

3. SUMBER BELAJAR

**Penyusun :
Hambali**

**KEGIATAN BELAJAR-5
Sumber Belajar**

a. Pengantar

Pendidikan konvensional memiliki paradigma bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar, sehingga dianggap orang yang paling memiliki pengetahuan. Paradigma itu kemudian bergeser menjadi guru lebih dahulu tahu.

Namun sekarang dengan perkembangan ilmu dan teknologi bukan saja pengetahuan guru bisa sama dengan murid, bahkan murid bisa lebih dulu tahu dari gurunya. Itu semua dapat terjadi akibat perkembangan media informasi di sekitar kita sehingga pada saat ini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan guru memiliki fungsi yang lebih luas yaitu sebagai penyedia fasilitas belajar agar siswa mau belajar (fasilitator), sebagai motivator yang memberikan semangat dan energi kepada siswa untuk terus belajar. Selain itu guru harus mampu mengelola kegiatan belajar siswa, memposisikan siswa sesuai minat, potensi, dan kemampuannya dan memanfaatkan *setting* yang ada (organisor) dan mampu mengevaluasi keberhasilan belajar siswa baik proses maupun hasil (evaluator).

Banyak contoh, siswa dapat lebih dahulu mengakses informasi dari berbagai media yang ada seperti surat kabar, televisi, bahkan internet sehingga lebih dahulu tahu dibanding gurunya. Tentu saja kondisi ini merupakan gejala yang positif sekaligus tantangan bagi para guru untuk memperbaiki proses pembelajarannya. Potensi-potensi yang tersebar di sekolah dan di masyarakat berupa sumber belajar harus menjadi perhatian guru untuk diorganisasi dengan baik sehingga berdayaguna positif untuk keberhasilan belajar siswa.

Perkembangan teknologi yang ada serta perubahan kurikulum menuntut guru untuk lebih kreatif, tidak lagi selalu menunggu instruksi dari pusat. Guru adalah tenaga profesional, sehingga harus cepat menyesuaikan diri dan mereposisi perannya. Pada saat ini guru tidak lagi harus menjadi orang yang paling tahu di kelas. Namun ia harus mampu menjadi fasilitator belajar dan pengelola sumber belajar bagi siswanya. Banyak sumber belajar yang tersedia di lingkungan kita, apakah sumber belajar yang dirancang untuk belajar ataukah yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar.

Mengapa sumber belajar itu diperlukan? Pernahkah Anda menemukan guru yang sedang menghadapi ke36 sulitan dalam menjelaskan suatu materi pelajaran kepada muridnya? Sebagai

seorang pengawas yang memiliki fungsi salah satunya adalah membantu kesulitan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, tentu perlu memahami tentang apa itu sumber belajar dan ragam sumber belajar apa saja yang dapat digunakan oleh seorang guru pada saat menjelaskan suatu materi. Seorang pengawas yang baik adalah seorang pengawas yang mampu memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi guru terutama yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Untuk itu alangkah baiknya jika kita fahami dulu konsep tentang sumber belajar dan jenis sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajarannya.

B. Konsep Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar.

Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya. Implementasi pemanfaatan sumber belajar di dalam proses pembelajaran sudah tercantum dalam kurikulum.

Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar ditekankan pada aktivitas siswa dengan melakukan pengamatan benda-benda atau situasi yang ada di lingkungan sekitar. Dari tujuan tersebut dirancang kegiatan pembelajaran memberikan

aktivitas siswa untuk melakukan percobaan sederhana yang dapat mempengaruhi pengalaman belajarnya. Misalnya untuk mengenal sifat benda padat, cair, dan gas, melalui percobaan ini tentu siswa memerlukan bahan dan alat berupa sumber belajar baik yang nyata maupun buatan untuk memahami konsep benda dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai ilustrasi berikut ini beberapa contoh riil aktifitas pembelajaran ketika menghadapi tuntutan di atas.

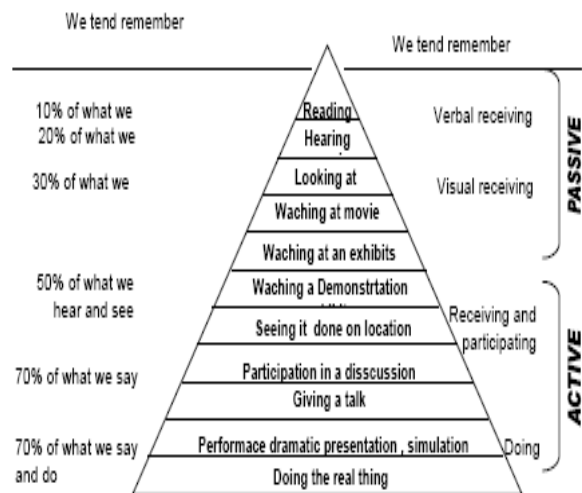
Pertama, guru akan bercerita tentang gajah, kereta api, atau pasar apung. Guru bisa bercerita mungkin karena pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau pernah melihat gambar ketiga objek itu. Apabila murid sama sekali belum tahu, belum pernah melihat dari televisi atau gambar di buku, maka betapa sulitnya guru menjelaskan hanya dengan kata-kata tentang objek tersebut. Kalau guru adalah seorang yang ahli bercerita, tentu cerita tersebut akan sangat menarik bagi murid-murid. Namun tidak semua orang diberikan karunia kepandaian bercerita. Penjelasan dengan kata-kata mungkin akan menghabiskan waktu yang lama, pemahaman murid juga berbeda sesuai dengan pengetahuan mereka sebelumnya, bahkan bukan tidak mungkin akan menimbulkan kesalahan persepsi karena terjadi verbalisme sehingga persepsi guru dengan siswa tidak sama.

