

Received : 27-08-2021
Revised : 23-09-2021
Published : 30-09-2021

Pusat Sumber Belajar Balai Multimedia dan Balai Tekkomdik

Atika Nurul Aini¹, Dodi Kurniawan², Belina Wahyu Cahyani³, Oriza Septentika Andayani⁴, Naila Fauziatun Nikmah⁵
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
atikanurul.2019@student.uny.ac.id¹, dodikurniawan.2019@student.uny.ac.id²,
belinawahyu.2019@student.uny.ac.id³, orizaseptentika.2019@student.uny.ac.id⁴,
nailafauziatun.2019@student.uny.ac.id⁵,

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah mengalami perkembangan pesat. Pemerintah berupaya melakukan berbagai macam cara untuk mengenalkan dan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ke dalam lembaga pendidikan. Secara sederhana, teknologi informasi adalah ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. Maka muncullah Pusat Sumber Belajar. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui tentang Pusat Sumber Belajar Balai Multimedia/Tekkomdik. Metode penulisan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pusat Sumber Belajar merupakan lembaga yang didirikan untuk membantu pendidik mengembangkan pengalaman-pengalaman belajar yang memungkinkan siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Balai Multimedia dan Balai Tekkomdik memiliki tujuan yang hampir sama, yaitu melakukan pengembangan, produksi, dan layanan pembelajaran yang memanfaatkan multimedia.

Kata Kunci: pusat sumber belajar, balai multimedia, balai tekkomdik

Abstract

The development of information technology at this time has experienced rapid development. The Government tried to do various ways to introduce and take advantage of the development of information technology into educational institutions. In simple terms, information technology is the science needed to manage information so that information can be searched easily and accurately. Then came the Learning Resource Center. The purpose of this paper is to find out about the Center for Learning Resources Center Multimedia / Tekkomdik. The writing method uses descriptive qualitative methods. The Learning Resource Center is an institution established to help educators develop learning experiences that enable students to actively participate in the learning process. Balai Multimedia and Balai Tekkomdik, have almost the same goals, namely to develop, produce, and provide learning services that utilize multimedia.

Keywords: learning resource center, multimedia center, tekkomdik center



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran ideal yang menghasilkan efektivitas dan efisiensi tinggi dipengaruhi banyak komponen dalam sistem pembelajaran. Satu diantara beberapa komponen penting itu adalah ketersediaan peralatan, perlengkapan, fasilitas, sarana dan prasarana pembelajaran. Kelengkapan fasilitas pembelajaran dan sarana prasarana tersebut bukan hanya sekedar memenuhi standar yang ditetapkan sesuai dengan undang-undang dan peraturan yang berlaku. Keberadaan sarana prasarana pembelajaran itu menjadi bagian penting dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses dan hasil pembelajaran. Fasilitas pendukung inilah yang dijadikan sebagai “Pusat Sumber Belajar”. Perkembangan berdirinya Pusat Sumber Belajar (PSB) didorong oleh berbagai pertimbangan baik secara filosofi tentang kebutuhan belajar manusia maupun pasang surut keberadaan PSB. Perkembangan itu misalnya dalam bentuk layanan yang diawali dengan keberadaan perpustakaan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya, hingga kemajuan teknologi informasi seperti yang tampak saat ini.

Perkembangan teknologi informasi telah berubah sedemikian rupa cepat, sehingga tatanan sumber daya manusia harus mampu mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Dalam hal ini pemerintah berupaya melakukan berbagai macam strategi untuk mengenalkan teknologi informasi dan memanfaatkannya sesuai dengan kaidahnya terlebih dalam hal yang berkaitan dengan pendidikan kepada kalangan masyarakat yang belum mampu mengetahui serta belum memanfaatkan teknologi informasi yang telah ada. Secara sederhana teknologi informasi sendiri dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. Isi dari ilmu tersebut dapat berupa teknik-teknik dan prosedur untuk menyimpan informasi secara efisien dan efektif. Seperti contoh pemanfaatan media-media pembelajaran baik berupa visual (gambar), audio (suara/ cassette recording), multimedia pembelajaran, serta pembelajaran berbasis *e-learning*. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan perangkat pendidikan yang lebih kompetitif dalam suatu pembelajaran.

Dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang begitu pesat, sekolah tidak perlu khawatir untuk mengejar ketertinggalan dalam pemanfaatan teknologi dengan kehadiran lembaga pendidikan yang bergerak dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya untuk membantu proses pembelajaran seperti Balai Multimedia dan Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan. Sekolah dapat bekerjasama untuk pengadaan dan pengembangan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, adanya Balai Multimedia dan Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan diharapkan eksistensinya dalam penggunaan teknologi dalam mendukung pendidikan.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Zainuddin (1984) Pusat Sumber Belajar merupakan pemusatan secara terpadu berbagai sumber belajar yang meliputi orang, bahan, peralatan, fasilitas lingkungan, tujuan dan proses. berisi komponen-komponen perpustakaan, pelayanan audio-visual, peralatan dan produksi, tempat berlatih mengembangkan kegiatan program instruksional dan tempat mengembangkan alat-alat bantu dalam pengembangan sistem instruksional. Pusat Sumber Belajar (PSB) juga merupakan tempat bagi tenaga kependidikan untuk mengembangkan bahan-bahan pengajaran dengan bantuan multimedia pendidikan terpadu yang terdiri atas unsur-unsur perpustakaan, workshop, audio-visual dan laboratorium.

Selanjutnya Warsito (2008) menyatakan bahwa PSB merupakan tempat di mana berbagai jenis sumber belajar dikembangkan, dikelola dan dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya ditambahkan Warsito, bahwa Pusat sumber belajar merupakan suatu aktivitas yang terorganisasi yang berhubungan dengan kurikulum dan pembelajaran pada suatu satuan pendidikan.

