

PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR MASYARAKAT

Sujarwo
Fitta Ummaya Santi
Trisanti

Ketersediaan sumber belajar dalam kehidupan masyarakat sangatlah beragam. Manusia belajar dengan menggali ilmu dari berbagai sumber yang ada. Melalui beragam sumber belajar, memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk belajar. Belajar dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Lingkungan yang menjadi salah satu sumber belajar juga seringkali terabaikan manfaatnya. Pemilihan sumber belajar yang tepat, akan memberikan *output* yang baik pula. Sementara salah memilih sumber belajar juga akan menyebabkan proses pembelajaran terhambat dan tidak optimal. Pentingnya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat dipungkiri lagi. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Selain Guru, masih ada sumber belajar lain seperti: pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan latar.

PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR MASYARAKAT



PENGELOLAAN
SUMBER BELAJAR
MASYARAKAT

SUJARWO
FITTA UMMAYA SANTI
TRISTANTI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya buku Pengelolaan Sumber Belajar ini. Buku ini ditulis sebagai pegangan kuliah bagi para mahasiswa program Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Buku ini secara keseluruhan menyajikan konsep tentang pengelolaan sumber belajar, perkembangan sumber belajar, ragam sumber belajar, pengelolaan sumber belajar dan pemanfaatan sumber belajar dalam masyarakat. Dengan buku ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan dalam upaya memanfaatkan sumber-sumber belajar di sekitar.

Kami para penulis sangat memohon masukan-masukan yang konstruktif demi perbaikan buku ini di masa datang. Kepada berbagai pihak yang telah membantu kelancaran penerbitan ini, kami para penulis sebelum dan sesudahnya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2018

Tim Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
BAB II.....	4
PERKEMBANGAN SUMBER BELAJAR	4
a. Sumber Belajar Keluarga atau Kelompok	4
b. Sumber Belajar Guru	4
c. Sumber Belajar Cetak	5
d. Sumber Belajar yang Berasal dari Teknologi Komunikasi.....	5
e. Sumber Belajar yang Didesain dan Dimanfaatkan.	6
BAB III	8
SUMBER BELAJAR.....	8
Pengertian Sumber Belajar	8
Jenis-jenis Sumber Belajar	10
Manfaat dan Tujuan Sumber Belajar	14
Pemilihan dan Pemanfaatan Sumber Belajar.....	15
BAB IV	20
PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR MASYARAKAT	20
Perencanaan	21
Pengadaan	23
Pendistribusian.....	24
Penggunaan dan Pemanfaatan	24
BAB VI.....	27
SUMBER BELAJAR CETAK	27
Pengertian Sumber Belajar Cetak.....	29

Jenis-Jenis Sumber Belajar Cetak.....	29
Kelebihan dan Kelemahan Sumber Belajar Cetak	47
BAB VII.....	50
SUMBER BELAJAR ELEKTRONIK	50
1. Televisi.....	50
2. Video.....	52
3. Radio	53
4. Komputer	55
5. Kelebihan dan Kelemahan Sumber Belajar Elektronik	56
BAB VIII	58
LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR	58
1. Lingkungan dan sumber belajar.....	58
2. Manfaat Lingkungan.....	61
3. Teknik Menggunakan Lingkungan	64
Prosedur Pemanfaatan Lingkungan	69
Lingkungan Belajar	71
BAB IX.....	73
EKOWISATA SEBAGAI SUMBER BELAJAR	73
Pengertian Ekowisata	73
Tujuan Ekowisata	74
Fungsi Ekowisata sebagai sumber belajar	76
Pemanfaatan Ekowisata sebagai sumber belajar	78
BAB X	81
RAGAM SUMBER BELAJAR.....	81
DAFTAR PUSTAKA	91

BAB I

PENDAHULUAN

Kehidupan memberikan wadah yang sangat luas untuk menjadi bagian dari kegiatan belajar. Manusia belajar dengan menggali ilmu dari berbagai sumber yang ada. Ketersediaan sumber belajar ini, memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk belajar. Belajar dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja, tanpa terpaku pada ruang dan materi tertentu. Belajar adalah bagian dari kehidupan yang tidak dapat dipisahkan. Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelumnya (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989). Dengan kata lain, belajar akan menjadikan kita mendapatkan banyak pengetahuan, informasi dan keterampilan.

Kegiatan belajar identik dengan kegiatan mengajar. Walaupun demikian, kegiatan belajar bisa saja terjadi walaupun tidak ada kegiatan mengajar. Manusia memiliki pikiran, sehingga manusia dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Belajar adalah proses sepanjang hayat (*life long education*) yang terjadi dari buaian hingga seseorang akan meninggal dunia. Seseorang harus senantiasa meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya untuk kehidupan yang lebih bermakna. Jika proses belajar berhenti, maka kehidupan juga akan mati.

