

## **Pentingnya Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan**

Disusun Oleh :

|                         |              |
|-------------------------|--------------|
| Hilda dwi mentari putri | 122071200001 |
| Nur aini                | 122071200008 |
| Kokom juli ngatiyo      | 122071200044 |
| Muchammad shofiyullah   | 122071200062 |

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

**JURUSAN TARBIYAHFAKULTAS AGAMA ISLAM**

**2017**

## **KATA PENGANTAR**

Assalaamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan semangat kepada kelompok kami, sehingga kami mampu menyelesaikan makalah dengan judul "Pentingnya teknologi pembelajaran dalam pendidikan"

Makalah ini kami persembahkan untuk mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang ingin mengetahui pentingnya teknologi pembelajaran dalam pendidikan

Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada teman-teman satu tim kami yang telah menyumbangkan banyak ide pada penyusunan makalah ini.

Demi kesempurnaan makalah ini, kami mengharapkan kritik dan saran dari segenap pembaca dengan senang hati. Dan mudah-mudahan makalah ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Sidoarjo, 24 Desember 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

### BAB I

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Pendahuluan .....         | 4 |
| I.1 Latar belakang .....  | 5 |
| I.2 Rumusan masalah ..... | 5 |
| I.3 Tujuan .....          | 5 |

### BAB II

#### pembahasan

|   |    |
|---|----|
| II. 1 Definisi Teknologi pembelajaran .....   | 6  |
| II. 2 Penerapan teknologi .....               | 7  |
| II. 3 Fungsi media dalam pembelajaran .....   | 8  |
| II. 4Manfaat media dalam pembelajaran .....   | 12 |
| II.5 Teknologi pembelajaran dan media .....   | 15 |
| II.6 Hubungan pembelajaran dengan media ..... | 15 |
| II. 7 Teknologi pendidikan dan guru .....     | 16 |

### BAB III

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| III.1Kesimpulan .....       | 18 |
| III. 2 Daftar pustaka ..... | 19 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.I Latar belakang**

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan pendidikan bahkan di dunia.

Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana – prasarana, namun inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan dapat mengubah cara

Teknologi pendidikan sering kali diasumsikan dalam persepsi yang mengarah elektronika padahal konsep teknologi mengandung pengertian yang luas

Berdasarkan definisi 1994, Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk belajar. Komponen definisinya adalah teori dan praktek , desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk keperluan belajar.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*,( Jakarta : Penerbit Pustekkom) 2004, 98

## I.2 Rumusan masalah

1. Apa definisi dari teknologi pembelajaran ?
2. Bagaimana penerapan teknologi pembelajaran dalam pendidikan ?
3. Apa fungsi dan manfaat teknologi pembelajaran ?
4. Bagaimana penerapan teknologi pembelajaran ?

## 1.3 Tujuan

1. Mampu mendefinisikan teknologi pembelajaran.
2. Mengetahui penerapan teknologi pembelajaran dalam pendidikan.
3. Mengetahui fungsi dan manfaat teknologi pembelajaran serta penerapannya.
4. Mampu menerapkan teknologi pembelajaran.

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 1 Definisi teknologi pembelajaran

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran. hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial, serta dinamika sistem pendidikan pada setiap negara yang terus berubah.<sup>2</sup>

UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menerangkan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman. Oleh karena itu, perancangan dan perkembangan pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan IPTEK.<sup>3</sup>

Nurdyansyah meperjelas “*The education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in successful of education system*”.<sup>4</sup>

Proses pembelajaran melibatkan berbagai pihak, tidak hanya melibatkan pendidik dan siswa. Namun, peran dari bahan ajar juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dimaksudkan untuk tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>M. Musfiqon dan Nurdyansyah. N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

<sup>3</sup> Nurdyansyah & Luly Riananda. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*, Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology. Jurnal TEKPEN, Jilid 1, Terbitan 2, 929-930.

