

**PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR MELALUI PORTAL KAWAN BELAJAR PADA
BTIKP PROVINSI KALIMANTAN SELATAN.**

Norliana, Mastur, Agus Hadi Utama

nor.liana25@gmail.com, mastur@ulm.ac.id, agus.utama@ulm.ac.id

Abstract

Learning resources in simple terms, learning resources are teachers and a set of learning materials ranging from learning books, learning information, and so on. Learning resources are often associated with learning media, but these two terms have different meanings. Even though they are different, learning resources can be used as learning media, and vice versa, learning media can also be used as learning resources in their use. Learning as a process is a system that involves various components ranging from students, teachers, materials, methods, learning resources, learning media, to assessment. This type of research is qualitative descriptive research by selecting BTIKP South Kalimantan Province as a sample and informants who are considered to have knowledge and information regarding the problem, namely regarding "Management of Learning Resources through the Learning Friends Portal at BTIKP South Kalimantan Province", data collected using instruments in the form of: Observation, documentation, and in-depth interviews with informants. The data is qualitative. The results of this research show quite good results in Managing Learning Resources through the Kawan Belajar Portal on the Kawan Belajar Portal by interviewing informants who are seen from the aspect of the influence of educators and teachers who have positive and negative influences in managing learning resources.

Keywords: Learning Resources: Learning Friends Portal

Abstrak

Sumber belajar secara sederhana, sumber belajar merupakan guru dan seperangkat bahan-bahan pembelajaran mulai dari buku pembelajaran, info pembelajaran, dan lain sebagainya. Sumber belajar sering dikaitkan media pembelajaran, namun kedua istilah ini berbeda makna. Meskipun berbeda, sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran, begitu juga sebaliknya media pembelajaran juga dapat dialih fungsikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatannya. Pembelajaran sebagai suatu proses adalah sistem yang melibatkan berbagai komponen mulai dari peserta didik, guru, materi, metode, sumber belajar, media pembelajaran, hingga penilaian. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kualitatif Deskriptif dengan memilih BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan sebagai sampel dan informan yang dianggap memiliki pengetahuan dan informasi mengenai permasalahan yang diteliti yakni tentang "Pengelolaan Sumber Belajar Melalui Portal Kawan Belajar Pada BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan", data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrument berupa: Observasi, dokumentasi, serta wawancara secara mendalam terhadap informan. Data tersebut secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang cukup baik dalam Pengelolaan Sumber Belajar Melalui Portal Kawan Belajar Pada Portal Kawan Belajar dengan mewawancarai informan yang dilihat dari aspek pengaruh pendidik, dan guru yang memiliki pengaruh positif dan juga negative dalam pengelolaan sumber belajar.

Kata Kunci: Sumber Belajar, Portal Kawan Belajar

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan persaingan global yang terjadi pada saat ini menuntut masyarakat untuk mengarahkan strategi pendidikan dan tidak hanya terpaku pada prestasi akademis semata. Masyarakat dituntut untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu mengikuti perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, bahkan diharapkan merekalah yang menjadi subjek perubahan IPTEK tersebut. Untuk itu, sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan, tidak hanya mengukur keberhasilan hanya dari kemampuan akademik saja, tetapi juga mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa aktivitas yang saling terpadu, yaitu aktivitas mengajar, belajar, dan sumber belajar. Aktivitas mengajar menyangkut seorang pendidik dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis menjadi indikator suatu aktivitas atau proses pembelajaran itu berjalan dengan baik peserta didik dalam arti yang luas dan mampu menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperolehnya selama ia terlibat di dalam proses pembelajaran itu, dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak akan

berjalan dengan baik jika tenaga pendidikan dan peserta didik tidak didukung dengan sumber belajar yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain dan rekreasi, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Semua sarana dan prasarana tersebut akan saling berhubungan satu dengan yang lain dalam menunjang proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, perlu ada pengelolaan yang terorganisasi untuk semua sumber belajar tersebut. Organisasi di atas dikenal dengan sebutan BTKIP atau Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Dalam hal ini banyak guru memerlukan sumber belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam hal belajar-mengajar, sedangkan untuk pembelajaran yang hanya memulai dengan materi penjelasan memungkinkan siswa untuk tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk meneliti pengelolaan Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan dalam menjalankan empat prinsip pengelolaan tersebut untuk mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Portal Kawan Belajar diambil sebagai salah satu platform

