

## **Unsur-unsur yang Membentuk Definisi Teknologi Pendidikan 2004**

### **1. Study**

Pemahaman teoritis dan juga praktis dari Teknologi Pendidikan membutuhkan riset yang terus menerus dan disempurnakan melalui penelitian atau pengkajian pendidikan.

Pengkajian berhubungan dengan mengumpulkan informasi dan analisis yang tradisional. Yaitu : menemukan teori, penyelidikan sejarah dan analisis kekurangan.

Riset dalam bidang Teknologi Pendidikan tumbuh mulai dari penyelidikan yang berupaya untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan sarana yang efektif untuk pengajaran, hingga berkembang ke penyelidikan yang digunakan untuk menguji proses-proses dan teknologi-teknologi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Fokus penelitian Teknologi Pendidikan adalah dengan menggunakan pemanfaatan lingkungan-lingkungan dan pendapat-pendapat para praktisi dan peneliti.

### **2. Ethical Practice**

Teknologi Pendidikan telah lama memiliki pandangan dan kode etik. Etika sangat diperlukan sebagai landasan dalam profesi Teknologi Pendidikan jika ingin berhasil. Komisi Etika AECT telah begitu aktif mendefinisikan standar etis bidang Teknologi Pendidikan dan menyediakan contoh-contoh kasus seperti sistem pendekatan dan teknologi pengajaran yang darinya dapat didiskusikan. Etika mengharuskan para praktisi Teknologi Pendidikan memperhatikan pembelajarannya, lingkungan pembelajaran, dan kebutuhan dari masyarakat saat mereka mengembangkan prakteknya.

Kode Etika AECT memasukkan prinsip-prinsip yang dimaksudkan untuk membantu para anggota baik individu atau kolektif untuk menjaga sikap professional yang tinggi.

Kode etik AECT dibagi menjadi 3 kategori:

- Komitmen kepada pribadi
- Komitmen kepada masyarakat
- Komitmen kepada profesi

### 3. Facilitating Learning

**Facilitating (memfasilitasi).** Definisi resmi awal Teknologi Pendidikan (1963) oleh AECT yang menekankan fungsi “to control the learning process” daripada “to support learning” pada definisi yang muncul setelahnya.

Jadi, fungsi utama teknologi tidak banyak menyangkut upaya penyediaan informasi dan praktek pengulangan materi (to control learning) tetapi menyediakan ruang permasalahan dan sarana untuk mengeksplornya (to support learning).

Dalam hal ini para praktisi Teknologi Pendidikan membantu mendesign untuk mengarahkan para pelajar, membuat kesempatan belajar tersedia dan membantu pelajar menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan mereka.

Jadi, dalam setiap proses pembelajaran, pelajar harus dapat mengambil makna dari setiap aktivitas-aktivitas tersebut. Pelajarlah yang mengontrol bukan program pengajaran.

**Learning (pembelajaran).** Terminologi ini mengalami perubahan pengertian sejalan dengan perjalanan waktu. Ada kesadaran yang tinggi terkait perbedaan antara upaya menghafal informasi semata untuk ujian dengan penguasaan ilmu dan keahlian yang ditunjukkan di luar kelas.

Saat ini, yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran yang produktif dan mendalam. Pembelajaran mendalam (deep learning) menerapkan pendekatan pengajaran dan penilaian yang berbeda dengan surface learning.

### 4. Improving Performance

**Improving (meningkatkan),** ini menyangkut tentang efektivitas: yaitu proses yang mengarah kepada kualitas produk yang selanjutnya mengarah pada pembelajaran yang efektif dan perubahan-perubahan

dalam kemampuan yang dapat membawa kepada aplikasi di dunia nyata. Keefektivitasan mengandalkan efisiensi; di mana hasil diperoleh dengan waktu, usaha dan biaya seminimal mungkin.

Para designer menaruh perhatian besar pada daya tarik pembelajaran dan sejauh mana pelajar diberdayakan untuk memilih tujuan mereka sendiri dan cara belajar mereka.

**Performance.** a. Merujuk kepada kemampuan para pelajar untuk menerapkan keahlian yang baru diperoleh. Teknologi Pendidikan selalu punya komitmen khusus terhadap hasil belajar yang dicontohkan melalui pengajaran yang terprogram.

b. Sarana-sarana dan ide-ide Teknologi Pendidikan dapat membantu para guru dan designer menjadi pelaksana yang lebih baik dan dapat mencapai tujuan secara lebih efektif.

#### 5. Creating, Using, Managing

**Creating (menciptakan)**, bisa meliputi berbagai aktivitas, tergantung pada design pendekatan yang dilakukan. Design ini juga bisa berkembang mulai dari estetika, ilmiah, teknik dan prosedural yang masing-masing dapat dipakai untuk menghasilkan bahan-bahan dan kondisi yang diperlukan untuk pembelajaran aktif.

Sebuah sistem pendekatan, contohnya bisa mencakup prosedur-prosedur untuk analisis suatu problem pembelajaran, mendesign dan mengembangkan suatu solusi dan mengevaluasi keputusan-keputusan yang dibuat.

Apa yang diciptakan mungkin bukan saja bahan-bahan mengajar dan sekitar lingkungan pembelajaran, tapi juga menyangkut dukunagn sarana-sarana seperti database management pengetahuan dan portofolio untuk menunjukkan dan menilai pembelajaran.

**Using (memanfaatkan).** Upaya mendekatkan pelajar dengan kondisi belajar dan sumber belajar. Pemilihan sumber-sumber belajar didasari pada sasaran dan tujuannya. Hal ini berguna untuk para pelajar agar berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan tertentu dan mengikuti prosedur yang ada.

**Managing (mengolah).** Manajemen merupakan salah satu tugas paling awal dari professional Teknologi Pendidikan, yaitu berupa mengatur operasi pusat audiovisual. Mereka juga harus menguasai skill manajemen proyek seiring dengan semakin rumit dan besarnya skala proses produksi media dan perkembangan bidang pembelajaran. Perkembangan pendidikan jarak jauh berbasis komunikasi dan IT membawa professional ini terlibat dalam sistem management delivery.

6. Process dan resources

**Process (proses),** yaitu rangkaian aktivitas yang ditujukan untuk mencapai hasil tertentu. Praktisi Teknologi Pendidikan memakai proses untuk mendesign, mengembangkan dan memproduksi sumber belajar. Fokusnya telah berubah dari apa yang dilakukan instruktur kepada apa yang dilakukan pelajar. Disini, individu membentuk pengetahuan mereka sendiri dan memperoleh kepemilikan berdasarkan usaha mereka memahami pengalaman mereka. Proses juga memasukkan upaya memanfaatkan dan manage sekaligus menciptakan sumber belajar.

**Resources (sumber belajar).** Banyaknya sumber belajar merupakan hal utama dari identitas bidang Teknologi Pendidikan. Kumpulan sumber-sumber ini telah meluas dengan inovasi teknologi dan perkembangan pemahaman baru menyangkut bagaimana sarana teknologi ini dapat membantu memandu pelajar. Sumber belajar adalah orang-orang, sarana, teknologi, dan bahan-bahan yang didesign untuk membantu pelajar. Contohnya yaitu: sumber masyarakat seperti perpustakaan, kebun binatang, museum, dan orang-orang dengan pengetahuan dan keahlian khusus.