Sementara itu Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) adalah salah satu unit pelaksana teknis yang berada di bawah naungan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Dikbud). Tugas pokok BPMPK adalah melaksanakan pengembangan model multimedia dan memfasilitasi pemanfaatan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan. Sedangkan, Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (Balai Tekkomdik) Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu unit pelaksana teknis Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY yang memiliki tugas menyelenggarakan pengembangan, produksi, dan layanan pembelajaran serta komunikasi pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam menyusun artikel ini yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari perannya (Arikunto, 2010: 151). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, kepercayaan orang yang akan diteliti dan kesemuanya tidak dapat di ukur dengan angka. Dalam penelitian ini, teori yang digunakan dalam penelitian tidak dipaksakan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang telah diteliti (Sulistyo-Basuki, 2006: 24). Metode pendekatan deskriptif kualitatif adalah metode pengolahan data dengan cara menganalisa factor-faktor yang berkaitan dengan objek penelitian dengan penyajian data secara lebih mendalam terhadap objek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi literatur, wawancara, dan observasi.

PEMBAHASAN

A. Pusat Sumber Belajar

Pusat Sumber Belajar adalah suatu lembaga atau institusi yang didirikan dalam lingkungan sekolah, perguruan tinggi dan masyarakat yang menyediakan fasilitas pengembangan sistem pembelajaran, pengembangan multimedia pembelajaran dan pelayanan kebutuhan sumber belajar berbentuk konsultasi, pelatihan, dan produksi untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien, mendorong terjadinya individualisasi pembelajaran serta mendukung penyediaan sumber belajar yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Pusat sumber belajar memiliki tujuan utama yaitu untuk memfasilitasi pengembangan sistem pembelajaran melalui suatu proses yang terus menerus dan sistematis, dalam rangka membantu pendidik mengembangkan pengalaman-pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selan itu, PSB juga bertujuan untuk menyelenggarakan berbagai pelatihan dan konsultasi dan produksi dalam pengembangan sistem pembelajaran, pengembangan multimedia pembelajaran, dan pelayanan kebutuhan, peminjaman bahan bacaan untuk mendukung terselenggaranya proses pembelajaran secara

aktif dan efektif. Cara yang dipilih adalah menyediakan berbagai macam pilihan untuk menunjang kegiatan kelas tradisional dan untuk mendorong penggunaan cara-cara baru (non-tradisional), yang paling sesuai untuk mencapai tujuan program akademis dan kewajiban-kewajiban institusional yang direncanakan lainnya.

PSB memiliki tujuan khusus sebagaimana yang dikutip dan dielaborasi dari Rusmanto (2013) adalah menyediakan berbagai macam pilihan sumber belajar untuk menunjang kegiatan kelas tradisional, mendorong penggunaan cara-cara belajar terbaru yang paling cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kewajiban institusional lainnya, memberikan pelayanan dalam perencanaan, produksi, operasional, dan tindak lanjut untuk pengembangan sistem pembelajaran, menyediakan program latihan untuk para pendidik mengenai pengembangan sistem pembelajaran dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, memajukan usaha penelitian yang perlu tentang penggunaan media pembelajaran, menyebarluaskan informasi yang dapat membantu memajukan penggunaan berbagai macam sumber belajar dengan lebih efektif dan efisien, menyediakan pelayanan produksi bahan ajar, media dan perangkat pembelajaran lainnya, memberikan konsultasi untuk modifikasi dan desain fasilitas sumber belajar, membantu mengembangkan standar penggunaan sumber-sumber belajar, menyediakan pelayanan pemeliharaan atas berbagai macam peralatan dan perlengkapan pembelajaran, membantu dalam pemilihan dan pengadaan bahan-bahan media dan peralatannya, dan menyediakan pelayanan evaluasi untuk membantu menentukan efektivitas berbagai strategi, model dan metode pembelajaran.

Pusat Sumber Belajar menjalankan beberapa fungsi meliputi fungsi pusat sumber belajar, fungsi pengembangan sistem pembelajaran, pengembang multimedia pembelajaran, dan fungsi produksi. *Pertama*, fungsi sebagai pusat sumber belajar menurut Tucker (1979) menyediakan fasilitas pendidikan, latihan dan pengenalan melalui produksi bahan media serta pemberian pelayanan penunjang (seperti sirkulasi peralatan audiovisual, penyajian program-program video, pembuatan katalog dan pemanfaatan pelayanan sumber-sumber belajar pada perpustakaan). Selanjutnya menurut Ellison (1972), PSB memiliki fungsi antara lain memberikan fasilitas atau bantuan belajar bagi siswa, menyediakan sumber belajar kepada mahasiswa dan dosen, dan menyediakan bahan-bahan yang berguna untuk melaksanakan kurikulum dan pengalaman belajar bagi mahasiswa.

Kedua, fungsi pengembangan sistem pembelajaran yang membantu para pendidik (guru, dosen dan fasilitator) membuat rancangan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta membantu pendidik secara individual dalam membuat desain dan pemilihan berbagai kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. *Ketiga*, fungsi pelayanan dan pengembangan multimedia terkait dengan pembuatan rencana penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran dan pelayanan pendukung yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik yang meliputi sistem penggunaan multimedia, fasilitas dan program belajar multimedia, pelayanan perpustakaan media, pemeliharaan dan penyampaian multimedia, pembelian bahan-bahan dan peralatan untuk mendesain multimedia, dan penyediaan produk multimedia pembelajaran.

