AKSIOLOGI : JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL

AKSIOLOGI: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume: 5, Nomor 1, 2024. *Hal*: 244-257

Studi Literatur Terminologi Media dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah dan Perbedaan Istilah)

Muhammad Rais [1], Muhammad Yaumi [2], Muh Yusuf T [3]

[1] STAI Al-Ghazali Bulukumba, E-mail : raisalgazali2007@gmail.com
[2] UIN Alauddin Makassar, E-Mail : muhammad.yaumi@uin-alauddin.ac.id
[3] UIN Alauddin Makassar, E-Mail : yusuftahir@uin-alauddin.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam terminologi, dan perbedaan mendasar antara media pembelajaran dan teknologi pembelajaran yang mencakup ragam definisi, karakteristik, dan perbedaan istilah dan sejarah perkembangan media dan teknologi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, yaitu tindakan pemanfaatan sumber perpustakaan, baik cetak maupun daring, untuk mencari terminologi media dan teknologi pembelajaran baik secara konseptual maupun implementasinya dalam pembelajaran. Peneliti menjelajahi perpustakaan nasional dan universitas, beberapa mesin pencari berbasis web untuk mengumpulkan informasi digital yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa istilah media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, sedangkan teknologi pembelajaran adalah sistem yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Keduanya memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan

Keywords : Media; Teknologi; Pembelajaran

Abstrack. This research aims to examine in depth the terminology and basic dif ferences between learning media and learning technology as well as strategies for combining media and learning technology which includes definitions, characteristics and practical application of both concepts in the educational environment. This research is library research, namely the act of utilizing library resources, both print and online, to search for media terminology and learning technology both conceptually and in its implementation in learning. Researchers scoured national and university libraries, several web-based search engines to collect relevant digital information. The research results show that the term learning media is a tool used to convey information in the learning process, while learning technology is a system used to design, manage and evaluate the learning process. Both have an important role in improving the quality of education).

Keywords: *Media; Technology; Learning*

DOI: https://doi.org/ 10.47134/aksiologi.v5i2.23
*Correspondensi : Muhammad Rais
E-mail: raisalgazali2007@gmail.com
Received : 04-06-2024
Accepted : 19-09-2024
Published : 06-10-2024

Copyright: © 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pendahuluan

Dunia mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan kemajuan ilmu teknologi. Salah satu aspek penting yang mengalami transformasi adalah media dan teknologi pembelajaran. Dahulu, metode tradisional seperti ceramah dan buku teks menjadi andalan utama dalam menyampaikan materi. Namun, kini media dan teknologi pembelajaran telah berevolusi menjadi lebih beragam, menarik, dan interaktif, berkat hadirnya teknologi.

Teknologi pendidikan yang dirancang untuk membantu mengatasi hambatan belajar pada hakikatnya merupakan alternatif yang bermanfaat bagi banyak orang dalam meningkatkan taraf pendidikan. Beragam metode de eksplorasi *bahkan e-learning, e-library, e-education, e-mail, e-laboratory, e-books, da*n pesan-pesan kelas maupun di luar kelas, harus diketahui dengan memperhatikan kaidah serta teknologi prinsip pembelajaran ke dalam berbagai media pembelajaran, mulai dari konvensional hingga multimedia pembelajaran yang berbasis komputer (Cahyadi Ani, 2019).

Media dan teknologi pendidikan merupakan alat penting untuk meningkatkan standar pendidikan. Penggunaan media dan teknologi yang efektif dapat membantu guru dalam memberikan bahan pelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa. Oleh karena itu, guru harus senantiasa mempelajari dan mengembangkan kecenderungan siswanya dalam menggunakan media dan teknologi pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas (Rusydiyah Evi Fatimatur, 2019).

Harapannya melalui pemanfaatan media dan teknologi digital, informasi pembelajaran memungkinkan dikemas secara utuh baik dalam bentuk fisik maupun natural, tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. diterima. dengan menjadikan siswa lebih baik, lebih mudah dan lebih banyak, serta pembelajaran yang menyenangkan (pleasure or fun learning), menciptakan fleksibilitas dalam hal waktu, ruang dan pengembangan keterampilan individu siswa.