Ada beragam sumber belajar yang tersedia di dalam kehidupan masyarakat. Dengan banyaknya sumber belajar yang tersedia, seseorang seharusnya bisa memanfaatkan sumber-sumber yang ada. Namun pada kenyataannya, masih kurangnya dan ketidaktahuan yang

minim dari diri tentang sumber belajar. Lingkungan yang menjadi salah satu sumber belajar juga seringkali terabaikan manfaatnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, peranan guru dalam memilih sumber belajar sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Guru, pendidik, fasilitator, dll memiliki kesempatan yang luas untuk memilih sumber belajar yang tersedia. Pemilihan sumber belajar yang tepat, tentu akan memberikan *output* yang baik pula. Sementara salah memilih sumber belajar juga akan menyebabkan proses pembelajaran terhambat dan tidak optimal.

Pentingnya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak dapat dipungkiri lagi. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Selain guru, masih ada sumber belajar lain seperti: pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan latar. Maka dari itu, perlunya optimalisasi pemanfaatan berbagai sumber belajar secara bervariasi dan memberikan kesempatan kepada seseorang untuk berinteraksi lebih dekat dengan sumber belajar yang tersedia.

Sumber belajar berkaitan erat dengan segala sesuatu yang memungkinkan seseorang dapat memperoleh pengalaman belajar. Didalamnya meliputi lingkungan fisik seperti tempat belajar, bahan dan alat yang digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan dalam pengalaman belajar (Sanjaya, 2008: 12-13).

Sumber belajar dapat ditemukan dimana saja dan kapan saja. Kemahiran dalam merumuskan sumber belajar juga bergantung pada kepekaan seseorang dalam melihat sesuatu itu sebagai sumber belajar. Menurut Gagne, Briggs dan Wager (1992: 6) dalam bukunya:

Principles of Instructional Design mengemukakan bahwa “*Learning is Interest in relating both the external and internal parts of learning situation to process of behavior change*”. Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus menerus, bukan hanya dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dari dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Beragamnya jenis sumber belajar yang ada menuntut kemampuan dalam pengelolaan sumber belajar. Pengelolaan atau manajemen adalah melakukan pengelolaan sumberdaya yang dimiliki oleh sekolah/ organisasi yang diantaranya manusia, uang, metode, material, mesin dan pemasaran yang dilakukan dengan sistematis dalam suatu proses (Rohiat, 2008: 14).

Oleh karena itu, dalam buku ini penulis ingin menggali secara detail mengenai pengelolaan sumber belajar yang ada dalam masyarakat yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Buku ini diharapkan dapat membantu pendidik pada khususnya, dalam rangka memilih, menemukan, dan mengelola sumber-sumber yang dapat dijadikan sumber belajar.

BAB II

PERKEMBANGAN SUMBER BELAJAR

Sumber belajar terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Sumber belajar yang semula hanya berada di keluarga atau kelompok, saat ini sudah tersedia sangat luas di lingkungan dengan berbasis teknologi. Orang sudah dengan mudah mendapatkan informasi melalui berbagai sumber belajar yang tersedia sangat luas. Beberapa perkembangan sumber belajar dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Sumber Belajar Keluarga atau Kelompok

Keluarga merupakan satuan terkecil dalam sebuah kelompok, yang terdiri dari Ibu, bapak, dan anak. Sumber belajar keluarga atau kelompok merupakan sumber belajar yang pertama. Sadiman (1989: 143) Pada zaman praguru, sumber belajar adalah orang dalam lingkungan keluarga atau kelompok. Bentuk benda yang digunakan sebagai sumber belajar antara lain yaitu: batu-batu, debu, daun-daun, kulit pohon, kulit binatang dan kulit karang. Pengetahuan di peroleh dari hasil coba-coba.

b. Sumber Belajar Guru

Pada tahap ini terjadi perubahan pada sistem pendidikan. Terjadi perubahan pada cara pengelolaan, isi ajaran, peranan orang, teknik yang digunakan, desain pemilihan bahan, sehingga orang menjadi sumber belajar yang utama. Proses belajar tidak ditangani oleh keluarga, namun sudah beralih kepada Guru. Sehingga kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru.

c. Sumber Belajar Cetak

Adanya perkembangan industri yang cepat, pada akhirnya dapat diproduksi peralatan dan bahan yang jumlahnya besar. Dengan ditemukannya alat cetak, maka lahirlah sumber belajar baru yang berbentuk cetak lainnya yang belum pernah ada sebelumnya. Konsekuensi diketemukannya sumber belajar tersebut adalah terjadinya perubahan tugas dan peranan guru dalam pembelajaran. Semula guru merupakan sumber belajar utama yang mempunyai tugas sangat berat, dengan lahirnya sumber belajar cetak maka tugas guru menjadi ringan. Contoh sumber belajar cetak adalah: buku, komik, majalah, koran, pamflet. Dengan lahirnya sumber belajar cetak ini, maka isi pembelajaran dapat diperbanyak dengan cepat dan disebarkan ke berbagai pihak dengan mudah, sehingga merupakan kejutan baru dalam sistem instruksional pada saat itu.

