terminology*. Washington, DC: Associations for Educational Communications and Technology (AECT). (All)