Kedua, guru membawa murid untuk melihat objek yang sebenarnya misalnya studi wisata mengunjungi tempat-tempat yang sesuai seperti kebun binatang, taman safari, cagar alam atau tempat penangkaran binatang. Cara ini lebih efektif dibandingkan dengan cara lain misalnya siswa mengenal binatang hanya lewat gambar saja. Konsep ini

sejalan dengan pendapat Edgar Dale dalam teorinya *Cone Experience* yang menjelaskan bahwa hasil belajar dapat diperoleh lebih optimal dengan cara melakukan sendiri atau paling tidak melihat objek nyata. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan *Field Trip* seperti karyawisata. Namun demikian untuk melakukan tipe pembelajaran yang membawa siswa pada objek nyata terkadang membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama. Cara ini walaupun efektif tapi kurang efisien. Tidak mungkin untuk belajar semua orang harus mengalami segala sesuatu. Dengan demikian diperlukan kreatifitas guru untuk menjadikan pembelajaran lebih efisien namun hasilnya lebih efektif dengan berpijak pada prinsip pengalaman belajar Edgare Dale di atas. Cara kedua ini disebut juga pemanfaatan sumber belajar dengan menggunakan fasilitas yang sudah tersedia dan tidak dirancang secara khusus untuk pembelajaran namun dapat digunakan secara langsung (*media by utilization*).

Ketiga, disebut *media by design*. Dalam hal ini guru merancang media sesuai dengan tuntutan tujuan materi dan karakteristik siswa, seperti gambar, foto, film, video tentang objek tersebut untuk dipergunakan di kelas. Cara ini akan sangat membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, menghemat waktu, penjelasan guru pun akan lebih mudah dimengerti oleh murid, menarik, membangkitkan motivasi belajar, menghilangkan kesalahpahaman, serta informasi yang disampaikan menjadi lebih konsisten. *Treatment* pembelajaran seperti ini menghasilkan perolehan pengetahuan dan pemahaman lebih dari 50% dan dapat dikatakan pembelajaran cukup berhasil. Seperti

yang kita tahu tentang teori *Cone Experience* (Kerucut Pengalaman) dari Edgar Dale berikut ini:



Ketiga tipe pembelajaran di atas dapat kita simpulkan bahwa tipe pertama menggunakan informasi verbal, tipe kedua berupa pengalaman nyata, sedangkan cara ketiga informasi melalui media.

Di antara ketiga cara tersebut, cara kedua dan ketiga adalah cara yang paling bijaksana dilakukan, karena dengan melalui pengalaman langsung siswa mudah mengerti, namun dengan menggunakan tipe belajar ketiga pun sangat baik, karena dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

C. Jenis-jenis Sumber Belajar

Dalam buku *Instructional Technologies The Definition and Domains of The Field* (1994), AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Pesan (*Message*)

Pesan merupakan sumber belajar yang meliputi pesan formal yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi, seperti pemerintah atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan-pesan ini selain disampaikan secara lisan juga dibuat dalam bentuk dokumen seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundangan, GBPP, silabus, satuan pembelajaran dan sebagainya. Pesan nonformal yaitu pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran misalnya cerita rakyat, legenda, ceramah oleh tokoh masyarakat dan ulama, prasasti, relief-releif pada candi, kitab-kitab kuno, dan peninggalan sejarah yang lainnya.

2. Orang (*People*)

Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok. Pertama, kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar, seperti guru, konselor, instruktur, dan widyaiswara. Termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan dan lain-lain. Kelompok yang kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya politisi, tenaga kesehatan, pertanian, arsitek, psikolog, lawyer, polisi pengusaha dan lain-lain.

3. Bahan (*Materials*)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku

teks, modul, program video, film, OHT (*over head transparency*), program *slide*, alat peraga dan sebagainya (biasa disebut *software*).

4. Alat (*Device*)

Alat yang dimaksud di sini adalah benda-benda yang berbentuk fisik sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan pada butir 3 di atas. Di dalamnya mencakup multimedia *Projector*, *Slide Projector*, OHP, Film, *tape recorder*, *Opaque projector*, dan sebagainya.

5. Teknik

Teknik yang dimaksud adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup ceramah, permainan/simulasi, tanya jawab, sosiodrama, dan sebagainya.

6. Latar (*Setting*)

Latar atau lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran. Termasuk di dalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, tempat *workshop*, halaman sekolah, kebun sekolah, lapangan sekolah, dan sebagainya. Sumber belajar yang diuraikan di atas, merupakan komponen-komponen yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Secara khusus untuk kategori bahan (*materials*) dan alat (*device*) yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pendidikan.

LATIHAN

1. Mengapa sumber belajar itu diperlukan?
2. Optimalisasi hasil belajar murid dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi murid dengan berbagai macam sumber media. Apa maksudnya, berikan contohnya.
3. Jika seorang guru akan menjelaskan materi pembelajaran tentang mengenal binatang yang dapat dimakan. Bagaimana guru merancang medianya sesuai dengan tuntutan tujuan dan uraian materi tersebut ?