<sup>4</sup> Nurdyansyah, Pandi Rais, Qorirotul Aini. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School Vol. 1 (1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

<sup>5</sup> Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 2.

Hakikat belajar yaitu proses interaksi dari seluruh kondisi disekitar peserta didik. Belajar diartikan suatu proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dan proses melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.<sup>6</sup> Untuk mencapai kompetensi perlu ada pengukuran / penilaian. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.<sup>7</sup>

Secara etimologi kata teknologi berasal dari kata “*techne*” yang artinya berarti serangkaian prinsip atau metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan suatu objek atau kecakapan tertentu atau pengetahuan tentang prinsip – prinsip atau metode. Pendidikan teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan. Teknologi juga bisa berarti keseluruhan sarana untuk menyediakan barang – barang yang di perlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, sedangkan teknologi sangat mempunyai peranan penting bagi pendidikan.

pendidikan merupan investasi setiap Negara, apalagi bagi negara yang berkembang yang giat membangun Negaranya . Mutu pendidikan tergantung kepada mutu guru dalam membimbing proses belajar – mengajar .Sejak berabad – abad orang berusaha untuk mencari jalan meningkat mutu metode mengajar dengan prinsip – prinsip atau asas - asas dedaktif. Namun demikian di anggap bahwa mengajar itu masih terlampau banyak merupakan seni yang banyak bergantung kepada bakat dan kepribadian guru.Di zaman kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini, para ahli berusaha untuk meningkatkan mengajar itu menjadi suatu ilmu atau science . Dengan metode mengajar yang ilmiah, di harapkan proses belajar mengajar itu lebih terjamin keberhasilannya . inilah yang sedang di usahakan oleh teknologi pendidikan . sebuah obsesi bahwa pada suatu saat, mengajar atau mendidik itu menjadi suatu teknologi yang dapat dikenal dan dikuasai langkah – langkahnya.

---

<sup>6</sup> Nurdyansyah. N., Eni fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2016), 1.

<sup>7</sup> Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.

Teknologi pendidikan memandang sebagai suatu masalah yang harus di hadapi secara rasional dengan menerapkan metode pemecahan masalah. Di samping itu perkembangan teknologi pendidikan didukung oleh perkembangan yang pesat dalam media komunikasi seperti radio, televisi, internet dan yang dapat dimanfaatkan bagi tujuan instruksional.<sup>8</sup>

## II.2 Penerapan teknologi

Penerapan teknologi pembelajaran baru tersebut akan membawa perubahan besar yang berpengaruh terhadap administrasi dan fasilitas sekolah, metode pembelajaran, serta peranan guru dan siswa.

Agar teknologi pembelajaran yang baru tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal diperlukan suatu profesi baru yang berperan dalam pengelolaan dan penyusunan desain, implementasi dan evaluasi program pendidikan secara penuh

Teknologi merupakan bagian integral dalam setiap budaya. Makin maju suatu budaya, makin banyak dan makin canggih teknologi yang digunakan. Meskipun demikian masih banyak di antara kita yang tidak menyadari akan hal itu. Teknologi diterapkan di semua bidang kehidupan, di antaranya bidang pendidikan. Teknologi pendidikan ini karenanya beroperasi dalam seluruh bidang pendidikan secara integratif, yaitu secara rasional berkembang dan terjalin dalam berbagai bidang pendidikan.<sup>9</sup>

Teknologi pendidikan adalah sebuah konsep yang sangat kompleks dan memiliki definisi yang kompleks pula. Bilamana kita berfikir tentang Teknologi Pendidikan,

---

<sup>8</sup> Eveline Siregar, *Pelangi teknologi pendidikan*, (Jakarta : Penerbit Kencana), 2004, 97

<sup>9</sup> Cece Wijaya, *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya), 1992, 145



kita dapat memikirkannya dalam tiga cara yaitu sebagai konstruksi teoritik, sebagai bidang garapan dan sebagai profesi.<sup>10</sup>