Teknologi pendidikan berkembang pesat dengan diperkenalkannya metode pengajaran baru dan pemanfaatan media berbasis komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Azhar Arsyad bahwa perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar(Azhar Arsyad, 2015). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer semakin meningkat seiring dengan perubahan masyarakat saat ini.

Dengan diperkenalkannya teknologi informasi, khususnya komputer, sifat dan peran pendidikan telah berubah secara dramatis. Perkembangan media berbasis komputer mencerminkan peran gambar, suara dan media. Rapidbe dalam Yaumi 2017, menjelaskan dampak kegiatan pembelajaran terhadap pengembangan keterampilan siswa sebagai berikut: 10% dengan apa yang siswa, 20% dari apa yang mereka dengar, 30% dari visualisasi penglihatan, 50% dari gabungan apa yang didengar serta yang dilihat, 70% dari yang tertulis, dilihat serta melalui audio atau pendengaran, 90% dari yang dipraktekkan secara aktif (Yaumi, 2019). Dengan pemanfaatan media pembelajaran dan teknologi diharapkan memngembankan pemahaman peserta didik terhadap kehidupan individu siswa yang berbeda-beda kemampuannya dalam mengolah pesan verbal, visual, dan tertulis

Perkembangan teknologi yang pesat dan munculnya berbagai alat bantu belajar baru dapat membuat orang awam kesulitan dalam memahami perbedaan antara media dan teknologi pembelajaran. Hal ini membutuhkan edukasi dan pelatihan yang berkelanjutan bagi para pemangku kepentingan pendidikan agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dan menggunakan alat bantu belajar secara efektif (Mundir, 2022).

Kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang definisi dan perbedaan antara media dan teknologi pembelajaran merupakan faktor utama yang menyebabkan kesalahan memaknai kedua istilah ini. Banyak orang masih mengganggap media dan teknologi pembelajaran sebagai hal yang sama, padahal keduanya memiliki cakupan dan fungsi yang berbeda. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan materi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, seperti buku teks, gambar, diagram, dan video. Sementara itu, teknologi pembelajaran lebih menekankan pada penggunaan perangkat teknologi, seperti komputer, tablet, aplikasi pembelajaran, dan internet, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Perbedaan antara media pembelajaran dan teknologi pembelajaran menjadi semakin relevan untuk dibahas karena masing-masing memiliki karakteristik, ragam defenisi, kelebihan, dan tantangan tersendiri. Media pembelajaran tradisional, meskipun telah digunakan selama berabad-abad, masih memiliki peran penting dalam pendidikan. Namun, perkembangan teknologi menawarkan peluang baru dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menatik, interaktif, personal, dan fleksibel.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*), yang sering diperhadapkan dengan penelitian lapangan (*field research*) (Hasmawaty et al., 2023). Menurut Kowalsky penelitian kepustakaan adalah *the act of using the resources of a library, either in print or online, to find information which satisfies a need or answers a question* proses penelitian menggunakan data yang bersumber perpustakaan, dalam bentuk cetak serta digital untuk menjawab pertanyaan (Kowalsky, 2019). Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Tahap selanjutnya adalah mengolah data atau mengutip referensi, menampilkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan (Aegustinawati & Sofyan Sauri, 2024; Iiemsa, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Kata "media" merupakan bahasa Latin "medius" dengan makna berarti "tengah", "perantara", atau "penghubung". Media menurut bahasa Arab, adalah merupakan perantara atau merupakan pengatar pesan kepada penerima pesan. Media merupakan persamaan dari kata "medium", yang berarti sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "antara". Istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. (Sharon E. Smaldino.dkk, 2019).

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional *(NEA)* memiliki pengertian yang berbeda. Media merupakan perantara dari proses komunikasi antar pemberi informasi masupu penerima informasi yang berupa media cetak visual maupun dalam bentuk audio, yang memungkinkang seseorang pengguna dapat melakukan modifikasi sesuai tujuan melaui penglihatan, pendengaran serta melalui proses membaca (Arief Sadiman, 2018)

Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media merupakan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Nindya

Adiasti, 2021). Sementara itu Junaidi, (2019) mendefinisikan media sebagai sarana untuk mengirimkan pesan dari sumber atau pengirim kepada penerima. Pesan yang ingin disampaikan adalah materi pembelajaran, dengan tujuan untuk mendukung proses pembelajaran). leming, berbeda dengan pakar lainnya, melihat media sebagai penyebab atau alat yang berperan dalam hubungan antara dua pihak dan membantu mendamaikan mereka. Dia mengganti istilah "*mediator*" dengan "media." Dengan kata lain, media memiliki peran, tanggung jawab, serta hubungan yang efektif antara kedua belah pihak utama. Dalam konteks ini, media berfungsi sebagai alat yang menyerap ketidaksesuaian antara kedua belah pihak. Selama proses encoding dan decoding, media bertanggung jawab untuk menyampaikan data dari sumber ke penerima (Fadilah, 2019).

