

# **Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran**

Titsa Raky Andjani  
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah  
Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Jl. Mojopahit No.666 B Sidoarjo. Telp: 031-8945444 Fax. 031-894933  
Email: [titsa1998@gmail.com](mailto:titsa1998@gmail.com)

## **Ringkasan**

Artikel ini bertujuan untuk memaparkan definisi dari teknologi pembelajaran dan kawasan yang dimiliki oleh teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Kawasan yang dimiliki oleh teknologi pembelajaran 5 macam: kawasan design, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana kebijakan (pengelolaan), penilaian atau apresiasi. Dengan ini pembahasan dibawah memaparkan definisi teknologi pembelajaran dan kawasan-kawasan teknologi pembelajaran.

**Kata kunci : definisi, kawasan, teknologi pendidikan.**

## A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara kita,<sup>1</sup> yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.<sup>2</sup>

Pendidikan selalu menjadi sorotan banyak orang, tidak hanya dari pemegang kebijakan tetapi juga pengguna (siswa). Saat ini dan masa depan pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah disesuaikan dengan standar Pengembangan IPTEKS.<sup>3</sup> Sebagaimana nurdyansyah juga mempertegas bahwa: “Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”.<sup>4</sup> Oleh karena itu Duschl mengatakan bahwa Pendidikan adalah bagian dari rekayasa sosial. Melalui komunitas, pendidikan dapat dibentuk dan diarahkan ke tujuan tertentu.<sup>5</sup>

Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis multi dimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.<sup>6</sup> Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini.<sup>7</sup> Sehingga keluarga harus berperan aktif dalam mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.<sup>8</sup>

Pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah

---

<sup>1</sup>Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

<sup>2</sup>Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.

<sup>3</sup>Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125, 95.

<sup>4</sup>Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

<sup>5</sup>Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.

<sup>6</sup>Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

<sup>7</sup>Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

<sup>8</sup>Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri.<sup>9</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>10</sup>

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.<sup>11</sup> Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.<sup>12</sup> Hakikat belajar yaitu suatu proses pengarahannya untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.<sup>13</sup>

Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.<sup>15</sup> Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

---

<sup>9</sup> Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3.

<sup>10</sup> 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), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

<sup>11</sup> Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

<sup>12</sup> Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

<sup>13</sup> Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

<sup>14</sup> Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

<sup>15</sup> Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

## 1. Latar Belakang

Dalam Sisdiknas UU No. 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa

*“Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”*<sup>16</sup>

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menyatakan bahwa

*“Pendidikan nasional yang harus berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang menganut nilai-nilai agama, harus tegas tanggap pada tuntutan akhir zaman dan kebudayaan nasional Indonesia”*<sup>17</sup>

Dalam Sisdiknas UU No. 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa

*“Pembelajaran ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara ”.*<sup>18</sup>

Tujuan keberadaan teknologi pembelajaran ialah semata-mata untuk membantu para peserta didik dalam mengatasi persoalan yang dialami ketika belajar.<sup>19</sup> Karena itu untuk menjadikan kenyamanan yang diterima peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar maka pendidik haruslah berinovasi dengan menunjang teknologi teknologi yang berkembang pesat saat ini dalam kegiatan pembelajaran. Dengan itu penulis ingin memaparkan pembahasan mengenai definisi teknologi pembelajaran.

## 2. Penjelasan Istilah

### a. Teknologi pembelajaran

Menurut Saettler yang dikutip oleh Yaumi dalam artikelnya memaparkan teknologi ialah ilmu pengetahuan terapan yang dirancang secara sistematis dan

---

<sup>16</sup> Depdiknas ., 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>17</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>18</sup> Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

<sup>19</sup> Warsita, B., 2013. *Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*. Jurnal Kwangsan, 1(2), 72-93. 1

praktis yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan barang dan jasa, keterampilan produksi, informasi, dan organisasi.<sup>20</sup>

Menurut Siemens dan Tittenberger yang dikutip oleh Yaumi memaparkan pengertian teknologi ialah hal-hal yang berkaitan dengan gambaran alat bantu dan alat untuk mewujudkan pikiran.<sup>21</sup>

b. Kawasan pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kawasan ialah tempat yang memiliki ciri, jadi dengan kata lain kawasan pembelajaran wadah yang dimiliki teknologi pembelajaran untuk menampung dengan mempunyai ciri tersendiri.

Menurut AECT 1994 yang terdapat pada kutipan Warsita kawasan teknologi pendidikan memiliki 5 kawasan yaitu kawasan design, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana kebijakan (pengelolaan), penilaian atau apresiasi.

