

A. Kawasan Pemanfaatan

1. Pengertian Kawasan Pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan dapat diartikan aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 2000: 46). Dimana didalamnya terdapat pemanfaatan media, difusi inovasi, implemmentasi dan institusionalisasi (pelembagaan), kebijakan dan regulasi, hal ini membutuhkan semua sumber dan juga proses dalam perancangan sehingga dapat digunakan untuk kegiatan seperti belajar. Kawasan pemanfaatan ini merupakan kawasan tertua dari kawasan lain, karena penggunaan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis (Seels & Richey, 2000: 46). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kawasan pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar, mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pemelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pemelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pemelajar, serta memasukkannya kedalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

2. Asal-usul kawasan pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan berasal dari gerakan pendidikan visual pada dekade pertama abad ke-20, dengan didirikannya museum-museum sekolah. Eksperimen sistematis yang pertama dilaksanakan dalam mempersiapkan pameran untuk tujuan pembelajaran, pada tahun-tahun awal abad ke-20, guru mulai berupaya untuk menggunakan film teatral dan film singkat mengenai pokok-pokok pembelajaran di kelas. Diantara penelitian formal yang paling tua mengenai aplikasi media dalam pendidikan ialah studi yang dilakukan oleh Lashley dan Watson, mengenai penggunaan film-film pelatihan militer Perang Dunia I (tentang pencegahan penyakit kelamin). Dan pada tahun 1923 dana pendidikan visual dalam sistem persekolahan kota mencakup proyektor, *stereopticons*, persewaan film dan lentera film bingkai (*lantern slides*).

Kemudian pada masa Perang Dunia II, gerakan pembelajaran audiovisual mengorganisasikan dan mempromosikan bahan-bahan belajar audiovisual, sehingga menjadikan persediaan bahan pembelajaran semakin berkembang dan mendorong cara-cara baru membantu guru. Karya Dale pada tahun 1946 yang berjudul *Audiovisual Materials in Teaching*, yang di dalamnya mencoba memberikan rasional umum tentang pemilihan belajar dan aktivitas belajar yang tepat. Buku ini merupakan peristiwa yang mungkin paling penting pasca Perang Dunia II yang pertama tentang pemanfaatan. Hal ini mendorong terbitnya buku-buku teks lain tentang pemanfaatan yang banyak digunakan dalam perkuliahan yang memperkenalkan guru dengan bahan audiovisual.

Selama tahun 1960-an banyak sekolah dan perguruan tinggi mulai mendirikan pusat-pusat media pembelajaran, dan proyek-proyek kurikulum yang memasukkan media multi tersedia. Lalu, di akhir tahun 1960-an juga dikenalkan konsep difusi inovasi yang mengacu pada proses komunikasi dan melibatkan pengguna dalam mempermudah proses adopsi suatu gagasan, perhatian kemudian berpaling ke perspektif penyelenggara. Pada tahun 1982 diterbitkan buku *Instructional Materials and the New Technologies of Instruction* dari Heinich, Molenda, dan Russell. Buku ini menyempurnakan informasi tentang pemanfaatan, dan merupakan buku teks penting yang lain untuk pendidikan guru prajabatan maupun dalam jabatan. Dalam buku ini terdapat model “**ASSURE**” yaitu Analyze Learners, State objectives, Select media and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise (Analisis Pebelajar, Rumuskan tujuan, Pilih media dan bahan, Gunakan media dan bahan, Libatkan partisipasi pebelajar, Penilaian dan revisi). Pada tahun 1983, Rogers memperkenalkan studinya dengan 3000 kasus. Bidang ini penting bagi fungsi pemanfaatan, karena pemanfaatan tergantung pada upaya membangkitkan kesadaran, keinginan mencoba dan mengadopsi inovasi. Kemudian definisi AECT tahun 1977 menggabungkan pemanfaatan dan desiminasi menjadi satu fungsi, yaitu Pemanfaatan-Desiminasi. Tujuan dari fungsi tersebut ialah “memperkenalkan pebelajar dengan informasi yang berhubungan dengan teknologi pendidikan” (AECT, 1977:66). Define tahun 1977 juga memasukkan suatu fungsi pemanfaatan tersendiri dengan definisi yang sama “memperkenalkan pebelajar dengan sumber belajar dan komponen sistem pembelajaran.” (h.65). dalam definisi tahun 1994, tugas desiminasi, yang berarti “usaha yang secara sengaja dan sistematis untuk membuat orang lain sadar akan adanya suatu perkembangan dengan