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pengajaran dengan cara menyampaikan informasi dengan lebih mudah, mempercepat pemahaman, dan meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan media seperti video, animasi, dan teknologi interaktif lainnya, materi-materi yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih nyata bagi siswa. Sumber belajar yang menggunakan media ini dapat disebarkan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan mengakses informasi dengan lebih efektif (Devega & Suri, 2019)

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat kita simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan sukses. Media juga dapat diartikan sebagai sarana yang menghubungkan antara penyedia informasi, seperti guru, dan penerima informasi, seperti siswa. Penggunaan media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan proses pembelajaran antara guru dan siswa, memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dengan demikian, pembelajaran yang aktif dan efektif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menyeluruh dan tepat sasaran.

Pembelajaran adalah terjemahan dari kata *"instruction"* yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau *"intruere"* yang berarti menyampaikan pikiran. Oleh karena itu, instruksional berarti menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui proses pembelajaran (Bambang Warsita, 2008). Selain itu, istilah pembelajaran dapat dipahami melalui dua konsep, yaitu *construction*. Construction terjadi pada peserta didik (di mana peserta didik bersifat pasif), sedangkan instruction dilakukan oleh peserta didik. Konstruktivisme menekankan bahwa mereka mampu menemukan membangung pemahaman serta pengetahuan mereka sendiri, yang berarti bahwa proses belajar membutuhkan keterlibatan aktif dalam memanipulasi materi yang dipelajari dengan keterlibatan secara aktip. Instruksi tidak dapat disebut sebagai pembelajaran jika tidak mengembangkan konstruksi. Oleh karena itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang dilakukan dengan tujuan untuk memfasilitasi belajar (Warsita, 2019). Artinya, pembelajaran dapat dipahami sebagai segala tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar.

Media, secara umum dipahami, itu adalah orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan situasi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pem-

ahaman. Dalam hal ini guru, buku dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai media. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis (Azhar Arsyad, 2015).

Media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran media biasa dimanfaatkan untuk tujuan belajar dan mengajar (Yaumi, 2019). Sedangkan menurut Robert Heinich dkk, mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan (Robert Heinich, 2002). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim (guru atau pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik) yang bertujuan memberikan rangsangan kepada peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam belajar serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cecep Kustandi, 2022),

Dari penjelasan di atas berikut ini merupakan kesimpulan peristilahan media a) media sebagai fasilitator komunikasi dan interaksi media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Ini membantu dalam menciptakan situasi yang kondusif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman, b) media sebagai saluran informasi, media berfungsi sebagai saluran informasi yang menghubungkan sumber informasi (guru atau pendidik) dengan penerima (peserta didik). Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik, c) aspek non fisik *(software)* media pembelajaran memiliki aspek non fisik yang disebut perangkat lunak *(software),* yaitu pesan atau konten yang terkandung dalam perangkat keras yang ingin disampaikan kepada siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, d) aspek fisik *(hardware)* media juga memiliki aspek fisik yang disebut perangkat keras (hardware), yaitu benda atau alat yang dapat dilihat, didengar, atau dirasakan dengan panca indra. contohnya termasuk buku, komputer, radio, dan televisi, e) penggunaan media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai skala, mulai dari penggunaan massal (seperti radio dan televisi), kelompok besar atau kecil (seperti film, slide, dan video), hingga penggunaan individu (seperti modul, komputer, dan tape recorder).