### 3 Fungsi media dalam pembelajaran

selain untuk menyajikan pesan sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media. Namun jarang sekali di temukan seluruh fungsi tersebut di penuhi oleh media komunikasi dalam satu system pembelajaran. Sebaliknya suatu program media tunggal sering kali dapat mencakup beberapa fungsi sekaligus secara simutan fungsi tersebut antara lain :

1. Memeberikan pengetahuan tentang tujuan belajar.

Pada permulaan pembelajaran, siswa perlu di beru tahu tentang pengetahuan yang akan di perolehnya atau keterampilan yang akan di pelajarnya. Kepada siswa harus di pertunjukkan apa yang akan di harapkan darinya, apa yang harus dapat di lakukan iuntuk menunjukkan bahawa ia telah menguasai bahan pelajaran.dan tingkat kemahiran yang di harapkan.untuk pemebelajaran dalam kawasan perilaku psikomotorik atau kognitif, media visual khususnya yang menampilkan gerak dapat mempertunjukkan kinerja yang harus di pelajari siswa. Dengan demikian dapat menjadi model perilaku yang di harapkan dapat di pertunjukkannya pada akhir pembelajaran.

2. Memotivasi siswa

Salah satu peran yang umum dari media komunikasi adalah memotivasi siswa. Tanpa memotivasi, sangat mungkin, pembelajaran, tidak menghasilkan belajar. Usaha untuk memotivasi siswa sering kali di lakukan dengan menggambarkan se jelas mungkin keadaan di masa depan, di mana siswa perlu menggunakanhan pengetahuan yang telah di peroleh. Jika siswa menjadi yakin tentang relevansi pembelajaran dengan kebutuhannya di masa depan, ia akan termotivasi mengikuti pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Answari, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Penerbit Cipta press), 2002, 204

Media yang sesuai untuk menggambarkan keadaan masa depan adalah media yang dapat menunjukkan (show) sesuatu atau menceritakan(tell) hal tersebut. bila teknik bermain peran di gunakan seperti lawak atau drama pengalaman yang di raskan siswa akan lebih kuat. Film juga seringkali di produksi dan di gunakan untuk tujuan motivasi dengan cara yang lebih alami.

### 3. Menyajikan informasi

Dalam system pembelajaran yang besar yang terdiri dari beberapa kelompok dengan kurikulum yang sama, media seperti film dan televisi dapat di gunakan untuk menyajikan informasi . Guru kelas bebas dari tugas mempersiapkan dan menyajikan pelajaran, ia dapat menggunakan energinya kepada fungsi- fungsi yang lain seperti merencanakan kegiatan siswa , mendiagnosa masalah siswa , memberikan konseling secara individual. Ada tiga jenis variasi penyajian informasi:

- (a) Penyajian dasar, membawa siswa kepada pengenalan pertama terhadap materi pembelajaran, kemudian di lanjutkan dengan diskusi, kegiatan siswa atau “*review*” oleh guru kelas.
- (b) Penyajian pelengkap, setelah penyajian dasar di lakukan oleh guru kelas, media di gunnakan untuk membawa sumber- sumber tambahan ke dalam kelas, melakukan apa yang tidak dapat di lakukan dengan cara apapun .
- (c) Penyajian pengayaan, merupakan informasi yang bukan merupakan bagian dari tujuan pembelajaran, di gunakan karena memiliki nilai motivasi dan dapat mencapai perubahan sikap dari dalam siswa

### 4. Merangsang diskusi

Kegunaan media untuk merangsang diskusi sering kali disebut sebagai papan loncat, diambil dari bentuk penyajian yang relative singkat kepada sekelompok siswa dan di lanjutkan dengan diskusi. Format media biasanya menyajikan masalah atau pertanyaan, sering kali melalui drama atau contoh pengalaman manusia yang spesifik. Penyajian media di harapkan dapat merangsang pemikiran, membuka masalah, menyajikan latar belakang

informasi dan memberikan fokus diskusi. Film atau video sering kali digunakan untuk tujuan ini.

