

**PENGUATAN JATIDIRI
PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN
DAN BERBAGAI PERMASALAHANNYA**

Makalah Disajikan dan dibahas pada Kuliah Umum,
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pascasarjana Universitas PGRI Adibuwana
Surabaya, 21 Oktober 2012

Oleh
Dr. MUKMINAN,
FIS/Pascasarjana – UNY
Cell Phone: +62 815 795 6800
E-mail: *mukminan@yahoo.co.id*

**UNIVERSITAS PGRI ADIBUWANA SURABAYA
PROGRAM PASCASARJANA
2012**

**PENGUATAN JATIDIRI
PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN
DAN BERBAGAI PERMASALAHANNYA**

Oleh : Dr. MUKMINAN
FIS/PPs.–Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Teknologi pembelajaran (TP) yang dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pembelajaran, kiranya merupakan alternatif yang akan banyak memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, perlu dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran diharapkan pesan pembelajaran dapat dikemas lebih sistemik-sistematik baik dalam kemasan fisik maupun maya, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang maupun waktu, sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, mudah, dan meluas, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyment* atau *joyful learning*), fleksibel dalam dimensi waktu, ruang, serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual. Mengingat begitu pentingnya peran Pengembang Teknologi Pembelajaran sebagai sebuah profesi, maka sejak pertengahan maret 2009, jabatan fungsional sebagai gambaran yuridis mengenai Jatidiri Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran (JPPTP) telah dikukuhkan dengan terbitnya Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara (Permenegpan) Nomor: PER/2/M.PAN/3/2009 tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Angka Kreditnya, tertanggal 10 Maret 2009. Terbitnya Permenegpan tersebut menandai babak baru bagi lahirnya Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran. Oleh karena itu, kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran, seharusnya terimplementasikan ke dalam seluruh proses pembelajaran mata pelajaran, pengembangan diri, bahkan menjadi budaya sekolah. Guru dan sekolah perlu mengintegrasikan dimensi-dimensi teknologi pembelajaran ke dalam kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam rangka implementasi kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran ini tentunya masih banyak permasalahan yang terjadi, termasuk penyelenggaraan proses pembelajaran Prodi Teknologi Pembelajaran di perguruan tinggi.

Kata kunci: Teknologi pembelajaran, Jatidiri profesi pengembang teknologi pembelajaran (JPPTP)

*) Makalah Disajikan dan dibahas pada Kuliah Umum, Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Adibuwana Surabaya, Minggu, 21 Oktober 2012

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang terjadi di era globalisasi saat ini telah menjadikan fenomena-fenomena yang ada/terjadi dunia ini saling bersinggungan atau bahkan saling bertabrakan. Konsekuensi logisnya adalah apa yang selama ini diagung-agungkan sebagai identitas atau jati diri suatu disiplin atau keahlian tertentu terasa kian kehilangan ruhnya. Globalisasi identik dengan pasar terbuka (open market) dan semangat persaingan (competition) telah menyebabkan persaingan teknologi yang semakin terbuka. Teknologi pembelajaran yang dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pembelajaran, kiranya merupakan alternatif yang akan banyak memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, perlu dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran ke dalam berbagai metode maupun media pembelajaran, mulai dari yang konvensional hingga multimedia pembelajaran yang berbasis komputer, bahkan *e-learning*, *e-library*, *e-education*, *e-mail*, *e-laboratory*, *e-book*, dll. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran diharapkan pesan pembelajaran dapat dikemas lebih sistemik-sistematik baik dalam kemasan fisik maupun maya, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang maupun waktu, sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, mudah, dan meluas, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyment* atau *joyful learning*), fleksibel dalam dimensi waktu, ruang, serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual.

II. TEKNOLOGI PEMBELAJARAN, INOVASI PEMBELAJARAN, DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN

A. Teknologi Pembelajaran

1. Hakikat Teknologi Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu, sebagai respons terhadap situasi tertentu pula. Kegiatan pembelajaran mengandung makna sebagai cara yang dipakai oleh pengajar, ahli kurikulum, perancang media dan sebagainya yang ditujukan untuk mengembangkan rencana yang terorganisir guna keperluan belajar. (Gagne dan Briggs, 1979).

Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*) merupakan salah satu bidang garapan yang berupaya membantu proses belajar manusia dengan jalan memanfaatkan secara optimal komponen-komponen pembelajaran melalui fungsi pengembangan dan pengelolaan. Teknologi pembelajaran didefinisikan sebagai: "Teori dan praktik penyusunan desain, pengembangan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumber untuk belajar" (Seels & Richey, 1994). Definisi tersebut merupakan perkembangan dan perpaduan dari definisi atau konsep sebelumnya. AECT

(Association for Educational Communication and Technology) tahun 1977 mendefinisikan Teknologi Pembelajaran sebagai subset dari Teknologi Pendidikan, sejalan dengan konsep pembelajaran (*instructional*) yang merupakan subset dari pendidikan. Oleh karena itu jika teknologi pendidikan menekankan pada proses belajar dalam arti yang umum dan luas, maka teknologi pembelajaran menekankan pada proses belajar yang bertujuan dan terkontrol.

Mendasarkan pada konsep tersebut, maka teknologi pembelajaran didefinisikan sebagai: "proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol". Sebagai pembanding perlu juga dibaca sederetan definisi yang dihimpun maupun definisi yang diajukan oleh Anglin (ed.) (2011: 1-8), baik definisi mengenai *Educational Technology* maupun *Instructional Technology* beserta analisis yang diberikan. Sementara menurut pasal 1(3) Permenegpan nomor: PER/2/M.PAN/3/2009, dinyatakan bahwa: Teknologi Pembelajaran adalah suatu bidang yang secara sistematis memadukan komponen sumber daya belajar yang meliputi: orang, isi ajaran, media atau bahan ajar, peralatan, teknik, dan lingkungan, yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.

2. Domain Teknologi Pembelajaran

Menurut definisi 1977 (AECT), domain, kawasan, atau ruang lingkup teknologi pembelajaran meliputi 4 komponen yaitu: pembelajar, sumber belajar/komponen sistem pembelajaran, pengembangan dan pengelolaan. Sedangkan menurut definisi 1994 (Seels & Richey), domain teknologi pembelajaran meliputi 5 domain (komponen), yaitu: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi.

Adapun taksonomi dari setiap domain tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) *Desain*, meliputi: desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan analisis karakteristik mahasiswa didik; (2) *Pengembangan*, meliputi: teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi komputer, dan teknologi terpadu. (3) *Pemanfaatan*, meliputi: pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, kebijakan dan regulasi. (4) *Pengelolaan*, meliputi: pengelolaan proyek, pengelolaan sumber belajar, pengelolaan sistem penyampaian, dan pengelolaan informasi, dan (5) *Evaluasi*, meliputi: analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan sumatif.

3. Ciri Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran memfokuskan pada proses bagaimana teknologi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan, atau sikap kepada pembelajar, sehingga pembelajar mengalami perubahan perilaku sebagaimana yang diharapkan. Untuk itu teknologi pembelajaran berkembang dengan

mengambil 4 ciri utama yaitu: menerapkan pendekatan sistem, menggunakan sumber belajar seluas mungkin, bertujuan meningkatkan kualitas belajar manusia, serta berorientasi kepada kegiatan instruksional individual.

4. Pengembangan Teknologi Pembelajaran

Menurut Ps.6 (b) Permenegpan Nomor: PER/2/M.PAN/3/2009 dinyatakan bahwa Pengembangan teknologi pembelajaran, meliputi:

1. Analisis dan pengkajian sistem/model teknologi pembelajaran;
2. Perancangan sistem/model teknologi pembelajaran;
3. Produksi media pembelajaran;
4. Penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran;
5. Pengendalian sistem/model pembelajaran; dan
6. Evaluasi penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran.

