

## **Pengantar**

Sumber-sumber belajar tidak hanya berbentuk buku semata. Ia bisa berupa alam yang ada di seputar lingkungan sekolah seperti sungai, kebun, pabrik, peternakan, sawah, sumur, bangunan sejarah, dsb. Ia bisa juga berbentuk jasa orang-orang/masyarakat seperti: orang tua murid, anggota organisasi kepemudaan, anggota PKK di desa/kecamatan, dokter/bidan di puskesmas, tokoh pendidikan, tokoh agama dan masyarakat/individu yang tinggal di lingkungan satuan pendidikan. Selain jasa individu/masyarakat, lembaga yang dimiliki oleh individu maupun masyarakat pun bisa dijadikan sumber belajar yang dapat membantu peningkatan kualitas belajar mengajar di satuan pendidikan. Contoh institusi/lembaga berikut dapat dijadikan acuan, yaitu: organisasi pemuda masjid, karang taruna, kelompok kesenian, kelompok PKK, industri, pabrik, Polres/polsek, puskesmas, dsb.

Mengapa kita perlu mengidentifikasi sumber-sumber belajar? Tak lain jawabannya adalah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar murid dan guru. Selain itu identifikasi sumber belajar diperlukan apabila sekolah ingin menyajikan pembelajaran bagi murid-murid dengan lebih variatif dan sesuai dengan konteks yang ada di lingkungan sekolah. Pengalaman menunjukkan bahwa motivasi murid dan guru lebih meningkat dalam belajar ketika proses pembelajaran itu tidak selalu dibatasi oleh tembok-tembok ruang kelas. Untuk itulah baik unsur sekolah maupun masyarakat, melalui wakil-wakilnya di Komite Sekolah, perlu mengidentifikasi sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekolahnya guna membantu guru dan murid memanfaatkan sumber-sumber yang ada di lingkungan sekolah.

## **Tujuan**

1. Peserta memahami pentingnya sumber belajar untuk meningkatkan kualitas belajar murid.
2. Peserta mampu mengidentifikasi sumber-sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah.
3. Peserta mampu memanfaatkan berbagai sumber-sumber belajar di lingkungan sekolah dalam mendukung kegiatan-kegiatan belajar & mengajar baik di kelas maupun di luar kelas

## **Waktu**

180 menit

## **Peserta**

Guru dan Komite Sekolah

## **Penataan Ruang**

Ruang sebaiknya diatur pada awalnya berbentuk U setelah itu berubah sesuai kebutuhan

### **Alat dan Bahan**

1. Plano,
2. Papan Tulis
3. Spidol besar dan spidol sedang
4. Lakban kertas
5. Metaplan warna warni



2. Fasilitator mengajak peserta untuk memetakan sumber-sumber belajar.

Peserta diminta untuk menuliskan pendapatnya pada meta plan tentang:

Selain buku, sumber-sumber belajar apa saja yang ada di lingkungan sekolah? Jawaban peserta dipetakan di atas kertas plano.

Mengajak peserta melakukan latihan pemetaan

Bagi peserta dalam kelompok (5 orang / kelompok / sekolah)

Minta masing-masing kelompok memilih salah satu sumber belajar yang telah dipetakan sebagai objek latihan pemetaan bagi peserta.

Pajangkan contoh pemetaan sumber belajar yang telah dipersiapkan. (lihat lampiran)

3. Identifikasi sumber-sumber belajar & pemanfaatannya.

- Minta peserta kelompok untuk mendiskusikan jenis-jenis sumber belajar dan pemanfaatannya di sekolah.
- Pakai daftar yang mereka susun sebelumnya untuk membantu mereka bekerja.
- Mintalah masing-masing kelompok untuk memajangkan hasil kerjanya untuk mendapatkan masukan dari kelompok lain (Berbelanja)

#### **Daftar Sumber-sumber Belajar & Pemanfaatannya (Contoh)**

<b>Sumber belajar</b>	<b>Jenis-jenis Pemanfaatan</b>
1. Lingkungan <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sungai</li><li>▪ Laut</li><li>▪ Hutan</li><li>▪ Peternakan</li><li>▪ Kebun</li><li>▪ Masyarakat</li></ul>	
2. Sumber daya manusia <ul style="list-style-type: none"><li>• Orang tua/wali</li><li>▪ Tukang kayu</li><li>▪ Anggota</li></ul>	

