

SUMBER BELAJAR PENUNJANG PLPG 2016
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

BAB VII

**SUMBER BELAJAR DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMASI UNTUK PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN**



DR. IMRAN AKHMAD, M.PD

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2016

BAB VII

SUMBER BELAJAR DAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI UNTUK PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN

URAIAN MATERI:

A. SUMBER BELAJAR

1. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Fungsi Sumber Belajar: meningkatkan produktivitas pembelajaran memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, memungkinkan belajar secara seketika, memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas.

2. Bentuk dan Jenis Sumber Belajar

- a) **Bentuk-bentuk sumber belajar:** (1) pesan: informasi, bahan ajar; cerita rakyat, dongeng, hikayat, dan sebagainya (2) orang: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, tokoh karier dan sebagainya; (3) bahan: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya; (4) alat/ perlengkapan: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng dan sebagainya; (5) pendekatan/ metode/ teknik: disikusi, seminar, pemecahan masalah, simulasi, permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, debat, talk show dan sejenisnya; dan (6) lingkungan: ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, taman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya.
- b) **Jenis-jenis Sumber Belajar,** ada dua yaitu: (1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. (2) Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk

keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

3. Pemilihan dan Penggunaan Sumber Belajar

Kriteria Pemilihan Sumber Belajar

- Ekonomis adalah sumber belajar yang digunakan tidak harus terpatok pada harga yang mahal
- Praktis adalah sumber belajar yang digunakan tidak memerlukan pengelolaan yang rumit, sulit dan langka
- Mudah adalah sumber belajar yang digunakan dekat dan tersedia di sekitar lingkungan kita
- Fleksibel adalah sumber belajar dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional
- Sesuai dengan tujuan: mendukung proses dan pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

4. Sumber Belajar, Alat Permainan dan Pemanfaatannya

Sumber belajar alamiah yang dekat dengan anak antara lain: Masyarakat desa atau kota di sekeliling sekolah, Lingkungan fisik di sekitar sekolah, Bahan sisa yang tidak terpakai dan barang bekas yang terbuang yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan, namun kalau kita olah dapat bermanfaat sebagai sumber dan alat bantu belajar mengajar.

Berikut ini uraian bagaimana sumber belajar itu dapat digunakan oleh guru :

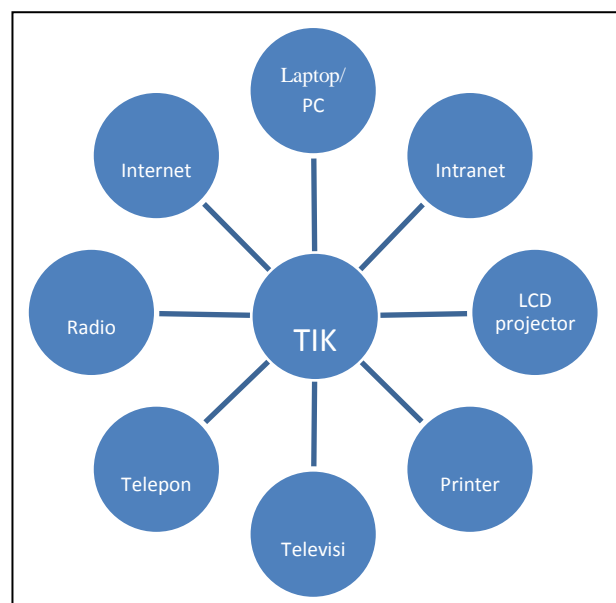
- Nara Sumber; dapat menggunakan nara sumber atau orang yang ahli dibidangnya untuk memperkaya wawasan
- Lingkungan; dapat menggunakan lingkungan yang terdekat yang alamiah dapat digunakan dengan efisien sesuai dengan prosedur yang berlaku.
- Media cetak; digunakan oleh guru sebagai sumber belajar.
- Benda Sebenarnya; dapat menggunakan benda sebenarnya sebagai sumber belajar.
- Barang Bekas; dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pendidikan.
- Model; dapat menggunakan model tiruan

B. Teknologi Informasi Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah sering digunakan di dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Sekalipun sudah sering digunakan, namun tampaknya masih terjadi pemahaman yang berbeda mengenai istilah TIK. Bahkan ada sebagian orang yang agak berlebihan pemahamannya, yaitu yang mengidentikkan TIK itu dengan komputer atau internet saja. Akibatnya, setiap ada pembicaraan mengenai TIK, maka yang terlintas di dalam pemikiran yang bersangkutan adalah komputer atau internet. Pardosi (2004). Mengemukakan bahwa teknologi informasi dapat dimaknai sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengatur informasi agar informasi tersebut dapat ditelusuri kembali dengan mudah dan akurat. Isi ilmu tersebut dapat berupa prosedur dan teknik-teknik untuk menyimpan dan mengelola informasi secara efisien dan efektif. Lebih lanjut menurut Nina W. Syam, informasi dipandang sebagai data yang telah diolah dan dapat disimpan baik dalam bentuk tulisan, suara, maupun dalam bentuk gambar, dimana gambar tersebut dapat berupa gambar mati atau gambar hidup. Sedang informasi yang dikelola atau disampaikan melalui teknologi informasi tersebut dapat berupa ilmu dan pengetahuan itu sendiri.