yang berada dibawah Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan dalam mengelola beberapa sumber belajar yang mereka miliki. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan persaingan global yang terjadi pada saat ini menuntut masyarakat untuk mengarahkan strategi pendidikan dan tidak hanya terpaku pada prestasi akademis semata. Masyarakat dituntut untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu mengikuti perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, bahkan diharapkan merekalah yang menjadi subjek perubahan IPTEK tersebut. Untuk itu, sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan, tidak hanya mengukur keberhasilan hanya dari kemampuan akademik saja, tetapi juga mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa aktivitas yang saling terpadu, yaitu aktivitas mengajar, belajar, dan sumber belajar. Aktivitas mengajar menyangkut seorang pendidik dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi yang harmonis menjadi indikator suatu aktivitas atau proses pembelajaran itu berjalan dengan baik peserta didik dalam arti yang luas dan mampu menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga pengalaman yang diperolehnya selama ia terlibat di dalam proses pembelajaran itu,

dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik jika tenaga pendidikan dan peserta didik tidak didukung dengan sumber belajar yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain dan rekreasi, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Semua sarana dan prasarana tersebut akan saling berhubungan satu dengan yang lain dalam menunjang proses belajar- mengajar. Oleh karena itu, perlu ada pengelolaan yang terorganisasi untuk semua sumber belajar tersebut. Organisasi di atas dikenal dengan sebutan BTKIP atau Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Dalam hal ini banyak guru memerlukan sumber belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam hal belajar-mengajar, sedangkan untuk pembelajaran yang hanya dimulai dengan materi penjelasan memungkinkan siswa untuk tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk meneliti pengelolaan Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan

dalam menjalankan empat prinsip pengelolaan tersebut untuk mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Portal Kawan Belajar diambil sebagai salah satu platform yang berada dibawah Balai Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan dalam mengelola beberapa sumber belajar yang mereka miliki.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dengan jenis penelitian deskriptif. Metode deskriptif menurut Newman menggambarkan detail khusus dari suatu keadaan, situasi sosial, atau hubungan sosial (Newman 1997: 329). Pada penelitian deskriptif, peneliti berusaha menggambarkan kegiatan penelitian yang dilakukan pada objek tertentu secara jelas dan sistematis (Sukardi, 2003: 14). Penelitian deskriptif juga bertujuan menentukan frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 1990:29). Pendekatan deskriptif ini dilakukan untuk menggambarkan pengelolaan Sumber Belajar secara sistematis dan jelas dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar.

Teknik penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus pada Sumber Belajar Kawan Belajar BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian dilakukan dalam bentuk evaluasi yang menggambarkan, mencari, dan

memberikan informasi tentang pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dan pengaruhnya terhadap efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dan pengaruhnya terhadap efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat, pengalaman dan pandangan maka digunakan metode kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Pembahasan akan dibagi menjadi dua yaitu Mendeskripsikan Tentang Portal Kawan Belajar dan Mendeskripsikan Tentang Produksi Sumber.

Mendeskripsikan Tentang Portal Kawan Belajar

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki beberapa targetan dalam pengelolaannya, yaitu Dapat memenuhi kebutuhan informasi dan pengetahuan dalam bentuk cetak maupun audiovisual untuk seluruh warga Sekolah, Dapat memenuhi kebutuhan pelayanan dan produksi media pembelajaran, Dapat memenuhi kebutuhan siswa akan peralatan dan perlengkapan grafis untuk memproduksi hasil karya siswa dalam KBM, Mendesain dan memproduksi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki empat fungsi yang harus dilaksanakan, antara lain Perpustakaan yang mengelola informasi dalam bentuk cetak (Perpustakaan Sekolah), Pengelola bahan-bahan dan peralatan audio visual (Perpustakaan Audio Visual), Pengelola peralatan dan perlengkapan grafis (Bengkel Grafis), Produksi media pembelajaran dan alat bantu mengajar (*Material Production*).