d. Sumber Belajar yang Berasal dari Teknologi Komunikasi

Dengan ditemukannya berbagai alat dan bahan (*hardware* dan *software*) pada abad 17, efeknya sangat besar terhadap sistem pendidikan secara keseluruhan. Setelah timbul istilah teknologi dalam pendidikan yang pada akhir perang dunia kedua mulai berubah menjadi ilmu baru yang disebut teknologi pendidikan dan teknologi instruksional. Pengertian teknologi dalam pendidikan populer dengan istilah audio visual, yakni pemanfaatan bahan-bahan audio visual dan berbentuk kombinasi lainnya dalam sistem pendidikan.

Pada akhir perang dunia kedua mulai timbul suatu kecendrungan baru dalam bidang audiovisual kearah dua kerangka konseptual baru yang paralel, yaitu teori komunikasi dan konsep sistem (AECT, 1977). Karena pengaruh-pengaruh ilmu sosial seperti: psikologi, sosiologi,

komunikasi, teori belajar, maka cara mendesain sumber belajar lebih terarah, lebih spesifik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sumber belajar seperti ini lebih populer dengan istilah media instruksional. Misalnya: program televisi pendidikan, program radio pendidikan, film pendidikan, slide pendidikan, komputer pendidikan dan lain-lain. Keempat perkembangan sejarah sumber belajar ini oleh Eric Ashby dalam Sadiman (1989), disebut sebagai empat perkembangan keajaiban yang terjadi dalam dunia pendidikan sehingga dianggap sebagai revolusi pendidikan.

e. Sumber Belajar yang Didesain dan Dimanfaatkan.

Sumber belajar yang didesain untuk keperluan belajar telah banyak dikenal orang. Namun demikian tidak semua sumber yang didesain untuk keperluan pendidikan. AECT dalam Miarso (1986: 88) disebutkan bahwa ada kesangsian apakah fasilitas yang ada dalam masyarakat, misalnya museum semuanya itu didesain khusus terutama untuk pembelajaran peserta didik sekolah dalam bidang yang sesuai dengan kurikulum. Kenyataan bahwa sumber-sumber ini dimanfaatkan untuk membantu belajar manusia, membuat semuanya itu menjadi sumber belajar.

Kelompok yang kedua, sumber yang dimanfaatkan, sama pentingnya dengan sumber belajar yang didesain. Beberapa sumber dapat dimanfaatkan untuk memberikan fasilitas belajar karena memang sumber itu khusus didesain untuk keperluan belajar. Inilah yang disebut bahan atau sumber instruksional. Sumber yang lain, ada sebagian dari kenyataan yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan digunakan untuk keperluan belajar. Inilah yang disebut sebagai: sumber belajar

dari dunia nyata. Jadi, sebagian sumber menjadi sumber belajar karena didesain untuk itu, sedangkan yang lainnya menjadi sumber belajar karena dimanfaatkan.

BAB III

SUMBER BELAJAR

Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan sumber-sumber apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar. Belajar dapat terjadi dimana saja, kapan saja, pada siapa saja, tanpa dibatasi pada tempat dan waktu. Setiap orang memiliki kesempatan untuk belajar melalui sumber-sumber yang tersedia. AECT (*Association for Educational Communicatons and Technology*) (1977) mendefinisikan sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar utnuk meningkatkan ektivitas dan efisiensi pembelajaran. Sedangkan menurut Edgar Dale (1954: 85), sumber belajar adalah segala sesuatu uang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang. Pendapat lain, Yusufhadi Miarso, sumber belajar adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat teknik, dan lingkungan baik secara tersendiri maupun terkombinasi. Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

Sumber belajar merupakan segala bentuk sumber baik berupa data, gambar, orang, lingkungan, maupun wujud tertentu yang digunakan oleh siswa baik dalam bentuk terpisah atau terkombinasi sehingga memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

dan kompetensi yang ingin dicapai. Hadirnya sumber belajar merupakan hal yang ideal terjadi dalam proses pembelajaran baik pada jenjang sekolah dasar maupun sampai pada jenjang perguruan tinggi. Pernyataan tersebut juga dikuatkan oleh beberapa ahli yang menyatakan tentang definisi sumber belajar. Sanjaya (2010: 228) menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan belajar siswa yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Sumber belajar juga merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan individu memperoleh pengetahuan (Sitepu, 2014: 18). Mendukung pendapat sebelumnya, Klaus (2010) menyatakan bahwa *“teaching-learning resources are tools that classroom teachers use to help their students learn quickly and thoroughly”*. Sumber belajar adalah peralatan yang digunakan oleh guru kelas untuk membantu siswa dalam belajar secara cepat dan komprehensif. Dengan kata lain, sumber belajar juga berarti segala bahan materi yang dihadirkan guna memudahkan dan membantu siswa secara optimal dalam rangka meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