Keempat, fungsi produksi merupakan pelayanan terhadap berbagai kebutuhan ketersediaan bahan pembelajaran termasuk kelengkapannya bagi pendidik dan peserta didik. Fungsi produksi sangat diperlukan karena PSB merupakan lembaga yang memungkinkan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran melalui penyediaan koleksi bahan atau media pembelajaran yang memadai baik berupa bahan cetak maupun non cetak seperti bahan

video, bahan audio, bahan belajar berbantuan komputer, dan sebagainya. Apalagi jika PSB dikelola oleh para profesional yang handal di bidangnya, maka keberadaan PSB menjadi sebuah pusat belajar yang bermakna bagi masyarakat belajar.

B. Balai Multimedia

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) adalah salah satu unit pelaksana teknis yang berada di bawah naungan Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Dikbud). Tugas pokok BPMPK adalah melaksanakan pengembangan model multimedia dan memfasilitasi pemanfaatan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan.

BPMR Semarang berdiri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 0145/O/1979 tentang Struktur Organisasi Balai yang selanjutnya sesuai dengan perkembangan beban kerja dirumuskan kembali tugas, fungsi dan susunan organisasi BPMR yang tertuang dalam SK Mendikbud Nomor 0222G10/1980 tentang Penyempurnaan Organisasi Balai. Adapun tugas dan fungsi BPMR Semarang adalah melaksanakan produksi program pendidikan melalui media audio yaitu radio dan kaset. Selain tugas tersebut BPMR Semarang juga berfungsi sebagai mitra kerja instansi lain baik pemerintah maupun swasta yang ingin memanfaatkan keberadaan BPMR sebagai sumber belajar dan rumah produksi media audio.

Pada tahun 2003 Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia mengeluarkan Keputusan Menteri Nomor 102/O/2003 tentang berubahnya BPMR Semarang menjadi BPM Semarang atau Balai Pengembangan Multimedia Semarang. Perubahan ini tentu saja merubah fungsi BPMR Semarang yang dahulu memproduksi program pembelajaran media audio menjadi BPM yang memproduksi program pembelajaran berbasis multimedia, BPM Semarang juga melakukan perubahan fungsi yang dahulu hanya memproduksi tetapi kini BPM Semarang juga melakukan pengembangan multimedia dengan mencari model dan format sajian multimedia baru yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran.

Pada tahun 2012 menurut Permendikbud No 22 Tahun 2012 berubah nama lagi menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan. Sejak berfungsi sebagai unit pengembang media, BPMPK hingga saat ini telah mengembangkan program Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), baik dalam format *on-line* maupun *off-line*. Beberapa program produk BPMPK tersebut telah dimanfaatkan untuk menambah variasi sumber belajar bagi peserta didik kemudian program MP tersebut juga diupload di situs pendidikan "Rumah Belajar" yang dikelola Pustekkom.

Mulai tahun 2009, BPMPK mengembangkan model dan format multimedia format mobile-learning dengan nama Mobile Edukasi (m-edukasi). Model model yang telah dikembangkan antara lain Multimedia Pembelajaran Interaktif (CD Interaktif), Multimedia Pembelajaran Interaktif On line, Mobile Edukasi, Teaching Aid, Stock Media, E-budaya, Katalog Media, Virtual Laboratorium, dan *Game* Edukasi.

Keberadaan visi dan misi merupakan syarat wajib bagi sebuah instansi agar tujuan yang akan dicapai lebih jelas dan terarah. Dalam hal pencapaian suatu tujuan di perlukan suatu perencanaan dan tindakan nyata untuk dapat mewujudkannya, Sepertihalnya instansi lain BPMPK tentunya juga memiliki Visi, Misi, dan Tusi.

BPMPK memiliki Visi "Tersedianya model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan multimedia untuk membentuk insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong", serta Misi BPMPK

"Menganalisis, Merancang, dan membuat serta mengevaluasi model pembelajaran berbasis multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan". Tujuan yang ingin dicapai oleh BPMK yakni untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan agar terlaksananya pengembangan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dan kebudayaan melalui model pembelajaran berbasis multimedia.

BPMK bertugas melaksanakan pengembangan Model Multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan dengan cara menganalisis model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan, perancangan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan, pembuatan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan, pendayagunaan sarana dan peralatan multimedia,fasilitasi pengembangan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan,valuasi pengembangan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan, dan pelaksanaan urusan ketatausahaan Balai.

Terdapat beberapa konten dan program yang dibuat oleh BPMK, yaitu:

1. *EduStore*

EduStore merupakan aplikasi layanan konten digital milik BPMK yang menyediakan media pembelajaran berupa bahan ajar mobile edukasi yang dapat diunduh dengan mudah dan dapat diakses di *OS Android* pada *device handphone* atau *tablet*.

2. *EduGame*

Edugame merupakan *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan mendukung pengajaran dan pembelajaran, menggunakan teknologi multimedia interaktif yang digunakan sebagai alternatif pembelajaran di luar kelas. Misalnya dalam materi untuk anak usia 4-5 tahun misalnya dengan materi kereta api anak akan diajak "Membantu Pak Masinis" merangkai gerbong kereta api dengan pola A-B-C. Selain itu, bisa mengenal beberapa jenis kereta api melalui gambar yang ditampilkan sehingga anak akan mengenal alat transportasi, khususnya kereta api kini akan sangat menyenangkan, walaupun tidak bersama guru di sekolah.

3. *Teaching Aid*

Teaching Aid merupakan alat peraga yang disajikan dalam bentuk virtual, Program ini digunakan guru sebagai alat bantu mengajar. Program ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, mengambil media yang akan disajikan dalam pembelajaran di kelas, serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. Media ini ditampilkan secara parsial dengan metode penyampaian yang variatif berdasarkan materi yang dikembangkan. Contoh program ini berjudul "Kehidupan di Pantai", materi yang disajikan adalah keadaan alam yang ada di pantai, benda-benda yang ada di pantai, tata cara kehidupan dipantai, perbuatan-perbuatan yang baik saat berada di pantai, macam-macam mata pencaharian di pantai. Materi disampaikan dengan menggunakan berbagai macam multimedia yang dapat menarik perhatian siswa, seperti video, animasi, *puzzle*, mewarnai serta gambar.