cara menyebarkan informasi” (Ellington dan Harris, 1986, hal.51), dimasukkan kedalam difusi sebagai subkategori inovasi dari kawasan pemanfaatan.

3. Ruang lingkup kawasan pemanfaatan

Fungsi pemanfaatan penting karena membicarakan kaitan pebelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Jelas fungsi sangat kritis karena penggunaan oleh pebelajar merupakan satu-satunya *raison d’etre* dari bahan pembelajaran. Mengapa kita harus bersusah payah dengan pengadaan dan pembuatan media apabila tidak akan digunakan? Kawasan pemanfaatan ini mempunyai jangkauan aktivitas dan strategi mengajar yang luas. Dengan demikian pemanfaatan menuntut adanya penggunaan, desiminasi, difusi, implementasi, dan pelembagaan yang sistematis. Hal tersebut dihambat oleh kebijakan dan peraturan. Fungsi pemanfaatan penting karena fungsi ini memperjelas hubungan pebelajar dengan bahan dan sistem pembelajaran. Keempat kategori dalam kawasan pemanfaatan yaitu sebagai berikut:

1) Pemanfaatan Media

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya bagaimana suatu film diperkenalkan atau “ditindak lanjuti” dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pebelajar. Adapun beberapa contoh pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media video dalam kegiatan pembelajaran

Program video pembelajaran sebaiknya dimanfaatkan secara terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini merupakan rangsangan yang kondusif bagi berkembangnya kemandirian peserta didik terutama dalam hal pengembangan kompetensi, kreativitas, kendali diri, konsistensi dan komitmennya baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain.

2. Pemanfaatan kaset audio dalam kegiatan pembelajaran

Program kaset audio interaktif ini didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik dimungkinkan dapat terlibat secara aktif dan terus-menerus berinteraksi dengan guru

radio. Program kaset audio termasuk salah satu media yang sudah memasyarakat hingga ke tingkat pedesaan. Program kaset audio ini merupakan sumber belajar yang cukup ekonomis, biaya relative rendah.

3. Pemanfaatan komputer dan jaringan internet dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran komputer dalam jaringan internet, interaktivitas peserta didik menjadi lebih banyak alternatifnya. Pada pembelajaran dengan komputer dalam jaringan internet dikenal dua jenis fungsi komputer, yaitu komputer server dan komputer klien. Interaksi antara peserta didik dengan guru dilakukan melalui kedua jenis komputer tersebut.

2) Difusi Inovasi

Difusi inovasi merupakan proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai ialah untuk terjadinya perubahan. Menurut Rogers (1983) langkah-langkah difusi tersebut adalah pengetahuan, persuasi dan bujukan, keputusan, implementasi dan konfirmasi.

3) Implementasi dan pelebagaan

Implementasi ialah penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya (bukan tersimulasikan). Sedangkan pelebagaan ialah penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi. Keduanya tergantung pada perubahan individu maupun organisasi. Akan tetapi, tujuan dari implementasi adalah menjamin penggunaan yang benar oleh individu dalam organisasi. Sedangkan tujuan dari pelebagaan yaitu untuk mengintegrasikan inovasi dalam struktur dan kehidupan organisasi.