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki beberapa targetan dalam pengelolaannya, yaitu Dapat memenuhi kebutuhan informasi dan pengetahuan dalam bentuk cetak maupun audiovisual untuk seluruh warga Sekolah, Dapat memenuhi kebutuhan pelayanan dan produksi media pembelajaran, Dapat memenuhi kebutuhan siswa akan peralatan dan perlengkapan grafis untuk memproduksi hasil karya siswa dalam KBM, Mendesain dan memproduksi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki empat fungsi yang harus dilaksanakan, antara lain Perpustakaan yang mengelola informasi dalam bentuk cetak (Perpustakaan Sekolah), Pengelola bahan-bahan dan peralatan audio visual (Perpustakaan Audio Visual), Pengelola peralatan dan perlengkapan grafis (Bengkel Grafis), Produksi media pembelajaran dan alat bantu mengajar (*Material Production*). Fungsi

informasi juga dilaksanakan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dengan menggunakan papan display informasi yang memuat informasi terkini yang sedang terjadi, informasi tentang beasiswa, lomba- lomba, dan informasi penting lainnya.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan dengan memproduksi dan membeli media pembelajaran untuk kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan oleh *material production*. Sedangkan produksi fotografi dan reproduksi fotografi, pemrograman, pengeditan dan reproduksi pita suara dilaksanakan oleh laboratorium komputer yang pengelolaannya terpisah dari Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan.

Dalam penerapannya, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, dengan tujuan pembelajaran akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan guru dan secara langsung guru akan mempengaruhi proses kegiatan belajar siswa. Sarana dan prasarana yang lengkap dalam proses pembelajaran akan jauh lebih maksimal diterapkan karena dapat membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Dan pendekatan yang guru gunakan dalam mnegajar dapat mengajar yaitu guru akan berusaha untuk memahami siswa sebagai makhluk yang individual dengan segala persamaan dan perbedaan yang dimilikinya.Prinsip-prinsip Pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB)

BTIKP Provinsi Kalimantan Selatan Prinsip-prinsip pengelolaan PSB yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah prinsip-prinsip pengelolaan PSB yang dikemukakan oleh Mudhoffir, yaitu sistem informasi, prinsip pengelolaan pelayanan, prinsip pengelolaan pengembangan instruksional, dan prinsip pengelolaan produksi.

Mendeskripsikan Tentang Produksi Sumber Belajar

1. Pra Produksi

Praproduksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan, yaitu untuk proses produksi yang akan dilakukan, merancang naskah yang matang sehingga tim produksi dan pemain dapat memahami secara teknis bentuk sumber pembelajaran yang akan diproduksi. Ada beberapa bagian dalam praproduksi yaitu :

a. Narasumber

Dalam merencanakan produksi sumber belajar hal yang perlu dideskripsikan adalah narasumber, yaitu merujuk kepada seseorang, baik mewakili pribadi ataupun suatu lembaga, yang memberikan informasi atau menjadi sumber informasi untuk kepentingan pemberitaan. Narasumber itu sendiri berupa guru yang sudah kompeten dalam bidangnya dan sudah dipilih oleh konsultan yang sudah disediakan.

b. Kecukupan dan kecakupan materi, dalam pemilihan bahan ajar yaitu harus meliputi relevansi, konsistensi, dan kecukupan materi itu sendiri, yang

artinya adanya keterkaitan ada atau tidaknya hubungan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

c. Anggaran

Penyesuaian anggaran dari pihak Dinas Pendidikan ingin menggarap sumber belajar dan dari guru itu sendiri. Dan ditentukan untuk beberapa sumber belajar yang akan disediakan.

2. Produksi

Produksi adalah kegiatan menghasilkan sesuatu atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Kegiatan yang menambah daya guna sesuatu tanpa mengubah bentuknya, tujuan dari produksi tersebut untuk menghasilkan produk baik berupa barang maupun jasa, yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh konsumen itu sendiri. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan di bengkel grafis adalah :

- a. Memproduksi alat bantu belajar siswa
- b. Tempat penyedia peralatan bersifat grafis
- c. Alternatif tempat kegiatan belajar-mengajar

Dalam SOP dijelaskan bahwa peralatan grafis hanya dapat digunakan di ruang grafis, tetapi menurut salah satu guru yang penulis wawancarai, beliau pernah meminjam peralatan grafis untuk KBM di kelas. Hal ini menandakan adanya ketidaksesuaian antara SOP dengan penerapannya. Bengkel grafis hanya digunakan untuk KBM saja dan penggunaan ruang bengkel grafis oleh siswa

dan guru untuk KBM menja ditanggung jawab guru. Ada beberapa persiapan dalam produksi yaitu :

a. Kesiapan Crew

Kesiapan yaitu keseluruhan kondisi seseorang atau individu untuk menanggapi dan mempraktekan suatu kegiatan yang mana sikap tersebut memuat mental, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki dan dipersiapkan selama melakukan kegiatan tersebut, dalam hal ini para crew sangat diwajibkan mempersiapkan segala sesuatu dalam hal progres pengelolaan sumber belajar tersebut.

b. Fasilitas

Fasilitas adalah sesuatu yang dapat mempermudah dan memperlancar

pelaksanaan dan merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam melakukan atau memperlancar sesuatu kegiatan.

Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan memiliki tiga SDM untuk mengelola empat sarana belajar, yaitu perpustakaan tercetak dan perpustakaan audiovisual, bengkel grafis dan material production yang memproduksi dan menyediakan media pembelajaran dan alat bantu mengajar

Dalam hal ini para crew harus mempersiapkan fasilitas yang lengkap dalam pembuatan sumber belajar yang akan diolah seperti contohnya : kamera, komputer, pencahayaan dan tempat yang tidak bising, background, tripod, dan microphone.

Diketahui bahwa penggunaan film

pembelajaran merupakan media yang paling efektif dalam memberikan contoh dari teori yang dipelajari. Hal ini karena dalam media audiovisual contoh yang diberikan berupa media tiga dimensi dan dalam bentuk atau kejadian yang sebenarnya, misalnya contoh janin yang berada dalam kandungan seorang ibu dapat diberikan contohnya dengan jelas dibandingkan lewat gambar di buku.

3. Pasca Produksi

a. Proses Editing

Editing ialah suatu proses dalam pekerjaan yang sifatnya mempertimbangkan setiap materi secara

substansial serta up grading teknis penyajian materi publikasi setelah

melewati penilaian substansi dipandang layak untuk didisarkan, membaca kembali hasil produksi dan ditelaah ulang. Beberapa langkah penting dalam proses editing video diantaranya adalah logging, menata video dalam timeline, membuat potongan kasar, membuat potongan halus, dan melakukan finishing. Dalam hal ini proses editing sumber belajar di BTKIP meliputi dengan monitoring, yaitu dengan pantauan para ahli dan penyesuaian animasi dengan kehendak guru itu sendiri, sejauh ini untuk proses editing dinyatakan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru pengajar itu sendiri.

Dalam proses editing ada 2 teknik yang

perlu diketahui, yang pertama adalah linier editing yaitu teknik editing dengan menyusun gambar satu persatu secara berurutan, sedangkan yang kedua adalah non editing linier yaitu teknik editing dengan menyusun gambar secara acak.

b. Publikasi

Mempublikasikan adalah membuat konten yang diperuntukan bagi publik atau umum, dalam hal ini publikasi dari video pembelajaran yang ada di BTIKP hanya publikasikan melalui Youtube dengan channel Portal Kawan Belajar.

4. Membuat Pelatihan Kepada Guru

Pembelajaran daring merupakan suatu konsep pembelajaran dimana proses pembelajaran dilakukan di era 4.0 dengan berbantu teknologi dan internet yang mana dalam hal ini para guru didorong untuk membuat media pembelajaran online sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan para siswa. Penerapan pembelajaran daring merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tergolong rendah hingga saat ini (Majid & Fuada, 2020). Salah satu caranya adalah memberikan berbagai macam pelatihan dan

pengajaran kepada para guru untuk merubah pola pengajaran yang biasa menjadi lebih variatif dan inovatif salah satunya dengan cara menggunakan model yang tepat dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Keberhasilan dari suatu model pembelajaran tergantung dari karakteristik siswa (Dewi, 2020) Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nakayama & Yamamoto (2007) bahwa dari semua literature dalam e-learning mengindikasikan bahwa tidak semua siswa akan sukses dalam pembelajaran online.

5. Sosialisasi

Tujuan sosialisasi Menurut Agustin (2014), tujuan sosialisasi antara lain: 1) Memberi keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk melangsungkan kehidupan seseorang kelak ditengah-tengah masyarakat. 2) Menambah kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien serta mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan bercerita. 3) Membantu pengendalian fungsi-fungsi organik melalui pelatihan mawas diri yang tepat. 4) Membiasakan individu dengan nilai-nilai kepercayaan yang ada di masyarakat. Dari segi kepentingan masyarakat sosialisasi

berfungsi sebagai alat dalam pelestarian, penyebarluasan serta mewarisi nilai, norma, maupun kepercayaan yang terdapat didalam masyarakat. Menurut Guanawan (2012:198), fungsi sosialisasi yaitu untuk menginformasikan, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi.