5. Mengarahkan kegiatan siswa

Pengarahkan kegiatan merupakan penerapan dari metode pembelajaran yang disebut metode kinerja atau metode penerapan . Penekanan dari metode ini adalah pada kegiatan melakukan . Media dapat di gunakan secara singkat atau sebentar –sebenta untuk mengajak siswa mulai dan berhenti. Dengan kata lain program media digunakan untuk mengarahkan siswa melakukan kegiatan langkah. Penyajian bervariasi , mulai dari pembelajaran sederhana untuk kegiatan siswa, seperti tugas pekerjaan rumah sampai pengarahkan langkah demi langkah untuk percobaan laboratorium yang kompleks. Permainan merupakan metode pembelajaran yang sangat disukai khususnya bagi siswa sekolah menengah, memiliki nilai motivasional yang tinggi, melibatkan siswa lebih baik dari pada metode pembelajaran yang lain.

6. Melaksanakan latihan dan ulangan

Dalam belajar keterampilan, apakah itu bersifat kognitif atau psikomotorik. Pengulangan respons – respons dianggap sangat penting untuk kemajuan kecepatan dan tingkat kemahiran. Istilah “*drill*” di gunakan untuk jenis respons yang lebih sederhana seperti menerjemahkan kata- kata asing atau mengucapkan kata – kata asing “*Practice*” biasanya berhubungan dengan kegiatan yang lebih kompleks yang membutuhkan koordinasi dari beberapa keterampilan dan biasanya merupakan penerapan pengetahuan, misalnya latihan olahraga tim atau individual, memecahkan berbagai bentuk masalah. Penyajian latihan adalah proses mekanisme murni dan dapat di lakukan dengan sabar dan tak kenal lelah oleh media komunikasi, khususnya oleh media yang dikelola oleh komputer. Laboratorium bahasa juga salah satu contoh media yang di gunakan untuk pengulangan dan latihan.

## 7. Menguatkan belajar

Penguatan sering kali disamakan dengan motivasi, atau digolongkan dalam motivasi. Penguatan adalah kepuasan yang dihasilkan dari belajar, di mana cenderung meningkatkan kemungkinan siswa merespons dengan tingkah laku yang diharapkan, setelah diberikan stimulus. Penguatan paling efektif diberikan beberapa saat setelah respons diberikan. Karena itu harus terintegrasi dengan fungsi media yang membangkitkan respon siswa, seperti fungsi 3,4,5,6,8, jenis penguatan yang umum di gunakan adalah pengetahuan tentang hasil. suatu program media bertanya kepada siswa, kemudian siswa menyusun jawabannya atau memilih dari beberapa kemungkinan jawaban. Setelah siswa menentukan jawabannya, ia sangat termotivasi untuk segera mengetahui jawabannya, ia sangat termotivasi untuk segera mengetahui jawaban yang benar. Jika jawaban siswa benar dan ia tahu, ia di kuatkan, bahkan jika jawabannya salah, evaluasi dari jawabannya, menunjukan seberapa dekat jawabannya mendekati kebenaran, juga dapat menguatkan. Media apa pun yang dapat di gunakan untuk menyajikan informasi juga mampu menyajikan pertanyaan dan merangsang siswa untuk menjawab. media apa pun yang mampu melakukan fungsi ini, ia juga mampu memberikan jawaban benar terhadap responsnya, sehingga memberikan latihan terhadap perilaku yang kompleks yang mampu membutuhkan lingkungan khusus. Contoh yang sering di temukan adalah simulator mobil yang di gunakan latihan dan simulator pesawat yang di gunakan untuk terhadap pertanyaan kognitif setelah siswa di beri kesempatan menjawab, sehingga memungkinkan membandingkan dan memperoleh pengetahuan tentang hasil seseorang mungkin.