4) Kebijakan dan Regulasi

Kebijakan dan regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat (atau wakilnya) yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan Teknologi Pembelajaran. Kebijakan dan peraturan biasanya dihambat oleh permasalahan etika dan ekonomi. Keduanya timbul sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam maupun luar. Dampak pengaruh tersebut lebih pada praktek daripada teori.

5) Kecenderungan dan permasalahan

Kecenderungan dan permasalahan dalam kawasan pemanfaatan umumnya berkisar pada kebijakan dan peraturan yang mempengaruhi penggunaan, difusi, implementasi dan pelembagaan. Masalah yang berhubungan dengan kawasan ini ialah bagaimana gerakan restrukturisasi sekolah dapat mempengaruhi penggunaan sumber pembelajaran. Bidang ini nampaknya semakin terlibat pada permasalahan politik dan ekonomi tingkat organisasi secara keseluruhan. Faktor-faktor ini sering berdampak pada cara bagaimana pemanfaatan harus dilakukan.

4. Contoh Penerapan Kawasan Pemanfaatan dalam Teknologi Pendidikan

Dalam contoh penerapan pada kawasan ini merupakan pemanfaatan pendekatan pembelajar yang terbaru. Contohnya pemanfaatan RPP yang digunakan oleh para guru dan dosen di Indonesia. Awalnya RPP digunakan oleh para dosen TP agar dapat mempermudah dosen dalam memberikan pembelajaran bagi para pelajar, karena RPP sangat membantu. Akhirnya para guru atau dosen yang lain memanfaatkan inovasi yang telah dirancang ini sebagai acuan dalam proses penyampaian pembelajarannya. Contoh kedua yaitu, E-learning. Para siswa memanfaatkan pembelajaran online ini untuk meningkatkan pembelajaran yang ada, agar tidak terlalu terpacu oleh tatap muka secara langsung. Atau bisa juga ketika dosen yang memiliki prioritas yang lebih penting tetapi ia tetap harus mengajar, maka dosen tersebut akan menggunakan dan memanfaatkan E-learning agar proses pembelajaran lebih efisien.

5. Kaitan dengan definisi tahun 2004

“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”

Dalam definisi ini kawasan pemanfaatan termasuk dalam kawasan *using* yang berarti menggunakan. Berkaitan dengan teori dan praktek untuk membawa pelajar berhubungan dengan kondisi belajar dan sumber-sumber. Kawasan menggunakan dimulai dengan pemilihan proses dan sumber (atau metode dan bahan) yang tepat. Pemilihan tersebut dapat menjadi pemilihan bijak saat evaluasi bahan menentukan sumber-sumber sesuai dengan sasaran dan

tujuannya. Dengan demikian, kawasan menggunakan ini juga berhubungan dengan utilization yaitu merencanakan dan melaksanakan agar pemelajar dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan tertentu dan prosedur tertentu.

B. Kawasan Pengelolaan

1. Pengertian kawasan pengelolaan

Kawasan pengelolaan merupakan bagian integral dalam bidang Teknologi Pembelajaran dan dari peran kebanyakan para teknolog pembelajaran. Seorang teknolog pembelajaran mungkin terlibat dalam usaha pengelolaan proyek pengembangan pembelajaran atau pengelolaan pusat media sekolah. Tujuan yang sesungguhnya pengelolaan kasus demi kasus dapat sangat bervariasi, namun keterampilan pengelolaan yang mendasarinya relative tetap sama apapun kasusnya.

2. Asal-usul kawasan pengelolaan

Kawasan pengelolaan bermula dari administrasi pusat media, program media, dan pelayanan pemanfaatan media. Pembauran perpustakaan dengan program media membuahkan pusat ahli media sekolah. Program-program media sekolah ini menggabungkan bahan cetak dan non cetak sehingga timbul peningkatan penggunaan sumber-sumber teknologi dalam kurikulum. Pada tahun 1976 Chisholm dan Ely menulis buku *Media Personnel in Education: A Competency Approach* yang menekankan bahwa administrasi program media memegang peran sentral dalam khasanah teknologi pembelajaran. Define AECT tahun 1977 membagi fungsi pengelolaan dalam pengelolaan organisasi dan pengelolaan peronil, seperti halnya yang dilakukan oleh para administrator dari program pusat media.