Media pembelajaran dan sumber belajar sering dikaitkan karena keduanya berperan penting dalam proses pendidikan, namun memiliki perbedaan mendasar. Keduanya berfungsi untuk membantu proses pembelajaran dan memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan konten pembelajaran, serta bertujuan untuk memperbaiki kinerja peserta didik melalui penyampaian informasi yang jelas dan efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau saluran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Media ini bisa berupa perangkat fisik seperti buku, komputer, atau video yang membantu memperjelas materi pembelajaran (Amri et al., 2023). Di sisi lain, sumber belajar merujuk pada perangkat, bahan, peralatan, pengaturan, dan orang yang dapat dijadikan sumber informasi dan pengetahuan oleh peserta didik. Sumber belajar

tidak terbatas pada media fisik saja, tetapi juga mencakup lingkungan belajar, guru, dan pengalaman langsung (Al Mawaddah et al., 2021).

Media pembelajaran bisa berupa alat fisik atau digital yang digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran, sedangkan sumber belajar mengacu pada konten atau materi itu sendiri, seperti video edukatif yang berisi informasi atau bahan pelajaran. Jika video tersebut berfungsi sebagai materi pembelajaran, maka ia dianggap sebagai sumber belajar. Media pembelajaran berperan sebagai perantara atau pengantar antara pengajar dan peserta didik, membantu memperjelas dan menyampaikan pesan, sementara sumber belajar merupakan tempat atau asal dari informasi atau pengetahuan yang dipelajari oleh peserta didik, yang bisa bersifat lebih luas dan mencakup berbagai bentuk interaksi dan pengalaman belajar (Kata et al., 2024). Dengan demikian, media pembelajaran dan sumber belajar memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam proses pendidikan, di mana media lebih fokus pada alat atau sarana, sementara sumber belajar lebih berhubungan dengan konten atau materi yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kinerja peserta

Alat peraga adalah gabungan dari kata "alat" dan "peraga". Kata utama dalam istilah ini adalah "peraga", yang berarti bertugas untuk "meragakan" atau membuat bentuk "raga" atau bentuk "fisik" dari suatu konsep atau pengertian yang dijelaskan. Bentuk fisik ini bisa berupa benda nyata, model tiruan, atau gambar visual dan audiovisual. (Cahyadi Ani, 2019).

Alat peraga adalah berbagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik belajar dengan lebih cepat dan efektif. Alat peraga bisa sangat sederhana, seperti kapur tulis, atau sangat kompleks, seperti program komputer. Setiap peserta didik memiliki karakterisitik yang berbeda maka, penggunaan alat peraga menjadi penting untuk dapat memfasilitasi peserta didik dengan gayanya masing-masing. Menurut Anderson, alat peraga mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memperkuat informasi atau keterampilan baru yang mereka peroleh (Yaumi, 2019).

Penggunaan alat peraga harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti tingkat pendidikan, kelas, semester, usia peserta didik, serta kerumitan mata pelajaran yang diajarkan. Asyhar, mengutip definisi dari Estiningsih dan Sanaky, menjelaskan bahwa alat peraga dipandang sebagai media pembelajaran yang menyampaikan atau merepresentasikan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari, membantu menggambarkan dan menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Sanaky menambahkan bahwa alat peraga berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk memperagakan materi pelajaran, sehingga membuat penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan demikian, alat peraga berperan penting dalam mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian, alat peraga berfungsi sebagai sarana visual dan interaktif yang dapat membantu memperjelas materi, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik (Asyhar, 2011; Yaumi, 2019).

Alat peraga merupakan berbagai jenis alat yang digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses belajar. Alat peraga dapat berupa benda atau