3. Rumusan Masalah

- a. Apa yang dimaksud dengan teknologi pembelajaran?
- b. Apa saja yang termasuk dalam kawasan teknologi pembelajaran?

4. Tujuan Penulisan

- a. Untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan teknologi pendidikan.
- b. Untuk memahami mana saja yang termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan.

---

<sup>20</sup> Muhammad Yuami. , 2016. *Terminologi Teknologi Pembelajaran: Suatu Tinjauan Historis*. Terminologi teknologi pembelajaran, Volume V, Nomor 1, Januari - Juni 2016. 193.

<sup>21</sup> Ibid.,

## B. PEMBAHASAN

### 1. Kajian teori

#### a. Definisi Teknologi Pembelajaran

Untuk mengetahui pengertian dari teknologi pembelajaran, ada kalanya kita mengetahui arti baik secara etimologis maupun terminologis. Secara etimologis kata teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *techne* yang berarti keterampilan maupun ilmu pengetahuan, dengan kata lain dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan.<sup>22</sup> Sedangkan secara terminologis kata teknologi menurut Spector yang dikutip oleh Yaumi dalam bukunya adalah metode yang digunakan untuk memberikan pengetahuan dengan mudah.<sup>23</sup> Adapun definisi lain dari beberapa tokoh mengenai teknologi sebagai berikut:

- 1) Menurut Saettler yang dikutip oleh Yaumi dalam artikelnya memaparkan teknologi ialah ilmu pengetahuan terapan yang dirancang secara sistematis dan praktis yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan barang dan jasa, keterampilan produksi, informasi, dan organisasi.<sup>24</sup>
- 2) Menurut Siemens dan Tittenberger yang dikutip oleh Yaumi memaparkan pengertian teknologi ialah hal-hal yang berkaitan dengan gambaran alat bantu dan alat untuk mewujudkan pikiran.<sup>25</sup>

Untuk pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai proses interaksi yang dilakukan oleh beberapa orang, sumber belajar maupun alat bantu belajar untuk menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat, pengembangan potensi diri, dan juga untuk menyalurkan minat yang dimiliki.<sup>26</sup> Adapun pendapat lain mengenai pembelajaran menurut Susanto yang dikutip dalam bukunya pembelajaran bentuk bantuan yang diberikan pendidik untuk membentuk peserta didik memperoleh sebuah pengetahuan dan pembentukan sifat.<sup>27</sup> Menurut Effendy yang dikutip oleh Purnomo memaparkan, strategi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai peta konsep proses pengajaran saja, tetapi harus dibarengi dengan taktik operasionalnya.<sup>28</sup>

---

<sup>22</sup> M. Yaumi., 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media. 24

<sup>23</sup> Ibid.,

<sup>24</sup> Muhammad Yuami., 2016. *Terminologi Teknologi Pembelajaran: Suatu Tinjauan Historis*. 193.

<sup>25</sup> Ibid.,

<sup>26</sup> Dwi Priyanto., 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan., Insania|Vol. 14|No. 1|Jan-Apr 2009|92-110. 1

<sup>27</sup> M. P. Ahmad Susanto., 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana. 19

<sup>28</sup> Setiawan Hari Purnomo., 1996. *Manajemen Strategi: Sebuah Konsep Pengantar*, Jakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. 32.

Dari penjelasan yang telah diulas di atas mengenai teknologi pembelajaran kita telah menyimpulkannya, namun adapula pendapat mengenai teknologi pembelajaran yang berkaitan perkembangan teknologi pembelajaran: <sup>29</sup>

#### 1) Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Media

Menurut Miarso dalam bukunya yang telah dikutip Yaumin mengatakan awal mula adanya sebuah media pada tahun 1920-an yang menggunakan sebuah alat bantu berupa visual, karna terdiri dari gambar, objek, dan alat lainya untuk memberikan pengetahuan nyata melalui visual. Pada tahun 1924 beberapa ilmuan melakukan penelitian yang menghasilkan temuan-temuan gambar yang bergerak seperti film, televisi, dan video. Kemudian banyak universitas Amerika menggunakan film sebagai media dalam perkuliahan.

Pendapat David Engeler mengenai teknologi pembelajaran yang dikutip oleh Yaumi dalam bukunya terdapat dua definisi, yaitu definisi khusus dan definisi umum. Untuk definisi umum seperti *television, moving image, sound recordings, dish, textbooks, whiteboards*, dan sebagainya.<sup>30</sup>

#### 2) Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Suatu Bidang Ilmu

Untuk definisi teknologi pembelajaran untuk bidang ilmu dirumuskan pada AECT 1972 metode yang digunakan untuk fasilitas belajar yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran maupun hasil dari proses pembelajaran tersebut.