1. Jenis-jenis Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Silahkan Anda baca dan pahami materi yang akan disajikan tentang jenis-jenis perangkat TIK seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini, dapatkah Anda mengidentifikasi fungsi dari masing-masing perangkat TIK tersebut?



Gambar 7.1: Jenis-jenis Perangkat TIK

Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa TIK mencakup perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (software). *Hardware* atau perangkat keras adalah segala sesuatu peralatan teknologi yang berupa fisik. Cirinya yang paling mudah adalah terlihat dan bisa disentuh. Sementara Software atau perangkat lunak adalah sistem yang dapat menjalankan atau yang berjalan dalam perangkat keras tersebut. *Software* dapat berupa *operating system* (OS), aplikasi, ataupun konten.

2. Perangkat Keras dan Lunak (Hardware dan Software) TIK untuk Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi turut memberikan andil sebagai media pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam teknologi informasi dan komunikasi yaitu komputer atau sistem komputer. Komputer sebagai peralatan elektronik yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang memiliki kemampuan atau digunakan untuk membantu tugas manusia dengan cara menerima dan mengolah data yang dimasukkan menjadi informasi berdasarkan program yang dimiliki, yang kemudian hasilnya ditampilkan atau disimpan atau dikirim melalui perangkat keluaran.

Perkembangan teknologi komputer telah menghasilkan pencapaian yang sangat pesat, baik dari segi perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Hal ini didorong oleh semakin tingginya kebutuhan manusia akan pengolahan informasi serta kebutuhan akan kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam proses perkembangannya, teknologi *hardware* dan *software* disesuaikan dengan kebutuhan manusia dan kurikulum pendidikan yang semakin kompleks dan penuh dengan persyaratan. Khususnya pada perkembangan teknologi perangkat lunak jaringan komputer. Dimana saat ini kebutuhan terhadap komunikasi dan memperoleh informasi menjadi sebuah perkembangan yang sangat diminati. Pemanfaatan teknologi jaringan komputer ini memperbolehkan manusia untuk berkomunikasi dengan mudah dan mendapatkan informasi dan data yang diinginkan dengan mudah yang berguna untuk memperagam informasi dan materi pembelajaran.

Perangkat keras (*Hardware*) merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses, menyimpan, dan mengeluarkan hasil

pengolahan data dalam bentuk informasi. Mulyanto, (2009) menyatakan sumber daya *hardware* adalah semua peralatan yang digunakan dalam memproses informasi, misalnya komputer dan periferalnya, lembar kertas, *disk magnetic* atau optik dan *flash disk*. Setiap komponen yang dapat diamati secara visual dan memiliki keberadaan fisik disebut hardware. Semua bagian komputer, baik di dalam atau di luar adalah hardware

Perangkat keras bekerja berdasarkan perintah yang telah ditentukan. Dengan adanya perintah tersebut, maka hardware dapat melakukan berbagai kegiatan yang telah ditentukan. Perangkat keras adalah segala peralatan komputer yang dapat dilihat dan dipegang (bersifat fisik), yang terdiri dari perangkat input, perangkat proses, perangkat output, dan perangkat komunikasi.

a. Input Hardware

Merupakan hardware yang berfungsi untuk memberikan atau mengirimkan intruksi kedalam sistem komputer. Contoh dari perangkat keras masukan adalah keyboard, scanner, Mikrofon, Webcam, Pointing Device seperti mouse, joystick, light pen, touchpad, touchscreen, dan trackball

b. Process Hardware

Merupakan hardware yang berfungsi untuk mengolah data sesuai dengan intruksi yang diterima dari input hardware dan kemudian hasilnya akan dikirimkan ke output hardware untuk ditampilkan atau dicetak. Contoh dari perangkat keras pemrosesan adalah CPU (Central Processing Unit).

c. Output Hardware

Merupakan hardware yang berfungsi untuk menampilkan atau mencetak hasil dari pengolahan data oleh process hardware. Contoh dari perangkat keras keluaran adalah monitor, printer, speaker, dan plotter

Perangkat lunak (*Software*) adalah data yang diprogram secara digital yang tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik yang terdapat di dalam komputer. Software merupakan perangkat lunak yang mengendalikan atau mengontrol perangkat keras dalam menjalankan suatu perintah atau proses. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2005) yang menyatakan software (perangkat lunak) adalah kumpulan data serta instruksi yang

memberi sifat "hidup" pada komputer. Software atau perangkat lunak merupakan sebuah program yang berisi sekumpulan perintah (*command*) atau data yang dapat diolah CPU pada komputer untuk dapat menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diinginkan berdasarkan data, informasi dan perintah yang dimasukkan atau diberikan

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

Coba Anda perhatikan yang dimaksud dengan Interaktif, multimedia, dan jaringan. Interaktif, multimedia, dan jaringan merupakan beberapa bagian dari perkembangan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Dalam pendidikan dikenal sejumlah usaha untuk menguraikan tujuan yang sangat umum. Herbert Spencer (1980) menganalisis tujuan pendidikan dalam lima bagian yang berkenaan dengan

- 1) Kegiatan demi kelangsungan hidup
- 2) Mencari nafkah
- 3) Pendidikan anak
- 4) Pemeliharaan hubungan dengan masyarakat dan Negara
- 5) Penggunaan waktu senggang.