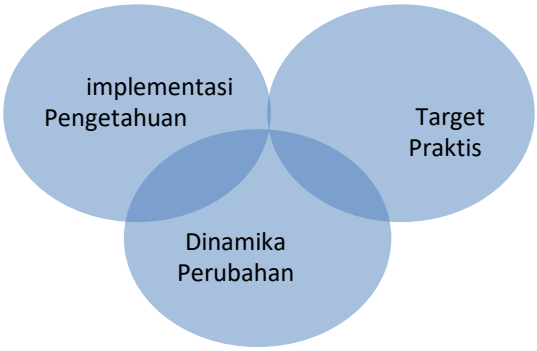
perangkat yang sederhana seperti kapur tulis, maupun kompleks seperti program komputer. Kehadiran alat peraga menjadi penting karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, dan penggunaannya dapat mengakomodasi variasi tersebut. Menurut Anderson, alat peraga mencakup semua yang dapat digunakan untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan alat peraga haruslah dipertimbangkan dengan baik, dengan memperhatikan berbagai faktor seperti tingkat pendidikan, kelas, semester, usia peserta didik, dan tingkat kompleksitas mata pelajaran yang diajarkan. Estiningsih dan Sanaky memberikan pandangan yang berbeda terkait definisi alat peraga, di mana sebagai alat bantu untuk memperagakan materi pelajaran. Dengan demikian, alat peraga berfungsi sebagai sarana visual dan interaktif yang membantu memperjelas materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Teknologi adalah sebuah konsep yang sangat luas dan berkembang secara terus-menerus, yang tidak hanya terbatas pada komputer atau piranti keras semata. Teknologi mencakup segala bentuk pengetahuan, keterampilan, dan proses sistematis yang digunakan manusia untuk memecahkan masalah atau meningkatkan kualitas hidup. Konsep teknologi menunjukkan bukti dari kecanggihan dan kreativitas manusia dalam menghadapi tantangan kehidupan. Meskipun teknologi membawa berbagai manfaat bagi kehidupan manusia, kita juga harus menyadari bahwa teknologi juga memiliki sisi negatif yang bisa berdampak buruk jika digunakan dengan tidak benar atau disalahgunakan. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan bertanggung jawab, serta terus menerus memperhatikan dampaknya terhadap masyarakat dan lingkungan. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi alat yang memajukan peradaban manusia jika digunakan dengan tepat dan bijaksana (Smaldino, 2019).

Teknologi merupakan aplikasi sistematis dan efektif dari pengetahuan ilmiah dan prinsip-prinsip sains untuk mencapai tujuan tertentu. Ini melibatkan penggunaan teknik, perangkat lunak, dan perangkat keras yang dirancang dengan baik dan canggih untuk menciptakan solusi praktis bagi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi tidak hanya mencakup peralatan atau alat saja, tetapi juga mencakup teknik, kerajinan, sistem, dan metode organisasi (Mawardi, 2018). Dengan demikian, teknologi tidak hanya sekedar benda fisik seperti komputer atau piranti keras, tetapi juga mencakup proses-proses abstrak dan organisasi yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas manusia. Teknologi menjadi sebuah wujud dari kemajuan dan kreativitas manusia dalam menyelesaikan masalah serta menciptakan inovasi yang membantu meningkatkan kualitas hidup. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan teknologi juga harus diiringi dengan kesadaran akan dampaknya terhadap masyarakat dan lingkungan, serta kebijaksanaan dalam pemanfaatannya agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi semua pihak (Salma, 2019).

Berdasarkan definisi di atas, terdapat poin peting yang perlu dipahami lebih mendalam dari arti teknologi, yaitu (1) implementasi pengetahuan, (2) terget praktis, dan (3)

dinamis perubahan. Hubyngan dari ketiga aspek utama media dapat digambakan sebagai berikut :



Gambar 1.1. Kandungan Makna Teknologi

Penerapan pengetahuan meliputi proses membuat konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret, termasuk melalui upaya mematenkan hasil karya seperti pengembangan model, yang menjadi bagian dari studi dalam teknologi pembelajaran. Tujuan praktis dari pengembangan ilmu pengetahuan harus mempertimbangkan manfaat yang diberikan kepada semua orang, dengan memastikan penerapan pengetahuan tersebut memberikan dampak etis yang dirasakan oleh masyarakat. Dinamika perubahan yang terjadi akibat penerapan ilmu pengetahuan juga melibatkan transformasi dalam pengetahuan, sikap, perilaku, dan budaya teknologi yang dianut oleh masyarakat, yang kemudian mempengaruhi pendekatan dalam pembelajaran, yang dapat dijelaskan sebagai pengaturan kondisi belajar secara sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran atau instruction yang disampaikan oleh Reigeluth dan Smith serta Ragan menekankan pentingnya peran sengaja dalam memfasilitasi belajar menuju pencapaian tujuan tertentu. Konsep ini menegaskan bahwa pembelajaran melibatkan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar yang mendukung proses pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek ini, pembelajaran menjadi lebih dari sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan upaya yang terarah untuk mengarahkan peserta didik menuju pemahaman yang lebih dalam dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pendekatan yang sengaja dan terencana dalam pembelajaran memainkan peran kunci dalam memastikan keberhasilan proses belajar.