3. Ruang lingkup kawasan pengelolaan

Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui: perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervise (Seels & Richey (2000: 54). Adapun lingkup kawasan pengelolaan adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan proyek

Pengelolaan proyek meliputi: perencanaan monitoring, dan pengendalian proyek desain dan pengembangan (Seels & Richey, 2000:55). Para pengelola proyek bertanggung jawab atas perencanaan, penjadwalan dan pengendalian fungsi desain pembelajaran atau jenis-jenis proyek yang lain. Mereka harus melakukan negosiasi, menyusun anggaran, membentuk sistem informasi, serta menilai kemajuan. Peran pengelolaan biasanya berhubungan dengan cara mengatasi ancaman proyek dan member saran perubahan ke dalam

2. Pengelolaan sumber

Pengelolaan sumber mencakup perencanaan, pemantauan, dan pengendalian sistem pendukung dan pelayanan sumber (Seels & Richey 2000:55).Pengelolaan sumber sangat penting artinya karena mengatur pengendalian akses. Pengertian sumber dapat mencakup personil, keuangan, bahan baku, waktu, fasilitas, dan sumber pembelajaran.

3. Pengelolaan sistem penyampaian

Pengelolaan sistem penyampaian meliputi perencanaan, pemantauan, pengendalian “cara bagaimana distribusi bahan pembelajaran diorganisasikan. Hal tersebut merupakan suatu gabungan medium dan cara penggunaanyang dipakai dalam menyajikan informasi pembelajaran kepada pebelajar” (Ellington dan Harris, 1986 : 47).

4. Pengelolaan informasi

Pengelolaan informasi meliputi perencanaan, pemantauan dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman/pemindahan atau pemrosesan informasi dalam rangka tersedianyasumber untuk kegiatan belajar (Seels & Richey, 2000 : 56). Pentingnya pengelolaan informais terletak pada potensinya untuk mengadakan revolusi kurikulum dan aplikasi desain pembelajaran.

4. Contoh Penerapan Kawasan Pengelolaan dalam Teknologi Pendidikan

Dalam kawasan ini banyak sekali penerapan yang dapat diambil. Contohnya, dalam satu sekolah adanya pengelola pusat sumber belajar. Agar sumber belajar di sekolah tersebut, lebih optimal penggunaannya. Contoh berikutnya yaitu, seorang pengelola pelatihan. Dalam puslatdikjur, pelatihan tersebut harus dikelola agar dapat berjalan sistematis dan diatur sesuai tahapannya. Maka dari itu dalam pelatihan dibutuhkan seorang pengelola.

5. Kaitan dengan definisi tahun 2004

“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”

Dalam definisi ini, kawasan pengelolaan termasuk dalam kawasan *managing* yaitu mengelola atau mengatur. Dalam kawasan ini, kawasan pengelolaan lebih dikembangkan dengan bermakna lebih luas dan dalam.

- *Project Management Skills* mulai dibutuhkan ketika produksi media dan proses pengembangan pembelajaran menjadi lebih kompleks dan dalam skala besar.
- *Delivery Sistem Management* program PJJ berbasis teknologi, komunikasi dan informasi (ICT) dikembangkan.
- *Personal Management and Information Management* berkaitan dengan isu mengatur pekerjaan orang-orang dan perencanaan & pengawasan penyimpanan dan pemrosesan informasi dalam mengelola proyek atau organisasi.

Pengelolaan yang bijak membutuhkan *program evaluation* (evaluasi program). Dalam evaluasi program, pendekatan sistem menuntut adanya pengukuran kontrol kualitas untuk memantar hasil (*quality control*). Pengukuran jaminan mutu memungkinkan perbaikan yang terus menerus dari proses pengelolaan.