4. *Augmented Reality (AR)*

Program AR merupakan teknologi yang menggabungkan dua dunia yaitu dunia nyata dan dunia virtual. Artinya, gambaran kehidupan nyata dapat diintegrasikan dengan objek virtual seperti gambar, suara, lokasi, maupun video. Dengan teknologi AR diharapkan pembelajaran model inkuiri dapat berlangsung, yaitu pembelajaran yang menekankan pada aktivitas peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif mencari dan menemukan sendiri sesuatu konsep, pembelajaran juga berpusat pada peserta didik dan

- mengarah pada kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan keterampilan abad 21. Contoh materi dari program ini yakni materi Gelombang Mekanik. Pembahasan gelombang dibatasi pada gelombang mekanik, terdiri dari gelombang transversal, gelombang longitudinal, gelombang berjalan dan gelombang stasioner. Program ini terdiri dari Materi, Soal Evaluasi, dan bahan penyerta berupa LKPD dan Marker.
5. Si Kece
Program ini dapat digunakan sebagai referensi bagi orang dewasa (dalam keluarga) dalam memberikan penguatan karakter anak pada generasi milenial dengan model tutorial *mobile* edukasi serie keluarga cerdas. Program ini diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai referensi dalam mendidik anak-anaknya di era milenial karena pada era ini karakter anak-anak milenial lebih cenderung dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan dari *youtube*, karena itu penguatan karakter sangat dibutuhkan untuk menghasilkan generasi bangsa yang berkarakter positif.
 6. V-Lab
V-Lab adalah aplikasi Laboratorium Maya (Virtual Lab) yang dikembangkan oleh BPMPK. Contoh penggunaan VLab pada materi trigonometri Konsep dalam menjalankan aplikasi ini adalah user harus mengisi variabel dan menggerakkan obyek untuk mengetahui nilai perbandingan sisi-sisi Segitiga Siku-Siku dan menentukan nilai Sin, Cos dan Tan sudut-sudut istimewa, selain itu pada konten ini disediakan Lembar Kerja Praktikum (LKP) yang bisa digunakan sebagai panduan sekaligus latihan bagi pengguna dalam melakukan aktivitas praktikum dengan panduan yang disajikan berupa video
 7. Si Cerdik
Si Cerdik adalah Aplikasi Cerdas Mendidik, merupakan *Game* Edukasi yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan - Kemendikbud. *Game* berisi konten pembelajaran berupa soal-soal yang ditampilkan berdasarkan beberapa mata pelajaran. Konsep dalam memainkan *game* Si Cerdik user harus mencari lawan main, baik secara acak maupun memilih lawan yang sudah ada dalam list database aplikasi
 8. E-Komik
Program e-Komik ini merupakan komik yang disajikan dalam bentuk digital, salah satu fungsinya digunakan sebagai sumber belajar Bahasa Inggris. Kontennya dikemas dalam bentuk cerita dengan tokoh aplikasi e-Komik ini pada akhir bagian dilengkapi dengan kuis interaktif.
 9. Mobile Vokasi
Program ini bersifat mobile, berisikan pembelajaran, dan berformat *game*. Contoh konten dalam aplikasi ini yakni Memelihara Sistem Pendingin, Masing-masing permainan terdapat tiga level yaitu tebak konstruksi, tebak gambar, dan pencet aliran, *game* ini dibatasi oleh waktu pengerjaan.
 10. MPI ABK
Program ini digunakan sebagai alat bantu pengajaran materi kepada ABK. Misalnya dalam materi membaca ujaran, Bahasa Indonesia dengan tema Penerapan BKPBI tentang profesi. Berisi materi pokok pengembangan bahasa dan komunikasi bagi siswa berkebutuhan khusus dengan ketunaan tunarungu. Dalam penyampaian materinya menggunakan presenter atau model yang sekaligus berperan sebagai interpreter bahasa isyarat. Terdapat banyak gambar dan video yang berfungsi untuk memvisualisasikan kata

maupun kegiatan kerja, dengan harapan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disajikan.

11. Lomba Membuat Aplikasi Mobile Edukasi(MAME)

Lomba ini diadakan setiap tahun dimulai pada tahun 2012 hingga sekarang. Lomba MAME bisa diikuti dengan berbagai kategori yakni kategori pelajar, kategori guru, kategori umum virtual, kategori umum *game* edukasi. Semua konten dapat diunduh menggunakan *handphone*, PC, maupun tablet dilaman m-edukasi.kemendikbud.go.id.

C. Balai Tekkomdik

Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (Balai Tekkomdik) Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu unit pelaksana teknis Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY yang memiliki tugas menyelenggarakan pengembangan, produksi, dan layanan pembelajaran serta komunikasi pendidikan. Berdirinya Balai Tekkomdik DIY tidak lepas dari Kebijakan Otonomi Daerah pada tahun 2002 yang berdampak pada pengembangan Sanggar Teknologi Komunikasi (Tekkom) Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan (Pustekom) Depdiknas menjadi Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (Balai Tekkomdik) Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis Daerah. Balai Tekkomdik DIY ditetapkan sebagai UPT Daerah di bawah Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 7 Tahun 2001 tentang Pembentukan Organisasi Unit Pelaksana Teknis Daerah pada Dinas.