#### 3) Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Suatu Proses

Sedangkan untuk definisi teknologi pembelajaran yang digunakan untuk suatu proses terdapat pada definisi AECT 1977 adalah interkasi yang terjalin antara manusia, gagasan, sarana informasi, organisasi yang mengatasi masalah, mengapresiasi, mengatasi permasalahan yang terjadi dalam dunia belajar manusia.<sup>31</sup> Dalam definisi sebelumnya AECT lainnya dengan AECT yang diulas sekarang mengandung fungsi masing-masing.

#### 4) Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Kawasan Bidang Ilmu

---

<sup>29</sup> M. Yaumi., 2018. *Media dan Teknologi*.....26-37

<sup>30</sup> Ibid., 30

<sup>31</sup> Warsita, B., 2013. *Perkembangan Definisi*..... 6.

Untuk definisi teknologi pembelajaran yang digunakan untuk kawasan bidang ilmu terdapat pada definisi AECT 1994 adalah pendapat teoritis dan bagaimana cara pelaksanaannya dalam perencanaan, pelaksanaan kebijakan, dan evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar.<sup>32</sup>

## **b. Kawasan Teknologi Pembelajaran**

Menurut Warsita Terdapat lima bidang pengajaran dalam teknologi pendidikan yang merujuk pada definisi AECT 1994 yaitu perencanaan (*design*), pengembangan, pelaksanaan kebijakan, dan apresiasi.<sup>33</sup> Hal-hal yang merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran di bawah ini akan diuraikan kelima kawasan tersebut :

### 1) Kawasan Perencanaan (*Design*)

Kawasan yang pertaman mencakup penerapan dari gagasan, prinsip dan tata cara dalam melakukan perencanaan untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara terurut menurut sistem yang dapat diilustrasikan dalam contoh gambar dibawah.<sup>34</sup> Dengan kata lain kawasan design adalah metode yang digunakan untuk menentukan suasana belajar untuk mencapai strategi dan hasil dari pembelajaran.

KAWASAN PERENCANAAN ( <i>Design</i> )
1. Perencanaan (design) Sistem Pembelajaran
2. Perencanaan (design) Pesan
3. Strategi Pembelajaran
4. Karakteristik Pembelajar

Gambar 2. Kawasan Desain

Kawasan perencanaan (design) memiliki cikal bakal dari gerakan psikologi pembelajaran yang terdapat faktor-faktor pemicu sebagai berikut:<sup>35</sup>

- a) Terdapat pada artikel dari B.F Skinner yang dikutip oleh Warsita yaitu teori pembelajaran berprogram.
- b) Dalam bukunya Herbert Simon yang dikutip Warsita yang memaparkan karakter umum dari ilmu pengetahuan tentang design.

<sup>32</sup> M. Yaumi., 2018. *Media dan Teknologi.....* 33

<sup>33</sup> Warsita, B., 2013. *Perkembangan Definisi.....* 10

<sup>34</sup> Ibid.,

<sup>35</sup> Ibid., 11



- c) Menurut Warsita Adanya pusat-pusat desain bahan pembelajaran dan terprogram, misalnya Universitas Pittsburgh pada tahun 1960an.

## 2) Kawasan Pengembangan

Terdapat faktor pendorong yang mengakibatkan adanya kawasan pengembangan diantaranya: Pesan yang didorong, Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, Manifestasi fisik dari teknologi – perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran.<sup>36</sup> Pengembangan adalah proses penyalinan rincian desain ke dalam bentuk fisik, dalam kawasan teknologi pengembangan mencakup: a) teknologi cetak; b) teknologi audio-visual; c) teknologi berbasis komputer; dan d) teknologi terpadu.<sup>37</sup>

## 3) Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan ialah tindakan yang menggunakan bahan dan peralatan media untuk meningkatkan proses belajar. untuk kawasan ini memiliki fungsi yang penting karena membahas mengenai pembelajaran dan proses pembelajaran.<sup>38</sup> kawasan pemanfaatan meliputi:

- a) Pemanfaatan media merupakan penggunaan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sumber belajar. terjadinya pemanfaatan media didasari oleh spesifikasi design pembelajaran. Contohnya video yang diperlihatkan dibentuk dengan betuk belajar yang sedang dilakukan sesuai dengan kepribadian masing-masing peserta didik.<sup>39</sup>
- b) Difusi Inovasi Difusi inovasi ialah tahapan dari komunikasi melalui strategi yang telah diambil untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Rogers yang dikutip oleh Warsita difusi inovasi terdiri atas disiplin ilmu dan terdapat cara dalam melakukan difusi menurutnya: pertama *knowledge*, kedua *persuasion*, ketiga *judgment*, keempat *implementation*, dan kelima *confirmation*.<sup>40</sup>

---

<sup>36</sup> Ibid., 13

<sup>37</sup> Ibid., 14

<sup>38</sup> Ibid., 15

<sup>39</sup> Ibid., 22

<sup>40</sup> Ibid.,

c) Implementasi dan Institutionalisation ialah dimana bahan dan strategi pembelajaran digunakan sesuai keadaan sebenarnya. Sedangkan untuk institutionalisation pemakaian yang dilakukan secara terus menerus dari inovasi pembelajaran dalam *culture organization*. Tujuan dari implementasi adalah jaminan untuk pemakaian yang benar untuk dirinya dalam sebuah organisasi. Sedangkan tujuan untuk institutionalisation adalah untuk penyatuan inovasi dalam unsur-unsur organisasi.

4) Kawasan pelaksanaan kebijakan atau *pengelolaan*

Kawasan pengelolaan terdiri atas pengendalian teknologi pembelajaran melalui: perencanaan, pengorganisasian pengkoordinasian. Kawasan pengelolaan berawal dari *media center administration, media programs and media services*. Teori pengelolaan proyek mulai dipakai pada proyek design pembelajaran. Pada kawasan pengelolaan sendiri mencakup pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem pencapaian, dan pengelolaan informasi.

5) Kawasan penilaian atau *apresiasi*

Penilaian merupakan proses penentuan untuk menentukan tercapainya pembelajaran dan terdiri atas: analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif; dan penilaian sumatif.

## **2. Pembahasan Hasil**

a. Maksud dari teknologi pembelajaran ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Sedangkan menurut teori berdasarkan perkembangannya teknologi pendidikan di bedakan atas beberapa definisi, yang diantaranya 5 macam sebagai berikut: teknologi pembelajaran yang digunakan untuk media, teknologi pembelajaran yang digunakan untuk suatu bidang ilmu, teknologi pembelajaran yang digunakan untuk suatu proses, teknologi pembelajaran yang digunakan untuk kawasan bidang ilmu. Namun kenyataan banyak orang yang tidak dapat membedakan mana teknologi pendidikan dengan teknologi pembelajaran, sebenarnya keduanya teknologi pembelajtran digunakan pada definisi tahun 1970 dan defini tahun 1994 sedangkan tahun 1972 dan tahun

1977.<sup>41</sup> Oleh karna itu teknologi pembelajar ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar.

- b. Terdapat lima kawasan yang diambil berdasarkan definsi AECT 1994 kawasan design, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana kebijakan (pengelolaan), penilaian atau apresiasi.

---

<sup>41</sup> Muhammad Yuami., 2016. *Terminologi Teknologi Pembelajaran: Suatu Tinjauan Historis*. 204

## **C. PENUTUP**

### **1. KESIMPULAN**

- a. Teknologi pembelajaran ialah metode yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah manusia lain memperoleh pengetahuan secara praktis yang bermanfaat baginya atau orang lain disekitarnya yang digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Untuk definisi teknologi pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi pembelajaran terdiri atas: Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Media, Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Suatu Bidang Ilmu, Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Suatu Proses, Teknologi Pembelajaran yang Digunakan untuk Kawasan Bidang Ilmu.
- b. Terdapat lima kawasan yang diambil berdasarkan defnisi AECT 1994 kawasan design, pengembangan, pemanfaatan, pelaksana kebijakan atau pengelolaan, penilaian atau apresiasi.

## REFERENCES

- Ahmad Susanto, M. P., 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*, Jakarta: Kencana.
- Depdiknas ., 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1).
- 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. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- 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., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125
- Priyanto, Dwi., 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. *Insani*, Vol. 14, No. 1.
- Purnomo, Setiawan Hari., 1996. *Manajemen Strategi: Sebuah Konsep Pengantar*, Jakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Warsita, B., 2013. Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran., *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Yaumi, Muhammad., 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media.
- Yuami, Muhammad., 2016. *Terminologi Teknologi Pembelajaran: Suatu Tinjauan Historis*. *Terminologi Teknologi Pembelajaran*. Volume V, Nomor 1, Januari - Juni 2016.