Karang taruna <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Masyarakat Bisnis</li> <li>▪ Tokoh Agama</li> <li>▪ Tokoh Pendidikan</li> <li>▪ Anggota Kelompok Seni/Olah Raga</li> <li>▪ Dsb.</li> </ul>	
3. Lembaga <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tempat ibadah</li> <li>▪ Pasar/Swalayan</li> <li>▪ Organisasi Profesional</li> <li>▪ Industri</li> <li>▪ Organisasi Pemuda/O. Raga</li> <li>▪ Karang Taruna</li> <li>▪ LSM lokal/Asing</li> <li>▪ Dsb.</li> </ul>	

4. Mencocokkan sumber-sumber yang potensi untuk dikaitkan dengan kurikulum pada setiap kelas dan mata pelajaran (30')

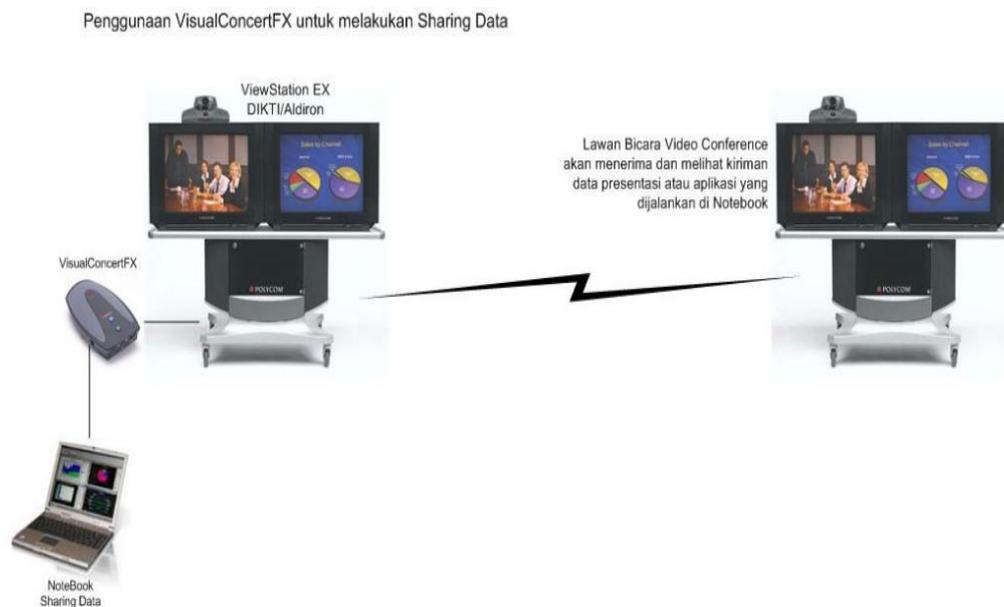
Peserta berdiskusi dalam kelompok sekolah masing-masing untuk memilih sumber-sumber belajar apa saja yang dapat dimanfaatkan bagi sekolah dan memajang hasilnya untuk dipresentasikan pada kelompok lain.

**Potensi Pemanfaatan Orang/Tempat Sebagai Sumber Belajar (Contoh)**

Tempat/Orang	Potensi pemanfaatan	Keterangan
Tukang kayu	Pelajaran matematika kelas V (mengukur)	Bisa dilakukan di tempat kerja tukang kayu

Kebun Singkong	Pelajaran Biologi kelas 4 (mengetahui jenis-jenis serangga)	Siswa diajak untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi serangga
Wartawan	Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 (mengetahui bentuk-bentuk paragraf)	Wartawan diundang untuk berdiskusi dengan siswa

Berikut adalah ilustrasi bagaimana transfer data dapat dilakukan dengan melalui sistem program inherent ini dilakukan. Dalam inherent ini bisa digunakan beberapa tools yang bisa mendukung proses transfer data atau informasi sebagaimana yang terlihat pada ilustrasi di bawah.



## Mobile Learning (M-Learning)

Selain In-Hereent yang dikembangkan pada pendidikan tinggi, dewasa ini juga telah dikenalkan dan mulai disosialisasikan apa yang disebut dengan *mobile learning*.

### 1. Latar Belakang

Ada beberapa kondisi nyata, kendala, pemikiran inovasi dan berbagai terobosan nyata yang bisa dikembangkan oleh praktisi pendidikan dan teknologi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi serta kemudahan-kemudahan dalam melakukan komunikasi dewasa ini dengan melalui *hand phone*, ternyata telah menjadi landasan yang kuat sehingga revolusi pembelajaran memungkinkan untuk dilakukan.

Berikut adalah beberapa kondisi nyata yang berhubungan dengan perkembangan alat komunikasi handphone yang menjadi landasan latar belakang operasional kemunculan *mobile learning*, yaitu:

- Penetrasi perangkat mobile sangat cepat
- Lebih banyak daripada PC
- Lebih mudah dioperasikan daripada PC
- Perangkat *mobile* dapat dipakai sebagai media belajar.