Uraian Tugas Pokok dan Fungsi Balai Tekkomdik DIY ditetapkan dalam Surat Keputusan Gubernur DIY nomor 159 Tahun 2002 tentang Tugas dan Fungsi Pokok UPTD Provinsi DIY, dengan personal seorang Kepala Balai, Kepala Sub Bagian Tata Usaha, Kepala Seksi Produksi, Seksi Evaluasi dan Pelaporan, dan Kelompok Jabatan Fungsional. Berdasarkan terbitnya peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2008 tentang SOTK dan tugas pokok dan fungsi dinas dan UPT di lingkungan Pemerintah Provinsi DIY serta dalam rangka meningkatkan efisiensi kinerja lembaga – lembaga pemerintah, Balai Tekkomdik DIY tetap sebagai UPT Daerah di bawah Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olah Raga DIY dengan struktur organisasi yang sama dengan penyesuaian nama seksi dari Seksi Produksi menjadi Seksi Pengembangan dan Produksi, dan Seksi Evaluasi dan Pelaporan menjadi Seksi Layanan dan Promosi.

Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta memiliki visi yaitu “Menjadi pusat sumber belajar pendidikan formal dan non formal jenjang pendidikan dasar dan menengah berbasis teknologi informasi dan komunikasi terkemuka di Indonesia Tahun 2025.” Sementara itu, misi dari Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta adalah (a) menyusun bahan usulan kebijakan teknis di bidang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk keperluan pendidikan, (b) memberantas buta komputer bagi pendidikan dan tenaga kependidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah di Daerah Istimewa Yogyakarta, (c) mengembangkan dan memproduksi materi/ bahan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pendidikan formal dan nonformal, (d) mempromosikan dan memberikan layanan teknis pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, dan (e) melakukan pelayanan konsultasi dalam penggunaan Teknologi Komunikasi Pendidikan bagi sekolah dan luar sekolah di lingkungan Dinas Pendidikan.

Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan atau Balai TekKomDik merupakan unit pelaksana Teknis Daerah dibawah dinas Dikpora Daerah Istimewa Yogyakarta tugas dan fungsi kelembagaan diatur dengan Pergub nomor 86 tahun 2018. Tugas pokok Balai

Teknologi Komunikasi Pendidikan mempunyai tugas menyelenggarakan pengembangan, produksi dan layanan pembelajaran Teknologi Komunikasi Pendidikan dan melaksanakan pengembangan dan produksi media.

Balai Tekkomdik memiliki fungsi untuk merumuskan program Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan, menyiapkan bahan kebijakan teknis di bidang Teknologi Komunikasi Pendidikan dan efisiensi, pemberian Pelayanan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam bidang pendidikan, pengembangan potensi pendidikan dibidang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, dan pengembangan dan Produksi bahan Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, Balai Tekkomdik juga memiliki fungsi untuk mengevaluasi pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, pelaksanaan evaluasi dan penyusunan pelaporan program Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan, penyelenggaraan ketata usahaan dan pelaksanaan tugas lain yang diberikan atasan sesuai tugas dan fungsinya.

Balai Tekkomdik memiliki berbagai macam program dan hasil inovasi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berikut adalah program-program yang ada di Balai Tekkomdik:

1. Jogja Belajar

Jogja belajar, jogjabelajar.org, adalah salah satu layanan utama yang dikelola oleh Balai Tekkomdik dalam mendukung pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. Jogjabelajar merupakan salah satu unggulan Digital Government Services sebagai bagian Jogja Smart Province dengan berbagai layanan online. Layanan ini berisi konten pembelajaran berbasis media audio, video, dan animasi yang diakses kapanpun dan dimanapun. Layanan Jogjabelajar diharapkan mampu memberikan dan memenuhi kebutuhan masyarakat atas materi-materi pembelajaran yang bersifat online, sehingga memudahkan masyarakat dalam mengakses materi – materi atau konten yang tersedia di Jogjabelajar. Portal Jogjabelajar terbagi dalam beberapa layanan strategis. Layanan strategis tersebut adalah :

a. Jogjabelajar Media

Jogjabelajar Media (JB Media) adalah layanan portal jogja belajar yang menyediakan repositori konten-konten pembelajaran dalam bentuk multi media interaktif, media animasi dan media lain yang bersifat computer base.

b. Jogjabelajar Class

Jogjabelajar Class (JB Class) merupakan layanan konsultasi pembelajaran *online* yang melibatkan Guru dengan para peserta didik, tanpa batas ruang dan waktu. Karena sifatnya konsultasi pembelajaran, maka kegiatan JB Class dimulai setelah selesainya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di Sekolah. Para Guru akan siap menjadi mentor di Balai Tekkomdik DIY, sedangkan para siswa di manapun mereka berada, dapat memilih Guru Mentor yang ia sukai melalui portal JB Class.

c. Jogjabelajar Radio

Jogjabelajar Radio (JB Radio) adalah layanan radio streaming Balai Tekkomdik DIY yang dikemas secara edutainment. JB radio memberikan layanan informasi pendidikan yang dipadukan dengan hiburan yang mendidik. JB Radio dapat didengarkan kapan saja dan dimana saja selama 24 jam. Para pendengar yang mempunyai smartphone berbasis Android, dapat mengunduh aplikasi JB Radio di *Play Store* secara Gratis.

d. Jogjabelajar TV

Jogjabelajar TV (JB TV) adalah layanan konten pembelajaran berbasis *video on demand* yang dikemas berdasarkan jadwal. Berbagai macam video menarik hasil produksi Balai Tekkomdik DIY yang sangat bermanfaat untuk menambah khasanah pengetahuan kita, mulai dari mata pelajaran, pengetahuan umum, hingga video budaya, dapat dinikmati dengan bebas dan gratis oleh para pemirsa.

e. Jogjabelajar Budaya

Jogjabelajar Budaya (JB Budaya) merupakan salah satu bagian dari Portal Jogjabelajar yang didalamnya berisi konten-konten budaya asli khas Daerah Istimewa Yogyakarta. Melalui portal ini, para pengunjung dapat mengetahui tingginya nilai-nilai Budaya Ngayogyakarta Hadiningrat, mulai dari awal kehidupan, hingga kembali ke haribaan Tuhan.