## 8. Memberikan pengalaman simulasi

Simulator adalah alat untuk menciptakan lingkungan buatan secara realistis dapat merangsang siswa dan bereaksi pelatihan pilot. Instruktur biasanya menjadi bagian dari system, memberikan penilaian segera dan

menyelipkan kerusakan pada system untuk memberikan siswa latihan mengatasi masalah. Media komunikasi sering kali memegang peranan penting dalam simulasi, sejak siswa harus mengkomunikasikan informasi kepada mesin dan sebaliknya mesin menginformasikan pengguna tentang pencapaiannya. Simulator tidak terbatas pada system yang kongkret dan “*self contained*” tetapi dapat di aplikasikan pada system yang lebih abstrak seperti ekonomi nasional dari Negara kuno, anggaran belanja system sekolah atau fungsi bantuan kedutaan dalam negara Afrika. Program computer dapat memungkinkan simulasi system yang kompleks, menerima masukan dari siswa, menghitung hasil dan menginformasikan kepada siswa melalui media komunikasi tentang perubahan yang di lakukan dalam system. Jenis lain dari simulasi adalah permainan, mensimulasikan system yang kompetitif dengan dua atau lebih siswa atau kelompok belajar berinteraksi satu sama lain. Karen sangat mirip dengan simulator yang dapat merefleksikan kenyataan, permainan dapat mengembangkan respon yang siap ditransfer ke dunia yang sebenarnya. Bermain peran juga merupakan bagian dari teknik simulasi yang dapat di gunakan untuk merekam suatu pertemuan antara siswa dan seseorang yang mensimulasikan kehidupan nyata seseorang siswa di latih berinteraksi dengannya.<sup>11</sup>

#### 4 Manfaat media dalam pembelajaran

Manakalah kita melihat manfaat media pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar optimal. Tetapi di samping itu ada beberapa manfaat lain yang lebih

---

<sup>11</sup> Dewi Salma Prawirdilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: penerbit Prenada Media Group), 2008, 16

baik khusus. Kemp dan Dayton (1985), mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat media dalam kegiatan, yaitu ;

1. Penyampaian materi dapat di seragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media , penafsiran yang beragam ini dapat di reduksi dan di sampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang di terima teman – temannya.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang tepat didengar (audio) dan dapat di lihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media dapat membangkitkan keingin tahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari suasana monoton dan membosankan

3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.

Media harus di rancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media , guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa saja. Namun dengan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi juga siswa yang lebih banyak berperan.

4. Jumlah waktu belajar –mengajar dapat di kurangi

Sering kali para guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Pada hal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media pendidikan dengan baik.

5. Kualitas belajar siswa dapat ditinggalkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar – mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih

mendalam dan utuh. Dengar mendengar gurunya saja, siswa sudah memahami permasalahannya dengan baik, tetapi, bila pemahaman itu diperkaya dengan kegiatan melihat media, pemahaman media mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

#### 6. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa bergantung , misalnya Jepang, orang menggunakan televisi atau siaran televisi terbatas. Media komunikasi yang pada mulanya adalah alat hiburan dan alat penyampaian pesan – pesan penerangan , bukan didisain untuk tujuan pembelajaran. Kemudian para ahli melihat potensi yang ada pada media ini untuk di manfaatkan bagi pendidikan, terlihat potensi yang besar dan luas dari media ini untuk di gunakan menjadi alat penyampaian pesan – pesan pembelajaran . Maka jadilah ia media pembelajaran .

Media ini dapat mencapai sasaran anak/ mahasiswa tidak hanya di dalam kelas pada waktu yang sama, bahkan tempat yang jauh di luar kelas . Ia dapat mencapai sasaran yang terpencil di gunung – gunung atau di pulau – pulau kecil yang jauh dari sekolah atau pusat belajar. Ia dapat di gunakan pula untuk pendidikan masyarakat baik untuk meningkatkan kemampuannya maupun untuk pendidikan / pemberantasan buta huruf .