## 2. Why M-Learning?

Salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan dimanapun dan kapanpun, maka pemikiran dalam mengembangkan *mobile learning* ini sangat didasari oleh alasan-alasan pokok, khususnya karena:

- Dapat digunakan kapan-pun di mana-pun. (Online/offline)
- Cakupan Luas, dapat menggunakan jaringan seluler komersial (GSM,GPRS,CDMA) tanpa harus membangun sendiri. Jaringan tersedia di mana-mana.
- Integrasi dengan sistem yang ada khususnya mampu:
  - integrasi dengan e-learning
  - integrasi dengan sistem penyelenggaraan pendidikan (Sistem Informasi Akademik)
  - integrasi dengan sistem lainnya misalnya, *Instan messaging*.

## 3. Klasifikasi M-Learning

Untuk mampu memanfaatkan keberadaan *mobile learning* ini, maka kita perlu memahami atau mengenal klasifikasinya dengan benar. Berikut adalah klasifikasi M-Learning, yaitu berdasarkan:

- Jenis perangkat yang digunakan
- Teknologi komunikasi Nirkabel yang digunakan
- Tipe Informasi yang dapat diakses
- Tipe pengaksesan(online/offline)
- Lokasi
- Tipe komunikasi
- Dukungan standar e-learning



M-Learning pada dasarnya ada dalam versi offline dan online. Versi offline ini dapat dilakukan dan dimulahi hanya dengan melakukan satu kali install, tidak terkoneksi server (*stand alone*), Hanya menginstal engine, Dapat di-update dengan mengkoneksikan ke server, Dapat berinteraksi dengan pembelajar atau pengajar (*diskusi/tanya jawab*). Sebagai salah satu contoh hasil aksesnya, yaitu: Contoh: Modul Jaringan 2 PC dengan UTP Cross. [www.getjar.com/products/6485/jarkomcross](http://www.getjar.com/products/6485/jarkomcross).

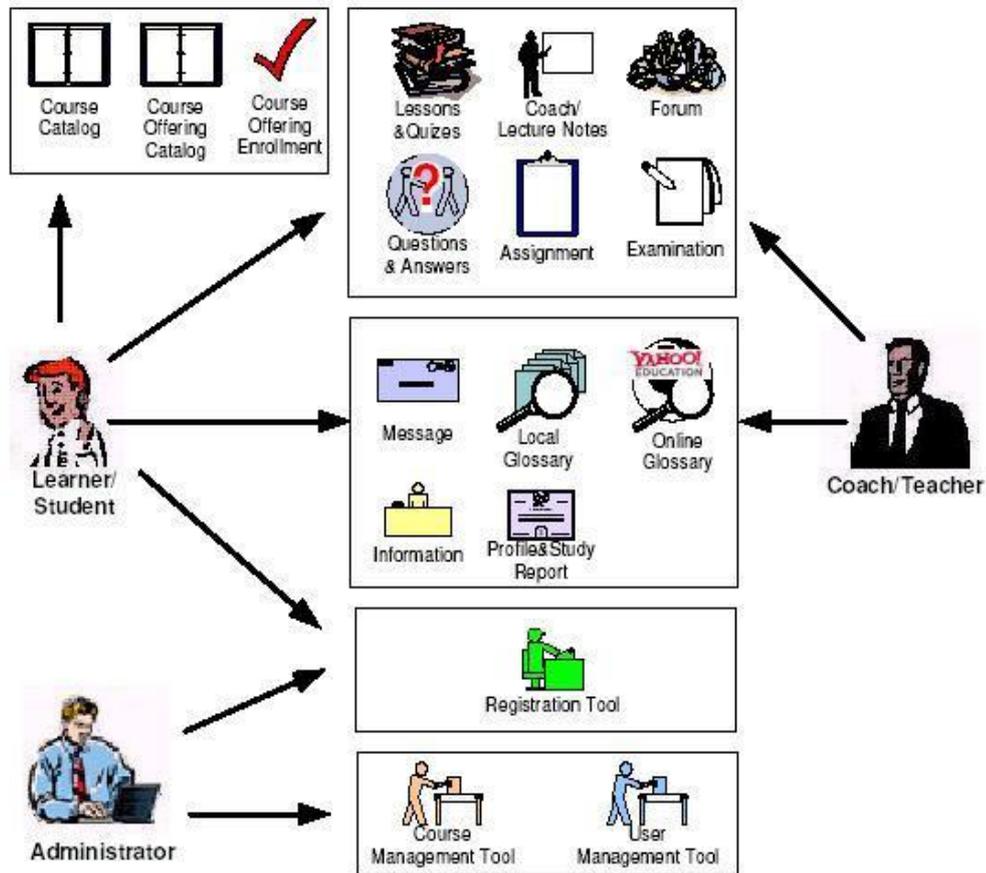
Sedangkan versi Online ini memiliki karakteristik dalam memulai pembelajarannya dengan cara : a) Hanya menginstal engine; b) Dapat di-update dengan mengkoneksikan ke server; c) Dapat berinteraksi dengan pembelajar atau pengajar (*diskusi/tanya jawab*).