Dari ketiga definisi pentingnya memahami teknologi pembelajaran sebagai satu kesatuan makna yang mencakup berbagai aspek, mulai dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran hingga pengembangan teknologi sebagai bidang ilmu dan praktik etis dalam pendidikan. Definisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran tidak hanya terbatas pada perangkat keras atau perangkat lunak saja, tetapi juga mencakup proses, konsep, dan prinsip-prinsip yang terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan memahami teknologi pembelajaran

secara komprehensif, maka kita dapat mengembangkan pendekatan yang lebih holistik dan terpadu dalam menerapkan teknologi dalam konteks pendidikan. Ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan serta memperhatikan aspek-etis dan implikasinya terhadap peserta didik dan masyarakat secara luas.

Berdasarkan definisi tersebut memberikan pemahaman yang jelas mengenai perbedaan antara media pembelajaran dan teknologi pembelajaran, serta pentingnya kedua konsep tersebut dalam konteks pendidikan modern. Media pembelajaran dipahami sebagai alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi, dengan tujuan utama memfasilitasi komunikasi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, teknologi pembelajaran mencakup sistem, untuk merancang, menyampaikan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara lebih komprehensif.

Pentingnya teknologi pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk mendukung penggunaan media pembelajaran dengan lebih efektif, serta untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dinamis, dan menarik bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan baik, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi interaksi antara peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pemahaman yang baik tentang konsep media pembelajaran dan teknologi pembelajaran menjadi kunci dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada hasil (Salma, 2019).

perbedaan antara media dan teknologi pembelajaran terletak pada fokus dan lingkup penggunaannya dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran lebih menekankan pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Ini termasuk berbagai media seperti buku, film, kaset, dan lain-lain yang dapat merangsang proses belajar melalui penyampaian informasi atau stimulus kepada siswa.

Di sisi lain, teknologi pembelajaran lebih berhubungan dengan aplikasi ilmu dan teknik dalam mendesain, mengembangkan, dan mengelola proses pembelajaran menggunakan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak. Teknologi pembelajaran memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan interaktivitas dalam pembelajaran. Ini termasuk penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, perangkat lunak pembelajaran, dan berbagai aplikasi digital lainnya untuk mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, meskipun media pembelajaran dan teknologi pembelajaran keduanya berperan dalam menyediakan alat dan lingkungan pembelajaran yang efektif, mereka memiliki fokus dan pendekatan yang berbeda. Media pembelajaran lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi atau stimulus kepada siswa, sedangkan teknologi pembelajaran lebih menekankan pada penerapan ilmu dan teknik dalam mendesain dan mengelola proses pembelajaran secara efisien dan efektif menggunakan teknologi modern. (Yaumi, 2019):

a. **Perkembangan dan fokus yang berbeda**

Media pembelajaran memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan, berawal dari metode tradisional seperti gambar dan buku teks. Perkembangan media pembelajaran lebih terfokus pada penyajian informasi dan pesan secara konkret dan menarik bagi siswa. Di sisi lain, teknologi pembelajaran muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir. Teknologi pembelajaran tidak hanya mencakup media, tetapi juga sistem dan proses yang lebih kompleks untuk merancang dan mengelola proses belajar mengajar.

b. **Cakupan dan Fungsi yang Lebih Luas**

Teknologi pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan media pembelajaran. Selain media, teknologi pembelajaran juga mencakup desain instruksional, metode penyampaian materi, penilaian pembelajaran, dan manajemen pembelajaran. Teknologi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar secara keseluruhan, sedangkan media pembelajaran berfokus pada penyampaian informasi dan pesan.

c. **Implikasi terhadap Peran Guru dan Siswa**

Penggunaan media dan teknologi pembelajaran memiliki implikasi yang berbeda terhadap peran guru dan siswa. Media pembelajaran umumnya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep. Di sisi lain, teknologi pembelajaran dapat digunakan oleh guru dan siswa secara interaktif, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan berpusat pada siswa.

d. **Tantangan dan Kebutuhan yang Berbeda**

Penerapan media dan teknologi pembelajaran memiliki tantangan dan kebutuhan yang berbeda. Media pembelajaran umumnya membutuhkan biaya yang lebih rendah dibandingkan teknologi pembelajaran. Namun, guru perlu memiliki keterampilan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Di sisi lain, teknologi pembelajaran membutuhkan infrastruktur dan sumber daya yang memadai, serta pelatihan bagi guru dan siswa untuk menggunakannya secara efektif.