B. Peranan Inovasi Pembelajaran

Konteks pembelajaran di era global seperti sekarang ini berubah sangat cepat. Oleh karena itu untuk belajar sesuatu, orang tidak lagi menggantungkan semata-mata pada dunia sekolah/kampus dalam arti fisik. Sebagaimana telah dikemukakan di bagian pendahuluan, bahwa berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, perlu dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran ke dalam berbagai metode maupun media pembelajaran, mulai dari yang konvensional hingga multimedia pembelajaran yang berbasis komputer, bahkan *e-learning*, *e-library*, *e-education*, *e-mail*, *e-laboratory*, *e-book*, dll. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran diharapkan pesan pembelajaran dapat dikemas lebih sistemik-sistematik baik dalam kemasan fisik maupun maya, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang maupun waktu, sehingga dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, mudah, dan meluas, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyment* atau *joyful learning*), fleksibel dalam dimensi waktu, ruang, serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual. Sebagaimana dikatakan oleh Anglin (2011:46), bahwa teknologi pembelajaran telah mampu mengambil alih berbagai hal terkait dengan apa yang biasanya dikerjakan oleh guru secara tradisional.

Dengan demikian, jika program pembelajaran ingin memiliki legitimasi akademik yang tinggi serta memiliki relevansi dengan tuntutan masyarakat dan juga *stake holder*-nya, maka pembelajaran harus selalu melakukan inovasi agar tidak ketinggalan jaman. Konsekuensinya, perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara tersistem dan berkelanjutan.

C. Peran Teknologi Pembelajaran dalam Pengembangan Pembelajaran.

Perencanaan Sistem Instruksional (*Instructional System Design*) yang mencakup di dalamnya penyusunan Silabus dan Sistem Penilaian serta RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) (PP.no.19/2005), juga dapat dianggap sebagai perwujudan yang lebih konkrit dari Teknologi Pembelajaran. Oleh karena itu Teknologi Pembelajaran sangat diperlukan peranannya ketika:

1. Proses penyusunan Silabus dan Sistem Penilaian, sampai pada pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), perlu bahkan menjadi keharusan untuk memperhatikan sejumlah pertimbangan / konsep yang berkaitan dengan Teknologi Pembelajaran, mencakup taksonomi-taksonomi dari masing-masing domain desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi, dengan menerapkan model pendekatan sistem.
2. Sesuai dengan misinya, pembelajaran menekankan pada peningkatan kualitas belajar peserta didik melalui pencapaian kompetensi secara individual, agar mampu bersaing baik secara lokal, regional maupun global. Pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kualitas belajar serta pencapaian kompetensi peserta didik, melalui pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna, baik yang diperoleh melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung, di dalam kelas maupun di luar kelas, tentunya sangat menuntut penggunaan sumber belajar seluas mungkin dengan memanfaatkan pembelajaran yang berbasis aneka sumber serta aneka media, seperti multimedia pembelajaran berbasis komputer *Computer Based Instruction / CBI*, atau berbagai istilah yang biasa digunakan untuk paket pembelajaran berbasis komputer, di antaranya: CAI (*Computer Assisted Instruction*), CAL (*Computer Assisted Learning*) atau CBL (*Computer Based Learning*), CMI (*Computer Manage Instruction*), CBI (*Computer Based Instruction*) atau PBK (Pembelajaran Berbasis Komputer), dll. Bahkan *e-learning, e-library, e-education, e-mail, e-laboratory, e-book*, dll. Saat ini sdh menjadi hal yang biasa, dan bukan lagi dianggap barang mewah.
3. Pembelajaran yang juga menekankan pada ketuntasan belajar (*mastery learning*) secara individual, mempersyaratkan untuk dirancangkannya program-program remedial dan pengayaan yang dapat diaplikasikan secara fleksibel. Oleh karenanya penerapan teknologi pembelajaran, khususnya pembelajaran yang berbasis aneka sumber dan media, baik yang mono maupun multimedia untuk menunjang ketuntasan belajar secara mandiri, menjadi sangat penting peranannya.
4. Guna mencapai ketuntasan dalam pembelajaran, aplikasi CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) dan Pendekatan Keterampilan Proses, sebagaimana diparadigmakan dengan PAKEM, PAIKEM, atau istilah-istilah setara lainnya, yang merupakan keharusan dalam pembelajaran, mutlak harus diaplikasikan dengan sungguh-sungguh, dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran, demi perbaikan pembelajaran di masa-masa mendatang. Reiser dan Dampsey (2012) mengidentifikasi sejumlah karakteristik desain pembelajaran yang meliputi: *student centered, goal oriented, meaningful performance assumes outcomes can be measured in a reliable and valid way,*

empirical, interactive, and self correcting, and typically is a team effort. (Reiser and Dampsey, 2012: 10)

III. PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

A. Landasan Yuridis

Sejak pertengahan maret 2009 Jabatan fungsional bagi pengembang teknologi pembelajaran telah dikukuhkan dengan terbitnya Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara (Permenegpan) nomor: PER/2/M.PAN/3/2009 tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Angka Kreditnya, tertanggal 10 Maret 2009. Terbitnya Permenegpan tersebut menandai babak baru bagi lahirnya profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran.

B. Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran Sebagai Profesi

Profesi, sebagai kata sifat: berarti pekerjaan, mata pencaharian atau keahlian. Sebagai kata benda: orang yang memiliki keahlian, seperti dokter, pengacara, termasuk guru. Sedangkan profesional, menunjuk pada pekerjaan, mata pencaharian atau keahlian yang memerlukan bidang ilmu yang secara sengaja dipelajari dan kemudian diaplikasikan dalam menjalankan profesi tertentu. Menurut pasal 1(1) Permenegpan Nomor: PER/2/M.PAN/3/2009, dinyatakan bahwa: Pengembang Teknologi Pembelajaran adalah jabatan yang mempunyai ruang lingkup tugas, tanggung jawab dan wewenang untuk melakukan kegiatan pengembangan teknologi pembelajaran yang diduduki oleh Pegawai Negeri Sipil dengan hak dan kewajiban yang diberikan secara penuh oleh pejabat yang berwenang.

Jabatan Pengembang Teknologi Pembelajaran ini juga menambah jenis jabatan fungsional dalam rumpun pendidikan, dan memberi peluang lebih besar bagi lulusan jurusan/prodi Teknologi Pembelajaran. Jabatan ini adalah jabatan karier yang hanya dapat diduduki oleh seseorang yang berstatus PNS. Dengan demikian, sesuai Permenegpan tersebut, Pengembang Teknologi Pembelajaran merupakan pekerjaan yang hanya dapat dilakukan oleh mereka yang secara khusus dipersiapkan untuk itu, dan bukan pekerjaan yang dilakukan oleh mereka yang karena tidak dapat memperoleh pekerjaan lain.

C. Pengembangan Teknologi Pembelajaran Harus Dilakukan Secara Profesional

Tugas pokok Pengembang Teknologi Pembelajaran menurut Pasal 14 Permenegpan Nomor: PER/2/M.PAN/3/2009 adalah melaksanakan analisis dan pengkajian sistem/model teknologi pembelajaran, perancangan sistem/model teknologi pembelajaran, produksi media pembelajaran, penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran, pengendalian sistem/model pembelajaran, dan evaluasi penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan demikian setiap PNS yang bertugas di Pustekkom, Balai Pengembang Media, Balai Tekkom, dan menjalankan tugas seperti itu maka PNS yang bersangkutan dapat menduduki jabatan Pengembang Teknologi Pembelajaran. Jabatan Pengembang Teknologi Pembelajaran juga terbuka bagi PNS yang bekerja di Institusi diklat, pusat sumber belajar (PSB), yang ada di sekolah, universitas atau lembaga sejenis baik di lingkungan Depdikbud atau instansi lain, harus mampu menjalankan tugasnya secara profesional

IV. JATIDIRI PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN (JPPTP)

Mengingat begitu pentingnya peran Pengembang Teknologi Pembelajaran sebagai sebuah profesi, maka sejak pertengahan maret 2009, jabatan fungsional sebagai gambaran yuridis mengenai Jatidiri Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran (JPPTP) telah dikukuhkan dengan terbitnya Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara (Permenegpan) Nomor: PER/2/M.PAN/3/2009 tentang Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Angka Kreditnya, tertanggal 10 Maret 2009. Terbitnya Permenegpan tersebut menandai babak baru bagi lahirnya Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran, dengan jatidiri yang lebih mantap. Jati diri itu sendiri merupakan karakteristik atau ciri khas yang membedakan sesuatu dengan yang lainnya.