Merujuk pendapat dari berbagai ahli, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa sumber belajar merupakan segala sumber yang berada di luar individu di yang dapat dimanfaatkan untuk bahan belajar. Aktivitas belajar seseorang tidak akan pernah dibatasi, karena sumber belajar tersedia luas dan bebas. Seseorang yang sedang berkunjung ke Gembiraloka, secara tidak disengaja dia akan mendapatkan pengetahuan baru yang mungkin tidak direncanakan. Misalnya saja, bagaimana cara gajah mengambil makan, pawang merawat binatang, dan lainnya. Proses belajar dapat terjadi secara

terencana atau spontan. Begitu juga sumber belajar, ada sumber belajar yang dibuat dan sengaja direncanakan (*learning resources by design*). Namun ada juga sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*).

Jenis-jenis Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki beragam jenis dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Kidd dan Morris (2017) berpendapat bahwa “*the accessible learning resources for students were textbooks, educational websites, online learning material, etc*”. Beberapa sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa antara lain dalam bentuk buku, website pendidikan, materi pembelajaran *online*, dan lain-lain. Senada dengan pendapat tersebut Wu et al., (2010: 95) menyatakan bahwa:

The e-learning resources comprise texts, images, videos, audios and materials in other modalities, however, text materials are the best choice to be analyzed and analyzed, in that texts account for the biggest part and only the text resources reflect the information most directly

Bentuk-bentuk sumber belajar elektronik terdiri dari teks, gambar, video, audio, dan bentuk lainnya. Akan tetapi bentuk teks adalah pilihan terbaik untuk dianalisis dan dipahami mengenai informasi atau pengetahuan yang terkandung di dalamnya, serta mengandung bagian yang besar dan merefleksikan informasi secara langsung

Secara umum, jenis sumber belajar dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) seperti: buku, brosur, ensklopedia, film, video, tape, slides strips, dan OHP. Sumber belajar ini secara khusus dirancang untuk

tujuan belajar tertentu. Misalnya buku tentang hewan, tentu buku tersebut sengaja dibuat untuk tujuan mengenalkan nama-nama hewan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan hewan.

2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*). Seseorang dapat memanfaatkan sumber yang sudah tersedia dan berada disekelilingnya untuk belajar. Misalnya, pasar, toko, museum, tokoh masyarakat, tanaman, dan lainnya. Pasar merupakan tempat bertemunya antara penjual dan pembeli. Namun, secara tidak disengaja di bisa belajar dari kehidupan di pasar. Belajar tentang bagaimana seseorang melakukan transaksi, tawar menawar, mendisplay dagangan, dan lainnya.

Selain jenis di atas, sumber belajar menurut AECT dibedakan menjadi enam jenis:

1. Pesan (*message*), informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian dan data. Contoh: Bahan-bahan pelajaran (sumber belajar yang dirancang), cerita rakyat, dongeng, nasehat (sumber belajar yang dimanfaatkan)
2. Manusia (*people*), yaitu manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengelola dan penyaji pesan. Contoh: guru, dosen, tutor, siswa, pemain, pembicara, instruktur dan penatar.
3. Bahan (*material*), yaitu sesuatu wujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut sebagai media atau *software* atau perangkat lunak. Contoh: buku, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, trnsparansi, film, video, tape, pita audio (kaset audio), *filmstrip*, *microfinche* dan sebagainya.

4. Alat (*Divinse*), yaitu suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat ini disebut *hardware* atau perangkat keras. Contoh: proyektor slide, proyektor film monitor, televisi, monitor komputer, kaset, OHP, TV, papan tulis, mesin, dan lain-lain.
5. Teknik (*Technique*), yaitu prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran. Contoh: belajar mandiri, belajar jarak jauh, belajar secara kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, *problem solving*, tanya jawab, dan sebagainya.
6. Lingkungan (*setting*), yaitu situasi di sekitar proses belajar-mengajar terjadi. Lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu lingkungan fisik dan non fisik. Lingkungan fisik seperti gedung, sekolah, perpustakaan, laboratorium, rumah, studio, ruang rapat, museum, taman dan lainnya. Sedangkan lingkungan non fisik contohnya adalah tatanan ruang belajar, sistem ventilasi, cuaca, dan sebagainya.

Secara lebih jelas berikut klasifikasi jenis-jenis sumber belajar:

Tabel 1
Klasifikasi Sumber Belajar

Jenis Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
Pesan (<i>Message</i>)	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian data.	Bahan-bahan pelajaran	Cerita rakyat, dongeng, nasihat.