2. Talkshow/Podcast

Balai Tekkomdik mengadakan pelatihan podcast bagi instansi pendidikan di DIY. Podcast ini berkaitan dengan lingkup pendidikan.

3. MLS

Layanan Pembelajaran Bergerak atau Mobile Learning Services (MLS) merupakan layanan bimbingan teknis yang memberikan pelatihan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pembelajaran bagi Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) di berbagai jenjang sekolah di DIY, khususnya masyarakat Pendidikan di berbagai wilayah DIY, terutama wilayah yang jauh, terpencil, dan cenderung sulit mendapat akses kemajuan teknologi.. Layanan ini diutamakan bagi wilayah yang jauh dari Kota Yogyakarta yang Guru dan Tenaga Kependidikannya mengalami kesulitan untuk mengakses layanan bimtek reguler di Balai Tekkomdik Dinas DIKPORA DIY. Layanan MLS ini bersifat gratis.

Melalui layanan ini, Tim Balai Tekkomdik DIY akan mendatangi pusat-pusat kegiatan belajar di masyarakat, ataupun di sekolah, dengan membawa laptop, server, peralatan jaringan intra, tim instruktur, konsumsi, dan lain-lain (jika dibutuhkan). Masyarakat selanjutnya dapat menggunakan laptop yang terkoneksi dengan server di jaringan intra, untuk mengakses layanan pembelajaran strategis yang dimiliki oleh Balai Tekkomdik DIY. Dengan demikian, masyarakat dapat mengenal, serta menikmati seluruh layanan pembelajaran yang telah dikembangkan dan diproduksi oleh Balai Tekkomdik DIY secara cepat dan langsung, sehingga diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal dan tertarik dengan berbagai layanan strategis Balai Tekkomdik DIY.

Calon Peserta Kegiatan Mobile Learning Services, dapat mengajukan permohonan kegiatan dengan mengisi form pendaftaran melalui portal Balai Tekkomdik DIY di <http://www.btkp-diy.or.id>. Peserta kegiatan *Mobile Learning Services* adalah para tenaga pendidik, tutor, siswa dan warga belajar wilayah Kabupaten/Kota Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemanfaatan Teknologi Informasi untuk kegiatan Pendidikan di masyarakat. Pada tahun 2021 akan dilaksanakan layanan di 30 lokasi, dengan pelaksanaan selama 2 (dua) hari di setiap lokasi. Materi dapat dipilih sesuai daftar materi yang ditawarkan.

4. Bimbingan Teknis

Bimbingan Teknis (Bimtek) merupakan layanan yang memberikan pelatihan baik secara individu atau berkelompok bagi guru maupun tenaga kependidikan dalam membuat, mengembangkan dan memanfaatkan media berbasis TIK untuk mendukung pembelajaran. Kegiatan Bimtek tersebut dapat diikuti oleh guru maupun tenaga

kependidikan dari semua jenjang baik jenjang SD / MI, SMP / MTs, SMA / MA, SMK / MAK. Selain itu, Balai Tekkomdik DIY juga menyelenggarakan Bimtek bagi Tenaga Pendidik Pendidikan Non Formal. Berbagai bentuk pengembangan media dan aplikasi diberikan untuk meningkatkan pemanfaatan TIK dalam Pendidikan. Selain diberikan bimbingan dalam membuat media pembelajaran, peserta juga diberikan bimbingan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sudah tersedia (seperti memanfaatkan smartphone dan e-learning). Hingga saat ini, media yang dikembangkan tidak hanya media berbasis komputer saja, tetapi juga media berbasis mobile (*smartphone*).

Kegiatan Bimtek rutin diselenggarakan oleh Balai Tekkomdik DIY secara periodik. Dengan jumlah peserta bervariasi, diharapkan kegiatan ini menjangkau ke semua lapisan Masyarakat Pendidikan DIY. Calon peserta dapat melihat langsung melihat pengumuman dan melakukan pendaftaran melalui laman Balai Tekkomdi DIY di <http://www.btkp-diy.or.id>. Selain melalui laman tersebut, kegiatan Bimtek juga disebarluaskan melalui jaringan sosial media dari Balai Tekkomdik DIY, seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.

5. Kihajar

Kihajar merupakan salah satu wadah untuk memberikan Apresiasi Pemanfaatan TIK untuk Pendidikan dalam bentuk perlombaan. Kihajar ini diharapkan menjadi arena bagi guru dan siswa untuk mengaktualisasikan diri melalui berbagai macam kegiatan yang diikuti. Kegiatan rutin tahunan Kihajar oleh Balai Tekkomdik DIY dapat diikuti oleh Siswa maupun Guru dari semua jenjang (SD / MI, SMP / MTs, SMA / MA, SMK / MAK, dan SLB).

Kegiatan utama dalam kegiatan Kihajar adalah Kuis Kihajar (Kita Harus Belajar) yang juga merupakan lomba berjenjang yang diselenggarakan oleh Pustekkom Kemendikbud. Sehingga bagi para pemenang Kuis Kihajar akan maju untuk berlomba di tingkat Nasional. Selain Kuis Kihajar, berbagai jenis lomba juga diselenggarakan untuk meningkatkan pemanfaatan TIK dalam Pendidikan, seperti Lomba Film Pendek, Penyiar Radio, Reportase, Desain Grafis, Robotika, dan Pembuatan Media Pembelajaran.