#### 7. Hubungan media dengan pembelajaran

Pemanfaatan media komunikasi telah berkembang cukup lama di Negara – Negara maju, yang di maksudkan dengan pemanfaatan media ini ialah media elektronika dan fotografi . Jadi radio, film, televisi, bahkan komputer untuk pembelajaran terprogram. Di negara – Negara maju lainnya misalnya Jepang, orang menggunakan televisi atau siaran televisi terbatas. Media komunikasi yang pada mulanya adalah alat hiburan dan alat penyampaian pesan – pesan penerangan , bukan didisain untuk tujuan pembelajaran. Kemudian para ahli

melihat potensi yang ada pada media ini untuk di manfaatkan bagi pendidikan, terlihat potensi yang besar dan luas dari media ini untuk di gunakan menjadi alat penyampaian pesan – pesan pembelajaran . Maka jadilah ia media pembelajaran .

Media ini dapat mencapai sasaran anak/ mahasiswa tidak hanya di dalam kelas pada waktu yang sama, bahkan tempat yang jauh di luar kelas . Ia dapat mencapai sasaran yang terpencil di gunung – gunung atau di pulau – pulau kecil yang jauh dari sekolah atau pusat belajar. Ia dapat di gunakan pula untuk pendidikan masyarakat baik untuk meningkatkan kemampuannya maupun untuk pendidikan / pemberantasan buta huruf .

## 5 Teknologi pembelajaran dan media

Alat - alat teknologi pendidikan dapat mengubah peranan guru . Di samping guru timbul sumber – sumber pelajaran lainnya . Namun peranan guru tidak akan dapat di tiadakan dan akan selalu di perlukan . mengawinkan “teknologi” dengan “pendidikan” dapat mengejutkan profesi guru, sebab teknologi dapat di asosiasikan dengan “mesin” yang dapat menimbulkan bahaya “dehumanisasi” pendidikan, yaitu pendidikan yang “mechanical”, yang serba mesin, yang menghilangkan unsure murid dan antara murid dengan murid dalam pelajaran biasa. Pengalaman dengan alat teknologi pendidikan membuktikan bahwa dalam proses belajar – mengajar guru tetap memegang peranan yang penting.

Banyaknya alat instruksional di negar – Negara maju dapat juga membingungkan guru. Sukar bagi guru untuk memilih media yang paling baik di antara begitu banyak alat yang tersedia . Walaupun banyak penelitian tentang efektifitas berbagai media, tidak ada penelitian yang menjelaskan apabila suatu media dapat atau tidak dapat di gunakan dalam situasi belajar tertentu . juga



belum ada dasar teoritis yang kuat yang menuntukan media apa yang paling serasi untuk bahan pelajaran tertentu.<sup>12</sup>

## 6 Hubungan pembelajaran dengan media

Pemanfaatan media komunikasi telah berkembang cukup lama di Negara – Negara maju, yang di maksudkan dengan pemanfaatan media ini ialah media elektronika dan fotografi . Jadi radio, film, televisi, bahkan komputer untuk pembelajaran terprogram. Di negara–Negara maju lainnya misalnya jepang, orang menggunakan televisi atau siaran televisi terbatas. Media komunikasi yang pada mulanya adalah alat hiburan dan alat penyampaian pesan – pesan penerangan , bukan didisain untuk tujuan pembelajaran.

Kemudian para ahli melihat potensiyang ada pada media ini untuk di manfaatkan bagi pendidikan, terlihat potensi yang besar dan luas dari media ini untuk di gunakan menjadi alat penyampaian pesan –pesan pembelajaran . Maka jadilah ia media pembelajaran . Media ini dapat mencapai sasaran anak/ mahasiswa tidak hanya di dalam kelas pada waktu yang sama, bahkan tempat yang jauh di luar kelas . Ia dapat mencapai sasaran yang terpencil di gunung – gunung atau di pulau – pulau kecil yang jauh dari sekolah atau pusat belajar. Ia dapat di gunakan pula untuk pendidikan masyarakat baik untuk meningkatkan kemampuannya maupun untuk pendidikan / pemberantasan buta huruf .<sup>13</sup>