Dalam Konteks Dunia Global, semestinya kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran mata pelajaran, pengembangan diri, bahkan menjadi budaya sekolah. Oleh karena itu penguatan JPPTP, seharusnya terimplementasikan ke dalam seluruh proses pembelajaran mata pelajaran, pengembangan diri, dan menjadi budaya sekolah. Guru dan sekolah perlu mengintegrasikan dimensi-dimensi teknologi pembelajaran ke dalam kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru dan seluruh sivitas akademika sekolah perlu memiliki kemampuan memanfaatkan Teknologi Pembelajaran ke dalam kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian penguatan JPPTP melalui pembelajaran dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga upaya penguatan JPPTP melalui pembelajaran di sekolah dapat tercapai.

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu wahana yang perlu dimanfaatkan pada setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu revitalisasi pembelajaran untuk penguatan JPPTP dalam Konteks Dunia Global menjadi penting untuk membekali generasi muda calon pemimpin di masa depan. Pembelajaran tidak semata-mata menjadi agen perubahan namun juga perlu berperan dalam pengembangan manusia seutuhnya.

V. BERBAGAI PERMASALAHAN TERKAIT DENGAN PENGUATAN JATIDIRI PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

Berikut dicoba untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan terkait dengan penguatan jatidiri profesi pengembang teknologi pembelajaran, orang/pihak-pihak atau siapa saja yang memiliki komitmen terhadap teknologi pembelajaran sbb:

1. Permasalahan yang terkait dengan penguasaan kompetensi profesi pengembang teknologi pembelajaran yang meliputi: melaksanakan analisis dan pengkajian sistem/model teknologi pembelajaran, perancangan sistem/model teknologi pembelajaran, produksi media pembelajaran, penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran, pengendalian sistem/model pembelajaran, dan evaluasi penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran.
2. Permasalahan yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran (guru, kepala sekolah, pengawas).

- a. Guru umumnya masih menghadapi sejumlah masalah pembelajaran berupa penguasaan materi bidang studi, metode dan media, serta sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan kurikulum.
 - b. Kepala sekolah umumnya masih menghadapi masalah terkait implementasi kurikulum, yang lebih mengarah pada aspek administrasi dan manajemen.
 - c. Sementara pengawas umumnya juga belum memiliki wawasan yang cukup serta kemampuan yang memadai tentang kurikulum dan pembelajaran sesuai tugas kepengawasan.
3. Permasalahan yang terkait dengan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran baik berupa media atau alat peraga, lab dirasa belum memadai. Pembelajar (*learner*) memerlukan kemasan pembelajaran yang berbasis aneka sumber serta multimedia pembelajaran
 4. Studi lanjut ke jenjang yang lebih tinggi termasuk S2 dan S3 nampaknya juga menjadi harapan bagi para pengembang teknologi pembelajaran, bahkan para guru dan tenaga kependidikan lainnya untuk dapat diprogramkan secara sungguh-sungguh sesuai prinsip linearitas, dengan program beasiswa yang memadai.

VI. PERAN PRODI TP DALAM TURUT SERTA MENJAWAB BERBAGAI PERMASALAHAN TERKAIT DENGAN PENGUATAN JATIDIRI PROFESI PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

A. Sasaran Program

Untuk mencapai tujuan program menuju prodi teknologi pembelajaran dalam penguasaan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme serta jatidiri para pengembang teknologi pembelajaran, maka sasaran program-program perlu dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. secara bertahap melakukan rekonstruksi kurikulum, silabus, dan strategi perkuliahan prodi teknologi pembelajaran yang berbasis keunggulan dan *life skills*;
 - a. Rekonstruksi perkuliahan;
 - b. Penggunaan *textbook* yang memadai dan bervariasi
 - c. Pemanfaatan jurnal nasional maupun internasional secara memadai
 - d. Tugas membaca dan merangkum buku & artikel jurnal internasional
2. pengembangan bahan pembelajaran prodi teknologi pembelajaran untuk meningkatkan profesionalitas dan jatidiri para pengembang teknologi pembelajaran.
3. pengembangan lab-lab pembelajaran prodi teknologi pembelajaran untuk mendukung profesionalisme dan jatidiri para pengembang teknologi pembelajaran.