Manusia (<i>People</i>)	Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi.	Guru, aktor, siswa, pembicara, pemain	Narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan kantor, responden.
Bahan (<i>materials</i>)	Sesuatu, bisa disebut media/software yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat	Transparansi, film, slides, tape, buku, gambar, dan lain-lain.	Relief, Candi, Arca, Peralatan teknik.
Peralatan (<i>Device</i>)	Sesuatu, bisa disebut media/hardware yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software.	OHP, Proyektor, slides, film, TV, kamera, papan tulis	Generator mesin, alat-alat mobil
Tehnik/Metode	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan.	Ceramah, Diskusi, Simulasi, Sosiodrama	Permainan, sarasehan, percakapan
Lingkungan (<i>Setting</i>)	Situasi sekitar di mana pesan disalurkan	Ruangan kelas, studio, perpustakaan, auditorium, aula.	Taman, kebun, pasar, musium, toko

Manfaat dan Tujuan Sumber Belajar

Manfaat sumber belajar sangat banyak dan beragam. Adanya sumber belajar pasti tidak terlepas dari manfaat. Dari berbagai jenis sumber belajar yang ada, tentu memiliki manfaat. Beberapa manfaat sumber belajar diantaranya adalah:

- a. Memberi pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik sehingga pemahaman dapat berjalan cepat.
- b. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin dikunjungi, atau dilihat secara langsung. Misalnya: Candi Borobudur, Gunung Berapi.
- c. Dapat menambah dan memperluas pengetahuan sajian yang ada di dalam kelas. Misalnya: buku-buku teks, foto-foto, film majalah dan sebagainya.
- d. Dapat memberi informasi yang akurat. Misanya buku-buku bacaan ensiklopedia, majalah.
- e. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik dalam lingkup mikro maupun makro. Misalnya, secara makro: sistem pembelajaran jarak jauh melalui modul, secara mikro: pengaturan ruang (lingkungan) yang menarik, simulasi, penggunaan film dan OHP.
- f. Dapat memberi motivasi yang positif, apabila diatur dan direncanakan pemanfaatannya secara tepat.
- g. Dapat memacu untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut. Misanya buku teks, buku bacaan, film dan lain-lain, yang mengandung daya penalaran sehingga dapat memacu peserta didik untuk berpikir, menganalisis dan berkembang lebih lanjut (Syukur, 2008: 96-97)

Pemilihan dan Pemanfaatan Sumber Belajar

Sumber belajar digunakan untuk mencapai tujuan belajar sehingga peserta didik harus mampu memilih sumber belajar sesuai dengan kemampuannya dalam memanfaatkannya. Kemampuan setiap peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar berbeda-beda, ada yang merasa sumber belajar cetak lebih mudah dipahami dan ada pula yang merasa bahwa sumber belajar elektronik lebih mudah dipahami. Hal ini tergantung dari kebutuhan dan kemampuan peserta didik untuk menggunakan sumber belajar. Pemilihan sumber belajar tidak harus bagus dan mahal, namun sumber belajar yang cukup memadai dan mudah didapat. Lebih jelasnya bahwa sumber belajar harus memungkinkan peserta didik untuk memotivasi dirinya sendiri dan harus bisa memanfaatkan secara individual.

Memilih sumber belajar harus didasarkan atas kriteria tertentu secara umum terdiri dari dua macam ukuran, yaitu kriteria umum dan kriteria berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Menurut (Rusman, 2008: 136-137) kriteria ini merupakan ukuran dasar dalam memilih berbagai sumber belajar, misalnya:

1. Ekonomis dalam pengertian murah yakni secara nominal uang atau biaya yang dikeluarkan hanya sedikit.
2. Praktis dan sederhana, artinya tidak memerlukan pelayanan dan pengadaan sampingan yang sulit dan langka, sederhana maksudnya tidak memerlukan pelayanan yang menggunakan keterampilan khusus yang rumit.
3. Mudah diperoleh, dalam arti sumber belajar itu dekat, tersedia di mana-mana dan tidak perlu diadakan dan dibeli.

4. Bersifat fleksibel, artinya dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran dan tidak dipengaruhi oleh faktor luar, misalnya kemajuan teknologi, budaya, dll.
5. Komponen-komponen yang sesuai dengan tujuan. Kriteria berdasarkan tujuan meliputi: (1) Sumber belajar guna memotivasi; (2) Sumber belajar untuk tujuan pengajaran. (3) Sumber belajar untuk penelitian; (4) Sumber belajar untuk memecahkan masalah; (5) Sumber belajar untuk presentasi.

Sumber belajar yang memuat konten pengetahuan yang luas, akan mengakomodasi keingintahuan dan antusiasme siswa terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Morrison et al., (2012), menjelaskan tentang fungsi sumber belajar. Sumber belajar memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran. Caranya adalah melalui percepatan laju belajar dan membantu guru untuk mengefektifkan waktu, mengurangi beban mengajar guru, sehingga lebih efektif dalam mengelola pembelajaran serta menstimulus siswa untuk belajar.
2. Memberikan kemungkinan proses pembelajaran kearah lebih individual. Caranya yakni dengan mengurangi kontrol guru yang mengikat dan konvensional, serta dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan pengetahuan atau perspektif dasar yang lebih ilmiah terhadap proses pembelajaran. Caranya yakni membuat perencanaan program pembelajaran yang lebih sistematis dan mengembangkan bahan pembelajaran berbasis penelitian.