## 7 Teknologi pendidikan dan guru

Alat - alat teknologi pendidikan dapat mengubah peranan guru . Di samping guru timbul sumber – sumber pelajaran lainnya . Namun peranan guru tidak akan dapat di tiadakan dan akan selalu di perlukan . mengawinkan

---

<sup>12</sup> Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran*, (Jakarta : penerbit Gaung Persada Press Jakarta), 2008, 178

<sup>13</sup> Harsja W. Bachtiar, *Teknologi komunikasi pendidikan*, (Jakarta : penerbit pustekom Dikbud ), 1984, 32

“teknologi” dengan “pendidikan” dapat mengejutkan profesi guru, sebab teknologi dapat di asosiasikan dengan “mesin” yang dapat menimbulkan bahaya “dehumanisasi” pendidikan, yaitu pendidikan yang “mechanical”, yang serba mesin, yang menghilangkan unsure murid dan antara murid dengan murid dalam pelajaran biasa. Pengalaman dengan alat teknologi pendidikan membuktikan bahwa dalam proses belajar – mengajar guru tetap memegang peranan yang penting. Banyaknya alat instruksional di negar – Negara maju dapat juga membingungkan guru. Sukar bagi guru untuk memilih media yang paling baik di antara begitu banyak alat yang tersedia . Walaupun banyak penelitian tentang efektifitas berbagai media, tidak ada penelitian yang menjelaskan apabila suatu media dapat atau tidak dapat di gunakan dalam situasi belajar tertentu . juga belum ada dasar teoritis yang kuat yang menuntukan media apa yang paling serasi untuk bahan pelajaran tertentu.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Nasution, *teknologi pendidikan*, (Jakarta : penerbit PT Bumi Aksara), 2010, 100

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

##### 1 Kesimpulan

- a. Teknologi pembelajaran adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan.
- b. Penerapan teknologi pembelajaran yang baru tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal diperlukan suatu profesi baru yang berperan dalam pengelolaan dan penyusunan desain, implementasi dan evaluasi program pendidikan secara penuh.
- c. Fungsi media pembelajaran antara lain : memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, menyajikan informasi, merangsang diskusi, mengarahkan kegiatan siswa, melaksanakan latihan dan ulangan, menguatkan belajar, memberikan pengalaman simulasi.
- d. Manfaat media dalam pembelajaran antara lain : Penyampaian materi dapat di seragamkan, proses pembelajaran bisa lebih menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, jumlah waktu belajar mengajar dapat di kurangi.
- e. Pemanfaatan media komunikasi telah berkembang cukup lama di Negara – Negara maju, yang di maksudkan dengan pemanfaatan media ini ialah media elektronika dan fotografi . Jadi radio, film, televisi, bahkan komputer untuk pembelajaran terprogram.
- f. Alat teknologi pendidikan dapat mengubah peranan guru namun peranan guru tidak akan dapat di tiadakan dan akan selalu di perlukan .

## References

- Answari. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Cipta press
- Bachtiar Harsja W. 1984. *Teknologi komunikasi pendidikan*, Jakarta : penerbit pustekkom Dikbud
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 37-46.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1).
- Nasution. 2010. teknologi pendidikan, Jakarta : penerbit PT Bumi Aksara
- Yusufhadi, Miarso. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta : Penerbit Pustekkom
- Siregar Eveline. 2004. Pelangi teknologi pendidikan. Jakarta : Penerbit Kencana
- Wijaya Cece. 1992. Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran. Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya
- Prawirdilaga Dewi Salma. 2008. Mozaik Teknologi Pendidikan Jakarta: penerbit Prenada Media Group
- Yamin Martinis. 2008. Desain Pembelajaran, Jakarta : penerbit Gaung Persada Press Jakarta