6. Buletin / Warta Guru

Buletin Warta Guru adalah media yang menjadi wadah untuk guru yang memiliki ketertarikan dalam karya tulis ringan dan informatif. Buletin warta guru terbit sebanyak 3 edisi setiap tahunnya. Jadwal penerbitan Buletin Warta Guru pada Bulan April, Juli dan Oktober, naskah paling lambat diterima oleh pihak redaksi pada tanggal 12 satu bulan sebelum edisi buletin terbit.

Penulis pengajuan naskah buletin kepada tim, dengan mengirimkan salinan digital ke alamat surel: info@btkp-diy.or.id cc: wahyu.widodo@jogjabelajar.org. Naskah yang masuk pada kami akan langsung kami proses ke tim penyunting, dari tim penyunting akan menentukan naskah tersebut layak terbit atau tidak. Bila dinyatakan layak terbit, naskah akan segera disetting dan kemudian akan diterbitkan. Penulis yang naskahnya dimuat maupun tidak akan dihubungi via pesan singkat maupun surat elektronik. Penulis yang naskahnya dimuat akan diberi salinan buletin sebanyak 1 eksemplar.

7. Komunitas

Saat ini banyak berkembang aplikasi – aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Tidak hanya aplikasi yang bersifat konvensional, namun saat ini sudah banyak aplikasi yang dikemas sedemikian rupa yang dapat berjalan di berbagai platform. Selain aplikasi juga banyak video-video pembelajaran yang sangat

menarik untuk kegiatan belajar mengajar. Keseluruhan aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal untuk pendidikan, apabila dikembangkan secara bersama-sama melalui sebuah forum/komunitas. Melihat fenomena tersebut, Balai Balai Tekkomdik DIY sesuai dengan tugas dan fungsinya untuk meningkatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran, menyelenggarakan kegiatan Pembinaan Komunitas TIK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Harapannya, melalui kegiatan ini, komunitas-komunitas TIK di DIY, dapat bersinergi secara lebih intensif dengan Balai Tekkomdik DIY, dalam rangka membangun pendidikan melalui pendayagunaan TIK.

Beberapa komunitas yang dibina oleh Balai Tekkomdik DIY antara lain Komunitas Film Pendek, Komunitas Fotografi, Komunitas Robotika, Komunitas Pengembang Android, Komunitas Pengembang Media Pembelajaran. Anggota komunitas terdiri Guru maupun tenaga kependidikan yang memiliki minat dan bakat pada bidang komunitas yang dibina.

8. Jurnal Adi Karsa

Jurnal Adi Karsa merupakan kumpulan penelitian yang dilakukan oleh guru yang mungkin dapat membantu para guru disekolah lain untuk menerapkan teknik mengajar yang lebih efektif dan efisien. Jurnal Adi Karsa terbit sebanyak 2 edisi setiap tahunnya. Jadwal penerbitan Jurnal Adi Karsa pada Bulan Juli dan November, naskah paling lambat diterima oleh pihak redaksi pada tanggal 12 satu bulan sebelum terbit. Pada tiap edisinya baik jurnal maupun bulletin akan didistribusikan kepada MGPM di tiap kabupaten/kota.

Apabila guru, sekolah, tidak mendapatkan namun menginginkan jurnal maupun buletin bisa mendapatkan salinan digital dari Jurnal maupun Buletin dapat mengunduh dilaman Balai TEKKOMDIK Dinas DIKPORA DIY dengan alamat btkp-diy.or.id Penulis mengunggah naskah jurnal pada laman <https://jurnal.btkp-diy.or.id>. Naskah yang masuk pada akan langsung diproses ke tim penyunting, dari tim penyunting akan menentukan naskah tersebut layak terbit atau tidak. Bila dinyatakan layak terbit, naskah akan segera disetting dan kemudian akan diterbitkan.

9. Prakerin

Balai Tekkomdik DIY bekerjasama dengan SMK maupun Perguruan Tinggi, menyelenggarakan layanan Praktik Kerja Industri (Prakerin) bagi siswa maupun mahasiswa. Kegiatan PRAKERIN merupakan kegiatan yang diwajibkan bagi siswa SMK maupun mahasiswa perguruan tinggi. Peserta PRAKERIN akan dikenalkan dengan lingkungan dunia kerja yang sesungguhnya melalui pembinaan intensif.

Peserta PRAKERIN juga akan menerima tambahan pengetahuan berupa Bimbingan Teknis dalam pengelolaan maupun pembuatan media pembelajaran dengan tools – tools terbaru. Selain itu, peserta Prakerin juga dapat menikmati fasilitas – fasilitas yang ada di Balai Tekkomdik DIY untuk mengembangkan kemampuan keahliannya (misalnya editing video maupun video shooting).

Balai Tekkomdik memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang terlaksananya program dan aktivitas di Balai Tekkomdik agar berjalan dengan efektif dan nyaman. Adapun sarana dan prasarana yang ada di Balai Tekkomdik adalah

1. Perpustakaan

Perpustakaan Balai Tekkomdik DIY adalah layanan yang memberikan layanan kepada masyarakat dalam hal peminjaman CD media pembelajaran. Selain itu

Perpustakaan ini memberikan informasi tentang berbagai produk dan layanan yang di produksi oleh Balai Tekkomdik DIY. Perpustakaan Media ini, terletak di Loby Balai Tekkomdik DIY dan dilengkapi dengan *Wifi* Area. Masyarakat dapat mengunjungi layanan tersebut berdasarkan jam kerja kantor.

2. Ruang Aula

Balai Tekkomdik memiliki Aula megah yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan. Ruangan yang dapat menampung 200 orang. Aula Balai Tekkomdik terdiri dari 2 bagian, yaitu sisi utara dan sisi selatan. Ruang ini sering digunakan pada saat kegiatan Bimbingan Teknis (Bimtek), Rapat Koordinasi, maupun pada saat menerima kunjungan dari instansi lain.