4. Lebih memantapkan pembelajaran. Caranya dengan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai media komunikasi, serta menyajikan data dan informasi secara lebih konkret.
5. Memungkinkan siswa untuk belajar secara seketika. Caranya melalui pengurangan *gap* antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkret, serta memberikan pengetahuan yang bersifat langsung.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran lebih luas terutama dengan hadirnya media massa. Caranya melalui menampilkan gejala-gejala alam yang telah dipelajari, serta menyajikan informasi yang mencakup kondisi geografi yang luas.

Adapun prinsip-prinsip pemanfaatan sumber belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Tujuan yang hendak dicapai
- b. Alat-alat yang tersedia
- c. Siapa yang menggunakannya
- d. Kepada siapa alat itu digunakan
- e. Mengacu pada tujuan
- f. Berorientasi pada siswa
- g. Proses pemanfaatannya berbentang
- h. Sumber belajar harus terkombinasi dan menyatu dengan proses belajar mengajar.

Pemanfaatan sumber belajar yang efektif adalah adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber belajar. Secara keseluruhan pemanfaatan sumber belajar dimaksudkan untuk mempermudah proses pembelajaran baik secara individu maupun

secara kelompok. Pemanfaatan sumber belajar agar lebih efektif dan efisien harus memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu:

1. Perkembangan teknologi. Pemanfaatan sumber belajar tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi. Hal ini dikarenakan informasi yang diberikan dalam sumber belajar harus *up to date* sehingga perkembangan teknologi selalu dibutuhkan.
2. Nilai-nilai budaya setempat. Dalam pemanfaatan sumber belajar juga harus memperhatikan nilai-nilai budaya setempat atau nilai-nilai budaya yang dipegang teguh oleh masyarakat setempat. Hal ini dimaksudkan agar informasi-informasi yang terdapat dalam sumber belajar tidak bertentangan dengan nilai-nilai budaya setempat.
3. Keadaan ekonomi. Pemanfaatan sumber belajar juga dipengaruhi nilai ekonomi peserta didik. Dalam memilih sumber belajar disesuaikan dengan daya beli dari peserta didik, sehingga mempengaruhi dalam pengadaan, jenis dan macam sumber belajar.
4. Keadaan Pemakai. Keadaan pemakai sumber belajar harus memiliki motivasi dan juga tujuan dari memanfaatkan sumber belajar secara baik dan benar.

Penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran tidak hanya fokus pada satu sumber belajar. Terkadang dalam pembelajaran tertentu harus menggunakan berbagai sumber belajar dengan berbagai alasan. Berikut alasan penggunaan berbagai sumber belajar menurut Komalasari (2010:113): (a) Tidak semua peserta didik memiliki cara belajar yang sama; (b) Membaca kemampuan peserta didik yang

berbeda, memerlukan sumber belajar yang berbeda; (c) Setiap sumber belajar mempunyai kelebihan dan keterbatasan dalam menyampaikan pesan; (d) Bahan yang digunakan untuk dipelajari bervariasi; (d) Penggunaan beragam sumber belajar akan memotivasi peserta didik; (e) Sumber belajar berbeda dapat memberikan pengertian mendalam yang berbeda.

Penyediaan sumber belajar yang cukup menunjang terhadap pelaksanaan pembelajaran, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

BAB IV

PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR MASYARAKAT

Kegiatan belajar akan mendapatkan hasil yang baik jika di dalam prosesnya memanfaatkan sumber belajar. Hal ini dikarenakan sumber belajar menjadi salah satu komponen yang harus hadir dalam pembelajaran. Kualitas pembelajaran saat ini belum mencapai maksimal karena sumber belajar yang dipakai kurang inovatif dan dipakai secara berulang-ulang. Hal ini lebih diperjelas oleh pernyataan Mulyasa (2002:47) bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran yaitu belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun peserta didik. Dalam pemanfaatan sumber belajar oleh setiap pendidik juga beragam. Keberagaman ini disebabkan karena tingkat kreatifitas masing-masing pendidik dalam memilih dan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Terlebih di era revolusi industri saat ini, pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi sebagai tambahan sumber belajar. Meskipun demikian, buku teks tetap menjadi sumber belajar penting dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Sumber belajar yang baik adalah sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dari peserta belajar. Untuk mengetahui kebutuhan peserta belajar perlu adanya kegiatan analisis kebutuhan dari peserta itu sendiri, sehingga kebutuhan peserta akan sumber belajar berbeda-beda. Dengan demikian perlu adanya tahapan-tahapan dalam pengelolaan sumber belajar agar apa yang sudah menjadi kebutuhannya dapat tepat sasaran. Tahapan-tahapan tersebut yaitu:

Perencanaan

Tahapan awal dalam pengelolaan sumber belajar adalah perencanaan. Perencanaan yang dimaksud adalah merancang sumber-sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. Dalam perencanaan sumber belajar perlu memperhatikan, a) analisis kebutuhan sumber belajar terhadap peserta belajar dengan cara membuat daftar sumber belajar, b) membuat skala prioritas terhadap sumber belajar untuk disesuaikan dengan proses pembelajaran, c) menentukan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan sumber belajar dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif dilakukan untuk menentukan jumlah sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara kualitatif dilakukan untuk menentukan jenis sumber belajar, tujuan penggunaan sumber belajar tersebut, dan alasan menggunakan sumber belajar tersebut. Menurut Ary H. Gunawan (1982:8) penyesuaian perencanaan dengan analisis kebutuhan meliputi empat tahapan antara lain: 1) identifikasi tujuan umum yang mungkin dapat dicapai, 2) menyusun tujuan berdasarkan kepentingannya, 3) identifikasi perbedaan antara yang diinginkan dan apa yang sesungguhnya, 4) menentukan skala prioritas. Kegiatan membuat skala prioritas dalam pemanfaatan sumber belajar yaitu mengurutkan daftar sumber belajar sesuai dengan tingkat kepentingan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Proses yang terakhir yaitu menentukan sumber belajar yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Dalam hal ini terjadi kesepakatan

antara pendidik dengan peserta didik dalam penggunaan sumber belajar.

Dengan demikian faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam perencanaan sumber belajar untuk menunjang proses pembelajaran yaitu:

1. Jenis sumber belajar yang ditentukan apakah berupa sumber belajar cetak atau non cetak.
2. Jumlah sumber belajar yang akan digunakan
3. Kesesuaian antara rencana penggunaan sumber belajar dengan anggaran pendanaan yang tersedia.

Ketepatan pemanfaatan sumber belajar menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan maka akan memperlancar proses pembelajaran dan mencapai tujuan sesuai yang diharapkan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih sumber belajar menurut Muslimin (2010:99) sebagai berikut: 1) ekonomis yaitu tidak harus terpatok pada harga yang mahal; 2) praktis: tidak memerlukan pengelolaan yang rumit, sulit dan langka; 3) mudah: dekat dan tersedia di sekitar lingkungan di; 4) fleksibel: dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan; 5) sesuai dengan tujuan: mendukung proses pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar saja, namun juga dilihat dari proses pembelajaran yang berupa interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajari.

Pengadaan

Kegiatan pengadaan sumber belajar didasarkan pada proses perencanaan sebelumnya. Proses perencanaan dilakukan secara sistematis, rinci dan teliti berdasarkan informasi yang realistis tentang kebutuhan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Perencanaan pengadaan disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya dan disesuaikan dengan dana dan tingkat kepentingannya. Pengadaan sumber belajar adalah menghadirkan alat atau media dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam pengadaan sumber belajar bisa dilakukan dengan dua cara yaitu dengan cara membuat sendiri atau dibuat oleh pabrik. Sumber belajar yang ditentukan dengan membuat sendiri misalnya pemanfaatan lingkungan untuk sumber belajar, pemanfaatan benda-benda yang ada di sekitar yang menunjang proses pembelajaran, dan membuat sendiri sumber belajar dengan kreatifitas dari pendidik dan peserta didik. Sumber belajar yang dibuat oleh pabrik dapat berupa sumber belajar cetak (buku, majalah, jurnal) ataupun non cetak (VCD, video).

Pengadaan sumber belajar dalam proses pembelajaran dapat diperoleh melalui membeli, mendapatkan hadiah atau sumbangan, tukar menukar dan meminjam. Selain itu sumber belajar dapat hanya dengan memanfaatkan potensi lingkungan sekitar. Sebagai contoh, pasar tradisional dapat dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik dengan memperhatikan berbagai aktifitas yang terjadi di dalam pasar tersebut. Proses pengadaan sumber belajar dengan cara membeli yaitu

- a. Menentukan kegiatan belajar yang akan dilakukan
- b. Menentukan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan belajar

- c. Pentingnya pemahaman tentang penggunaan sumber belajar tersebut
- d. Penyesuaian dengan sumber dana yang tersedia
- e. Memahami prosedur pembelian sumber belajar
- f. Melakukan pembelian sumber belajar

Dalam pengadaan sumber belajar diawali dengan perencanaan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan ketersediaan sumber belajar yang sudah ada sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi penumpukan sumber belajar yang sama, sehingga mengurangi anggaran biaya.

