

Teknologi Pendidikan 2004

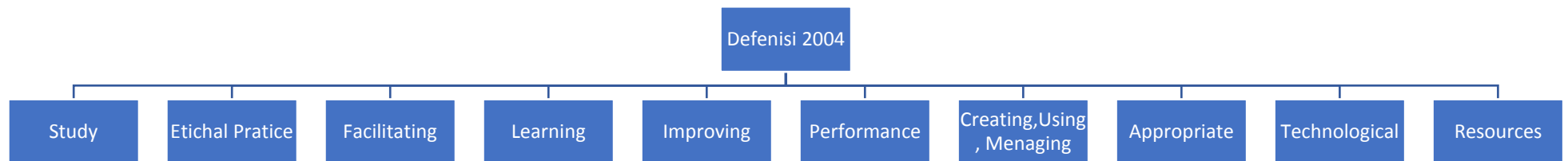
CPMK

Menganalisis komponen pada definisi Teknologi Pendidikan 2004 dan makna yang terdapat di dalamnya

Sub-CPMK

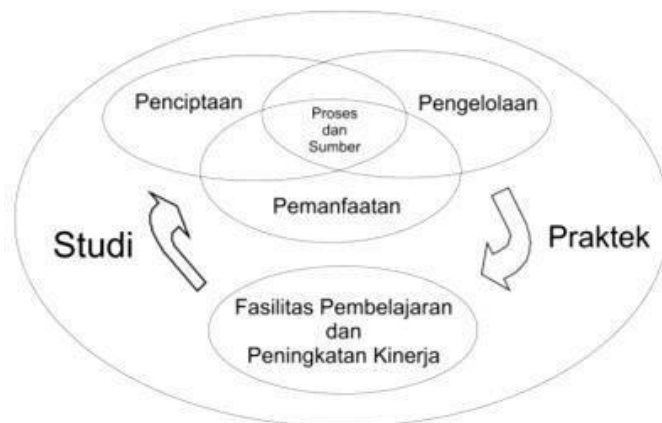
Menyebutkan komponen pada definisi Teknologi Pendidikan 2004 dan makna yang terdapat di dalamnya

Menjelaskan komponen pada definisi Teknologi Pendidikan 2004 dan makna yang terdapat di dalamnya



1. Educational Technology in AECT 2004 (Educational Technology: A Definition with Commentary)

“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources (AECT, 2008)”



Konsepsi dari Teknologi Pendidikan telah dan sedang berkembang begitu juga dengan kawasan bidang garapannya. Definisi yang ada saat ini, bisa saja kemudian berubah namun tetap memiliki esensi yang sama atau bahkan lebih jelas. Berikut ini dijelaskan konsep istilah yang dipakai dalam definisi TP AECT 2008, yaitu:

a. Study

Studi diartikan sebagai kumpulan informasi dan analisis melalui *traditional conceptions of research*. Penelitian merupakan ujung tombak atau generator dari lahirnya ide-ide baru dan proses evaluatif untuk meningkatkan praktek. Studi juga dimaknai sebagai pemahaman teoritis dari praktek teknologi pendidikan yang diperlukan untuk perkembangan dan perbaikan ilmu pengetahuan melalui penelitian dan refleksi.

b. Ethical Practice

Etika praktek mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. Definisi teknologi pendidikan saat ini mulai mempertimbangkan etika praktek sebagai sesuatu yang penting untuk mencapai kesuksesan, karena tanpa hal tersebut sukses adalah hal yang mustahil dicapai.

c. Facilitating

Hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi. Memfasilitasi meliputi mendesain lingkungan belajar, pengorganisasian sumber belajar, dan menyediakan alat media untuk belajar. Kegiatan belajar dapat berlangsung melalui tatap muka (*face to face*) atau berlangsung di lingkungan virtual atau yang disebut sebagai *distance learning*.

d. Learning

Learning (pembelajaran) selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi, dimana tujuan dari

pembelajaran/pendidikan adalah adanya pemahaman sebagai retensi pengetahuan.

e. Improving

Berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. Pada lingkup teknologi pendidikan, untuk meningkatkan (*improve*) kemampuan mengharuskan untuk memenuhi tuntutan keefektivan seperti: kualitas produk sebagai hasil proses pembelajaran, produk pembelajaran yang efektif, dan kemampuan pebelajar yang dapat diaplikasikan di dunia nyata.

f. Performance

Berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. Selanjutnya, ide dan media (*tools*) dari teknologi pendidikan dapat membantu pendidik (guru) dan desainer pembelajaran untuk meningkatkan *performance* agar dapat mengorganisasikan dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

g. Creating, Using, Managing

Creating (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pembelajaran dalam beberapa setting yang berbeda, formal dan nonformal. *Using* (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengolahan informasi.

h. Appropriate

Appropriate (tepat) digunakan untuk menjelaskan kata teknologi yang tepat pada proses dan sumber daya, yang menandakan kecocokan dan kesesuaian dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

i. Technological

Teknologi mengandung arti aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis. Teknologi yang dimaksud dapat berupa *software* maupun *hardware* yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

j. Processes

Dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik. Teknologi pendidikan seringkali mengidentifikasi proses sebagai aktivitas desain, pengembangan, dan menghasilkan sumber belajar, yang tergolong sebagai proses dalam arti luas dari teknologi pendidikan.

k. Resources

Sumber daya telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar. Sumber belajar dapat berupa orang, media/alat, teknologi, dan materi yang didesain untuk membantu pebelajar.

Definisi konsep teknologi pendidikan senantiasa berubah dan mengalami revisi, hingga pada definisi AECT 2004 sebagai pedoman definisi terbaru. Teknologi pendidikan dimaknai sebagai konsepsi yang lebih luas dibandingkan dengan teknologi pembelajaran, seperti makna pendidikan yang lebih luas dibandingkan dengan , pembelajaran. Namun hal tersebut dapat pula berbeda apabila dinilai dari kriteria yang berbeda. Pada dasarnya keduanya merupakan pendekatan menyeluruh untuk meningkatkan kemampuan (*performance*) dalam bidang pembelajaran maupun pelatihan (*training*).