3. Ruang PSB

Ruang Pusat Sumber Belajar (PSB) merupakan salah satu ruang yang ada di Balai Tekkomdik DIY, yang digunakan untuk memberikan layanan bagi masyarakat yang ingin belajar dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, di ruang PSB ini, biasa diselenggarakan kegiatan pelatihan dalam kelas – kelas kecil. Ruangan ini, dibagi menjadi 4 bagian, antara lain Kelas Android, Kelas iOS, Kelas *e-Learning*, Kelas Windows. Ruang PSB ini di fasilitasi dengan instruktur dari Tim Teknis yang siap membantu memberikan informasi maupun pelatihan dalam kelas kecil.

4. Hostpot Area

Balai Tekkomdik memiliki fasilitas Hotspot area di halaman depan Balai Tekkomdik DIY. Fasilitas ini didukung dengan koneksi wifi dan stop kontak sehingga memudahkan bagi siswa / guru maupun masyarakat dalam memanfaatkan hotspot area ini. Selain dukungan koneksi internet cepat, area hotspot ini memiliki letak yang strategis di Balai Tekkomdik DIY, sehingga dapat diakses dengan mudah. Tidak hanya dapat digunakan pada saat jam kerja saja, *hotspot* area ini juga dapat dimanfaatkan di luar jam kerja bahkan pada hari libur sekalipun.

5. Studio AVA

Ruang Studio Video Balai Tekkomdik DIY sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan rekaman video. Produk dari kegiatan yang diselenggarakan di ruangan ini adalah Video Pembelajaran. Selain itu, kami menggunakan studio ini untuk memproduksi konten audio dan visual di JB Media (Jogjabelajar Media). Ruangan ini juga digunakan untuk acara talkshow Pendidikan dan lain-lain.

Jogja Belajar Radio atau JB Radio adalah radio streaming Balai Tekkomdik DIY yang memberikan layanan pendidikan yang dikemas secara edutainment. JB Radio memberikan layanan informasi pendidikan yang dipadukan dengan hiburan yang mendidik. Sebagai radio streaming, JB Radio dapat didengarkan kapan saja selama 24 jam nonstop. Untuk dapat mendengarkan siaran JB Radio para pendengar dapat mengakses di <http://jbradio.jogjabelajar.org> dan juga di channel Youtube Jogja Belajar Radio.

6. Laboratorium Komputer

Ruangan ini berfungsi sebagai tempat pelatihan dan mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan TIK khususnya berkaitan dengan program ICT / TIK baik untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran maupun pemanfaatan Lab ICT / TIK dalam kegiatan belajar.

7. Laboratorium IOS

Laboratorium IOS digunakan sebagai tempat pelatihan dan mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi berbasis iOS. Di ruang

ini, pengguna / pnegunjung dapat mengolah dan menghasilkan karya/produk, baik yang bermanfaat yang berbasis iOS, seperti iPhone, iMac, dll.

8. Studio Podcast

Studio Podcast Balai Tekkomdik DIY merupakan layanan pendidikan yang menyajikan ulasan menarik seputar pendidikan dengan mengundang narasumber-narasumber yang mengetahui topik hangat pendidikan saat ini.

SIMPULAN

Pusat Sumber Belajar merupakan suatu lembaga atau institusi yang didirikan dalam lingkungan sekolah, perguruan tinggi dan masyarakat yang menyediakan fasilitas pengembangan sistem pembelajaran, pengembangan multimedia pembelajaran dan pelayanan kebutuhan sumber belajar berbentuk konsultasi, pelatihan, dan produksi untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien, mendorong terjadinya individualisasi pembelajaran serta mendukung penyediaan sumber belajar yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dengan tujuan untuk memfasilitasi pengembangan sistem pembelajaran melalui suatu proses yang terus menerus dan sistematis, dalam rangka membantu pendidik mengembangkan pengalaman-pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Balai Multimedia melaksanakan tugas sebagai pengembangan model multimedia dan memfasilitasi pemanfaatan model multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan. Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan mempunyai tugas menyelenggarakan pengembangan, produksi dan layanan pembelajaran Teknologi Komunikasi Pendidikan dan melaksanakan pengembangan dan produksi media. Baik Balai Multimedia atau Balai Tekkomdik memiliki tujuan yang hampir sama yaitu melakukan pengembangan, produksi, dan layanan pembelajaran yang memanfaatkan multimedia.

Saran

Sebagai seorang pendidik hendaknya dapat secara sadar dan turut serta mengembangkan maupun memanfaatkan sarana ataupun media pembelajaran untuk menunjang proses pendidikan dengan baik. Pendidik harus terus mengembangkan kecakapannya dalam melaksanakan pengajaran dengan adanya variasi media yang disusun secara kreatif dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Asnafiyah. (2011). Pusat Sumber Belajar dan Perannya Bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- BPMPK. (2021). Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.
- BTKP. (2021). Balai Tekkomdik DIY.
- BTKP. (2011). Jogjabelajar Unlimeted Learning Experience.
- Darmansyah. (2013). Pengelolaan Pusat Sumber Belajar (Bahan Ajar).
- Mardyani, Laeli. (2017). Evaluasi Pelaksanaan Jabatan Fungsional Pengembang Teknolohi Pembelajaran di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Nasution. (2012). Teknologi Pendidkan. Jakarta: Bumi Aksara.



- Prastowo, Andi. (2018). Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah. Depok: Prenadamedia Group.
- Rochman, Muhammad Cholid Nur. (2019). Pengembangan Sistem Jogjabelajar Class Versi Mobile Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Berbasis TIK Di Daerah Istimewa Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Warsito, Bambang. (2008). Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.