4. pengembangan perkuliahan di prodi teknologi pembelajaran yang mendukung profesionalisme dan jatidiri para pengembang teknologi pembelajaran.

B. Keterlibatan komponen terkait

Untuk keberhasilan upaya menuju program studi teknologi pembelajaran yang mendukung profesionalisme dan jatidiri para pengembang teknologi pembelajaran dengan baik, sejumlah komponen perlu terlibat secara intens dan memberikan peran serta kontribusinya masing-masing sesuai dengan kapasitas maupun kapabilitasnya, antara lain:

1. Kepemimpinan dan manajemen yang berorientasi pada kualitas dan akuntabilitas serta peka terhadap dinamika pasar.
2. Partisipasi seluruh sivitas akademika (dosen, mahasiswa) dalam bentuk pertukaran ide dan gagasan (*shared vision*) serta komitmen bersama (*mutual commitment*) untuk optimasi kegiatan pembelajaran.
3. Perlunya penciptaan iklim dan kultur akademik yang kondusif untuk proses pengembangan yang berkesinambungan.
4. Keterlibatan kelompok masyarakat pemrakarsa (*stakeholders*) serta masyarakat pengguna lulusan Prodi Teknologi Pembelajaran.

VII. SIMPULAN

Untuk mengakhiri perbincangan ini dapat dikemukakan simpulan bahwa upaya peningkatan kualitas pembelajaran dari waktu ke waktu, membawa konsekuensi bahwa upaya peningkatan kualitas pembelajaran harus mampu memfasilitasi pembelajaran geografi dalam berbagai kondisi dan latar belakang peserta didik, baik secara horisontal maupun vertikal, mudah, dan meluas, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyment* atau *joyful learning*), fleksibel dalam dimensi waktu, ruang, serta mengembangkan potensi peserta didik secara individual. Untuk itulah teknologi pembelajaran yang secara sengaja dan kreatif dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pembelajaran termasuk pembelajaran, kiranya akan banyak dapat mengambil peran. Agar supaya pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik dan mudah, dan berbagai bentuk pengalaman belajar, yang menunjuk pada aktivitas yang harus dilakukan pembelajar dalam berinteraksi dengan objek belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun di luar kelas, kiranya pesan-pesan pembelajaran dan berbagai bentuk pengalaman belajarnya, perlu disiapkan dan dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran. Pembelajar (*learner*) memerlukan kemasan pembelajaran yang berbasis aneka sumber serta multimedia pembelajaran. Itulah tugas besar yang harus ditunaikan oleh orang/pihak-pihak terkait, khususnya para profesional pengembang teknologi pembelajaran.

VIII. PENUTUP

Untuk keberhasilan pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan sejumlah prasyarat di mana semua pihak perlu memiliki komitmen, memahami manfaat teknologi pembelajaran, memiliki sarana dan prasarana pendukung yang memadai, mampu & mau memanfaatkan teknologi yang ada atau yang seharusnya diadakan.

Semoga dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat menunjukkan perannya yang optimal dalam pembelajaran, serta mampu mengantarkan anak-anak bangsa ini menjadi bangsa yang bermartabat di mata bangsanya maupun di mata internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1977). *The Definition of educational technology*. Washington: AECT
- Anglin Gary J., ed. (2011). *Instructional Technology: Past, Present, and Future*. Santa Barbara, California: Libraries Unlimited.
- Gagne, Robert M. and Leslie J Briggs (1979). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*
- Permenegpan nomor PER/2/M.PAN/3/2009 tentang *Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Angka Kreditnya*, tertanggal 10 Maret 2009
- Reiser, Robert A. and John V. Dampsey (2012). *Trend and issues in instructional design and technology*. Third edition. Boston: Pearson
- Seels, Barbara B (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington DC: Association For Educational Communications and Technology.