6. Evaluasi

Dalam hal ini para ahli mengevaluasi dalam video pembelajaran pada Portal Kawan Belajar, Sarana belajar yang disediakan PSB terdiri dari perpustakaan tercetak, perpustakaan audiovisual, ruang grafis, dan ruang *material production*. Sedangkan laboratorium komputer dan laboratorium IPA bukan di bawah tanggung jawab PSB. Alasan utama selain terbatasnya SDM, menurut Ibu Badriyah dari hasil wawancara yang dilakukan, pengetahuan pihak Sekolah tentang PSB masih kurang memadai. Selain itu, sebelum PSB berdiri, laboratorium sudah ada. Jadi, untuk mempermudah mekanisme pelayanan dipisah.

Simpulan

Dari analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan telah mendukung

tercapainya efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat terlihat dalam penjabaran berikut:

Pengelolaan Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan telah berjalan dengan baik. Pengadaan sumber belajar telah dapat memenuhi kebutuhan pengajar dan peserta didik yang menjadi sumber belajar, alat bantu belajar dan mengajar mereka. Namun masih terdapat kekurangan. Selain itu, hal ini juga terlihat dari perkembangan kegiatan PSB yang mengalami peningkatan secara bertahap dari tahun ke tahun sejak PSB mulai dikembangkan. Dalam pengelolaannya, PSB telah menerapkan prinsip-prinsip pengelolaan Pusat sumber belajar yaitu sistem informasi, pengelolaan pelayanan, pengelolaan pengembangan instruksional, dan produksi. Hanya saja pelaksanaan prinsip-prinsip tersebut tidak berdasarkan pada teori pengelolaan pusat sumber belajar, tetapi berdasarkan kebutuhan dan pengalaman yang ada di Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan.

Faktor utama pendukung keberhasilan pengelolaan PSB adalah sumber belajar yang memadai dan anggaran dana yang tercukupi serta kualitas kinerja SDM yang cukup baik. Namun, faktor penghambat pengelolaan yang cukup memberikan pengaruh besar adalah kurangnya jumlah SDM untuk mengelola arsip dan dokumen PSB, staf pendukung untuk mengawasi ruang PSB. Hal ini mengakibatkan

kejadian berikut ini, yaitu koleksi tercetak yang tidak dikembalikan pada tempatnya, pengambilan koleksi tanpa izin oleh siswa, kualitas media pembelajaran yang seharusnya dapat lebih baik, tidak terlaksana dan tertundanya beberapa kegiatan, serta program Sumber Belajar Kawan Belajar (SBKB) BTKIP Provinsi Kalimantan Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8 No.2.
- Ali, Mudlofir, dkk. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aprilian, Hani. 2019. Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Ajang Eksistensi Diri (Studi Fenomenologi Pada Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok Di Jakarta). Fakultas ilmu komunikasi. Mercu Buana. Yogyakarta.
- Arianti, A. 2019. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12 (2), 117-134.
- Arief S, Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azimi, K., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *J-INSTECH*, 3(2), 14-20.
- Baihaqi, I., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas IX. *J-INSTECH*, 3(1), 56-61.
- Danim, Sudarbuan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280- 286.
- Harahap, N.F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi Belajar Peserta didik. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198- 203.
- Harjali. 2000. *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Humaira, R., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Mata Pelajaran Teknik Pengelolaan Audio Video Kelas XII. *J-INSTECH*, 3(2), 50-56.
- Husniyatus Salamah Zainiyati. 2017. *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Kencana:Jakarta.
- Miles, Matthew B dan Amichael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Pratama,
- Putri N. L. W. E. 2019. Interaksi Simbolik dalam Proses Komunikasi Nonverbal pada Aplikasi Tiktok. *Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*. Vol. 14, No. 1
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Salim, H. N., Dalu, Z. C. A., & Utama, A. H. (2022). Pemanfaatan Media Kahoot untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 2. *J-INSTECH*, 3(2), 21-27.
- Suhaemi, A. N., Laurenza, D., Pandu, F. B., & Abhista, D.P. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 195-199.

S. Nasution. 1994. Teknologi Pendidikan,
Jakarta: Bumi Aksara.

Utama, A. H. (2022). Desain Pembelajaran
Pedati Untuk Mengembangkan Metode
Pembelajaran Daring Asinkron Selama
Masa Pandemi Covid-19. J-INSTECH,
3(1), 26-35.