Ada banyak prototipe yang dikembangkan dalam mendukung *mobile learning* ini, diantaranya adalah Prototipe Ganesa Mobile Learning (GML).



Melalui prototipe di atas maka pembelajaran secara *mobile* dapat secara lebih dikembangkan dan mampu menyentuh serta melibatkan pikiran dan aktivitas belajar individu di mana saja dan kapan saja. Berikut

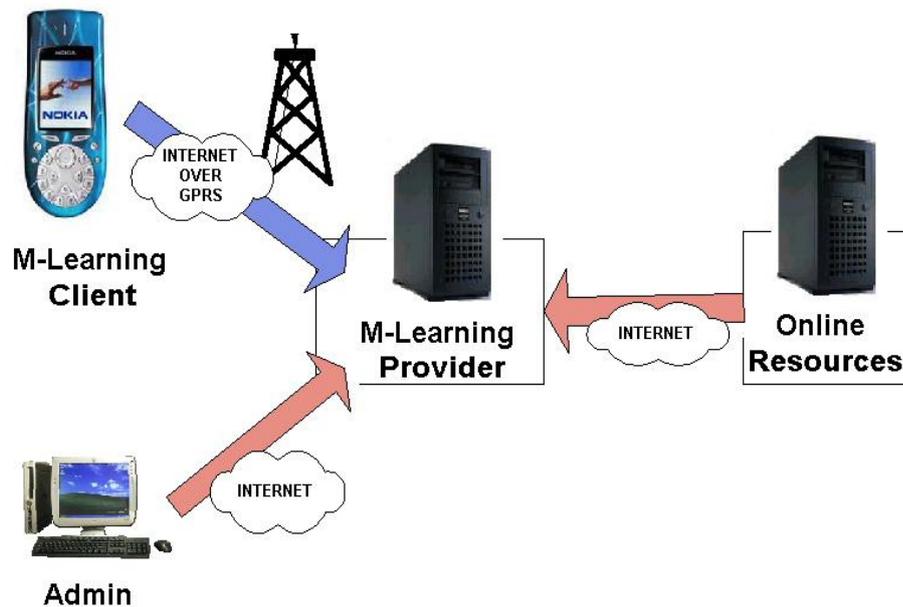
adalah salah satu ilustrasi yang menunjukkan sebuah fitur bagaimana *Mobile Learning* terjadi.



Dari fitur *mobile learning* di atas bagaimana siswa memiliki kesempatan untuk menerima informasi pembelajaran dari gurunya yang telah menyiapkan beberapa paket pelajaran, mulai dari informasi pelajaran secara umum hingga sistem atau prosedur evaluasi yang bisa diberikan kepada siswa. Semuanya itu tentunya melibatkan sistem organisasi secara online juga khususnya hal ini bisa dilakukan oleh seorang administrator, yang harus mengorganisasi mengenai log in dalam menu *Register Tool*, *Management Tools*, dan *Course Management Tools*.

Sistem penyelenggaraan hingga pembelajaran secara *mobile* ini bisa dikembangkan jika sebelumnya tentunya telah dipersiapkan dan dirancang sedemikian rupa. Pada tahap inilah maka sebuah arsitektur untuk sebuah sistem *mobile learning* harus disiapkan. Sebagaimana yang diilustrasikan pada bab 10 sebelumnya berikut sebuah arsitektur fisik

yang secara sederhana bisa memberikan penjelasan visual sebuah *mobile learning*.



Dari arsitektur fisik di atas maka *Client* dalam hal ini peserta pembelajar dapat melakukan koneksi melalui vitur internet over GPRS yang terdapat dalam menu-menu Hand phone yang dimilikinya. *Client* ini akan tersambung dengan *provider*, di mana provider ini telah memiliki beberapa bahan pembelajaran yang siap diakses. Bisa akses tidak seorang client pada provider tiada lain karena dikenali sebelumnya oleh *Admin*, melalui login yang telah terdaftar sebelumnya. Provider M-learning telah pula memiliki koneksi dengan jaringan internet ke sumber belajar *Online Resources*.