Dalam rangka Menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui "The International Commission on Education for the Twenty First Century" merekomendasikan pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu:

Learning to know (belajar untuk menguasai pengetahuan), Learning to do (belajar untuk menguasai keterampilan), Learning to be (belajar untuk mengembangkan diri), dan Learning to live together (belajar untuk hidup bermasyarakat). Untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan TIK dalam pembelajaran di sekolah.

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Di sinilah peran guru untuk membuat kurikulumnya sendiri yang dapat membuat peserta didik belajar secara aktif.

C. PENGEMBANGAN DIRI

Pengembangan diri dan sumber belajar sebagai peningkatan kompetensi guru sangat diharapkan realisasinya oleh pemerintah. Hal ini dibuktikan dengan regulasi yang dikeluarkan oleh pemerintah sehubungan dengan pengembangan diri dan sumber belajar yang harus dilaksanakan guru untuk meningkatkan kompetensi guru. Artinya, pemerintah sangat peduli dan fokus dalam meningkatkan kompetensi guru karena peran guru sangat esensial dalam mencerdaskan dan memajukan anak bangsa. Ini dibuktikan dengan keluarnya Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 28 dinyatakan, bahwa kompetensi guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini terdiri atas kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Empat kompetensi tersebut harus tercermin dalam perbuatan dan tingkah laku guru. Sebagaimana yang dikemukakan Mulyasa (2007: 25), kompetensi guru menunjuk pada performance dan perbuatan yang rasional untuk memenuhi spesifikasi tertentu di dalam pelaksanaan tugas-tugas pendidikan. Rasional dalam artian mempunyai

arah dan tujuan sedangkan performance merupakan perilaku nyata yang tidak hanya diamati tetapi mencakup sesuatu yang tidak kasat mata.

Lain halnya dengan pandangan Musbikin (2010: 126), bahwa peningkatan empat kompetensi guru dalam mewujudkan guru profesional diawali dengan proses penerimaan calon guru dan kegiatan setelah menjadi guru, yaitu melalui pengembangan program, yakni; (1) pre-service education, (2) in-service education, (3) in service training, dan (4) on-service training. Empat program tersebut diawali dengan penyaringan calon guru dengan indeks minimal yang ditetapkan, penyetaraan pendidikan guru melalui kuliah di Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK), adanya kegiatan pelatihan, seminar, dan diskusi tentang masalah teknis operasional pendidikan, dan adanya pertemuan berkala melalui program KKG/MGMP.

Berdasarkan pandangan di atas, peningkatan kompetensi guru dapat dilakukan dengan berbagai proses dan cara, di antaranya adalah melalui kegiatan pengembangan diri dan sumber belajar. Sesuai pernyataan pemerintah dalam Permen PAN-RB Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka kreditnya, bahwa pengembangan diri dapat dilaksanakan guru melalui diklat fungsional, dan kegiatan kolektif guru yang dapat meningkatkan kompetensi dan/atau keprofesian guru. Pengembangan diri yang dilakukan guru sebagai penanda bahwa guru selalu meng-update kompetensinya dengan kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) yang merupakan syarat mutlak dalam standar guru profesional yang dibuktikan dengan kenaikan pangkat yang dapat dilalui oleh guru bersangkutan sesuai ketentuan. Di samping itu, Sumber belajar merupakan wadah bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas kompetensi yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyanto. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta, 2009.
- Chaeruman, Uwes Anis., "Urgensi Gerakan Melek ICT di Sekolah", <http://www.wijayalabs.wordpress.com>
- Daryanto. *Belajar Komputer Microsoft Word 2000*. Bandung : CV Yrama Widya, 2003.
- Daryanto, *Sari Kuliah Manajemen Pemasaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Mico Pardosi . *Belajar Sendiri Microsoft Power Point 2000*. Surabaya : Indah Surabaya, 2004.
- Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosdakarya, 2007.
- Musbikin, Imam. *Buku Pintar Paud*. Yogyakarta: Laksana. 2010.
- Nina w. Syam, M.S, *Psikologi sebagai akar ilmu komunikasi*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung, 2011.
- Spencer, H. *Social Evolution: Selection Writings*. JDY Peel, ed. Chicago: University of Chicago Press, 1980
- Tim Pengembang Materi, *Modul Diklat Kompetensi Tingkat Dasar Berbasis UKG*, Bogor: PPPPTK Penjas dan BK, 2015