Tabel 1.1 Perbedaan mendasar antara media dan teknologi pembelajaran

Aspek	Media Pembelajaran	Teknologi Pembelajaran
Definisi	Alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang beisikan informasi dalam proses pembelajaran.	Sistem, perangkat keras, serta perangkat lunak yang dipakai untuk merancang, menyampaikan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran.
Contoh	Buku, gambar, video, audio, pengalaman	Komputer, tablet, smartphone, software pembelajaran, learning management system (LMS)
Fungsi	Menyampaikan informasi, membangkitkan minat, dan meningkatkan pemahaman.	Mendukung penggunaan media pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, mengelola proses

		pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar.
Peran dalam pembelajaran	Digunakan oleh guru dan siswa untuk menyampaikan dan menerima informasi.	Digunakan oleh guru, pengembang pembelajaran, dan administrator untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi program pembelajaran.

Dunia pendidikan terus berkembang dengan pesat, seiring dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Salah satu aspek penting yang mengalami transformasi adalah media pembelajaran. Dahulu, metode tradisional seperti ceramah dan buku teks menjadi andalan utama dalam menyampaikan materi. Namun, kini media dan teknologi pembelajaran telah berevolusi menjadi lebih beragam, menarik, dan interaktif, berkat hadirnya teknologi.

Sejarah media dan teknologi pembelajaran dimulai sejak zaman dahulu kala. Sebelum abad pertengahan, tradisi lisan dan hafalan menjadi metode utama dalam proses belajar mengajar. Guru menjadi sumber utama pengetahuan, dan cerita serta nyanyian digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai dan kearifan lokal. Pada abad pertengahan, munculnya naskah dan buku menjadi media pembelajaran yang revolusioner. Penemuan mesin cetak oleh Johannes Gutenberg pada pertengahan abad ke-15 semakin mempermudah penyebaran ilmu pengetahuan (Arief Sadiman, 2018).

Kontribusi Johan Amos Comenius dalam mengenalkan media visual dalam pembelajaran sangatlah penting dan berpengaruh dalam perkembangan pendidikan. Melalui karyanya, "Orbis Sensualium Pictus", Comenius berhasil membuka pintu bagi pendidikan yang lebih inklusif dan efektif, terutama bagi anak-anak yang belajar bahasa Latin di Eropa pada masa itu. Dengan menyajikan gambar-gambar yang menggambarkan kata-kata Latin, Comenius membantu memperjelas makna kata-kata tersebut dan membuat pembelajaran bahasa Latin menjadi lebih nyata dan mudah diingat bagi anak-anak. Gerakan "visual education" yang muncul berkat kontribusi Comenius menekankan pentingnya penggunaan gambar-gambar dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat pemahaman dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Penggunaan media visual tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa dalam bahasa Latin, tetapi juga membantu mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Dengan demikian, gerakan "visual education" yang dipelopori oleh Comenius memberikan landasan yang kuat bagi penggunaan media visual dalam pendidikan, yang hingga saat ini terus berkembang dan menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Prawiradilaga, 2016).

Abad ke-19 dan 20 membawa perubahan signifikan dalam media pembelajaran. Penemuan fotografi dan fonograf membuka peluang baru untuk menghadirkan media audio-visual dalam pendidikan. Papan tulis dan alat peraga menjadi alat bantu pengajaran yang umum digunakan. Teori belajar behaviorisme dari B.F. Skinner (1904-1990) memberikan pengaruh besar pada penggunaan media dalam pembelajaran. Skinner menekankan pada penguatan perilaku belajar, dan hal ini mendorong

penggunaan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Pada pertengahan abad ke-20, teknologi audio-visual semakin berkembang pesat. Radio dan proyektor film mulai digunakan dalam pembelajaran untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran didorong oleh teori behaviorisme dan pendekatan sistem dalam pendidikan. Perangkat lunak pendidikan (PLP) berbasis komputerisasi mulai dikembangkan pada tahun 1960-an, menandai awal era digital dalam media pembelajaran.

Akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21 diwarnai dengan ledakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Munculnya komputer pribadi (PC) dan perangkat lunak multimedia pada tahun 1980-an memungkinkan integrasi teks, gambar, suara, dan animasi dalam media pembelajaran. Internet dan *World Wide Web (WWW)* yang muncul pada tahun 1990-an merevolusi akses informasi dan membuka peluang baru untuk pembelajaran jarak jauh. Platform pembelajaran daring (online learning platform) dan media sosial semakin marak digunakan dalam pendidikan pada awal abad ke-21.

Simpulan

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, sedangkan teknologi pembelajaran adalah sistem yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Keduanya memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan strategi yang tepat, guru dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Memahami perbedaan antara media dan teknologi pembelajaran sangatlah penting bagi para pendidik, pembuat kebijakan, dan pemangku kepentingan lainnya dalam dunia pendidikan. Dengan memahami perbedaan ini, mereka dapat memilih alat bantu belajar yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

Aegustinawati, & Sofyan Sauri. (2024). Hakikat Ilmu yang Bermanfaat: Tinjauan Filsafat dan Agama. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *5*(1), 1–6. https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i1.188

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109–3116. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288

Amri, N. A., Usman, U., Hajerah, H., Ramadhani, N., Aisyah, N., Sari, R. A., & Febriyanti, F. (2023). Ibm Bagi Guru Taman Kanak-Kanak Pada Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*(1), 765. https://doi.org/10.31764/jmm.v7i1.12685

Arief Sadiman, D. (2018). *Media Pendidikan* (18th ed.). PT. Raja Grafindo Persada.

Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press.

Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Bambang Warsita. (2008). *Teknologi pembelajaran : Landasan dan aplikasinya / Bambang Warsita*. PT. Rineka Cipta.

Cahyadi Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.

Cecep Kustandi, D. D. (2022). *No Titlembangan Media Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.

Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, *XIII*(2), 8. https://www.mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/39

Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. In *Kemenang*. https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel Media Pembelajaran.pdf

Hasmawaty, Haeruddin, Fajriani, K., Cayati, & Usman. (2023). Kesiapan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi Covid 19. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *14*(2), 212–221. https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2236

Iiemsa. (2023). *Library Research Process: Step by Step*. The Independent Institute of Education (Pty) Ltd; Elsevier.

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349

Kata, M., Usman, U., Wulandari, R., Arifuddin, H., Basma, & Lukman. (2024). The Effect of Learning Facilities on Learning Outcomes and Religiosity as a Moderator in Students STAI Al-Ghazali Bulukumba. *Proceedings of the 2nd International Conference of Science and Technology in Elementary Education (ICSTEE 2023)*, *Icstee 2023*, 189–201. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-210-1_16

Kowalsky, M. (2019). Envisioning Change and Extending Library Reach for Impact in Underserved School Communities. In *Handbook of Research on Social Inequality and Education* (pp. 202–219). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-5225-9108-5.ch011

Mawardi, M. (2018). Designing the Implementation of Model and Instructional Media. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *8*(1), 26–40. https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40

Mundir. (2022). *Teknologi Pendidikan:Suatu Pengantar*. Eduliter : Malang.

Nindya Adiasti. (2021). Penggunaan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, *02*(1). https://doi.org/10.35334/judikdas%20borneo.v3i1.1822

Prawiradilaga, D. S. dan E. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.

Robert Heinich, D. (2002). *Instuctional Media dan Technologies For Learning*. Prentice Hall.

Rusydiyah Evi Fatimatur. (2019). *Teknologi Pembelajaran : Implementasi Pembelajaran Era 4.0* (1st ed.). UIN Sunan Ampel Press.

Salma, D. (2019). *Wasawasan Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.

Sharon E. Smaldino.dkk. (2019). *Instructional Technology & Media For learning*. Prenadamedia Group.

Smaldino, D. (2019). *Instructional Technology & Media For Learning*. Kencana Prenadamedia Group.

Warsita, B. (2019). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, *17*(1), 092–101. https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581

Yaumi, M. (2019). *Media dan Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.