Pendistribusian

Sumber belajar yang sudah diadakan untuk proses pembelajaran harus didistribusikan sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar. Menurut Bafadal (2003:38) bahwa kegiatan pendistribusian adalah kegiatan pemindahan barang dan tanggung jawab dari seorang penanggung jawab penyimpanan kepada unit-unit atau orang-orang yang membutuhkan barang itu. Adapaun proses pendistribusian mencakup 3 hal yaitu ketepatan barang yang disampaikan, ketepatan sasaran penyampaiannya dan ketepatan kondisi barang yang disalurkan.

Penggunaan dan Pemanfaatan

Pemanfaatan sumber belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar agar efektif dan efisien. Efektif berarti pemanfaatan sumber belajar bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran. Efisien memiliki arti dalam pemakaian sumber belajar harus dilakukan secara hati-hati sesuai dengan kebutuhan.

Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Setiyani, 2010). Sumber belajar akan lebih bermanfaat bila disediakan secara bervariasi agar dapat meningkatkan kemampuan dasar dan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hasanah (2006) mengungkapkan sumber belajar dapat dipandang sebagai suatu sistem karena merupakan satu kesatuan yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berpengaruh satu sama lain.

Sumber belajar yang sudah tersedia dengan baik tidak akan memberikan manfaat secara maksimal jika dalam pemanfaatannya tidak menggunakan strategi belajar yang baik. Sumber belajar berfungsi untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi dengan memanfaatkan sumber belajar. Strategi yang dapat diterapkan oleh Koswara (2015) dengan memanfaatkan sumber belajar yaitu: 1) *Learning by doing*, yaitu simulasi belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari; contohnya adalah dalam pembelajaran keterampilan memasak dengan cara menampilkan video cara memasak di mana peserta didik mengikuti proses memasak sesuai dengan apa yang ada di dalam video. Dengan demikian peserta didik dapat mengalami secara langsung proses yang terjadi. 2) *Incidental learning* yaitu mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Tidak semua hal menarik untuk dipelajari, oleh karena itu dengan strategi ini seorang peserta didik dapat mempelajari sesuatu melalui hal lain yang lebih menarik, dan diharapkan informasi yang sebenarnya dapat diserap secara tidak langsung. Misalnya mempelajari bahasa daerah di Indonesia dengan cara melakukan “perjalanan maya” ke

daerah-daerah tersebut. 3) *Learning by reflection* yaitu mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subyek yang hendak dipelajari. Peserta didik didorong untuk mengembangkan suatu ide/gagasan dengan cara memberikan informasi awal dan aplikasi akan “mendengarkan” dan “menyimak” memproses masukan ide/gagasan dari siswa untuk kemudian diberikan informasi lanjutan berdasarkan masukan dari siswa. Contoh video tentang informasi tentang binatang terbesar di dunia, siswa dapat menulis kembali dalam bentuk sebuah tulisan tentang binatang tersebut. 4) *Case-based learning*, yaitu mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus yang telah terjadi mengenai subyek yang hendak dipelajari. Siswa dapat mempelajari suatu materi dengan cara menyerap informasi dari narasumber yang memberi materi tersebut. Contoh tentang penjelasan mengenai penulisan puisi. 5) *Learning by exploring* yaitu mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subyek yang hendak dipelajari didorong untuk memahami suatu materi dengan cara melakukan eksplorasi mandiri atas materi tersebut. Siswa diposisikan dalam sebagai seseorang yang harus mencapai tujuan/sasaran dan aplikasi menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam melakukan hal tersebut, misalkan video cerita tentang seorang tokoh.

Dengan demikian pemanfaatan sumber belajar menjadi hal yang harus diperhatikan oleh pendidik. Pendidik diharapkan tidak keliru dalam menerapkan strategi belajar dalam pemanfaatan sumber belajar.

BAB VI

SUMBER BELAJAR CETAK

Sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar yang dapat dipergunakan baik secara sendiri ataupun secara gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Dalam proses pembelajaran pendidik bukan hanya sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi peserta didik dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitarnya. Sumber belajar dapat diperoleh dari lingkungan sekitar dengan berbagai ragam jenis dan bentuknya. Pemanfaatan sumber belajar dapat dijadikan sebagai alat pemecah masalah. Sumber belajar tidak hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan peserta didik. Pemanfaatan berbagai sumber belajar memiliki tujuan agar siswa dapat berinteraksi dengan sumber belajar, sehingga siswa dapat memperoleh berbagai informasi yang luas dan terbaru.

Menurut Hamdani (2011: 119-120) mengemukakan bahwa, sumber belajar dikategorikan sebagai berikut: (a) Tempat atau lingkungan alam sedir yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku. Misalnya perpustakaan, pasar, museum, dan sebagainya. (b) Benda yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi siswa. Misalnya situs, candi, benda peninggalan lainnya. (c) Orang yaitu

siapa saja yang memiliki keahlian tertentu yang bisa mengajarkan sesuatu kepada siswa, misalnya dokter, polisi, dan ahli-ahli lainnya. (d) Buku yaitu segala macam buku yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedi, fiksi dan lain sebagainya. (e) Bahan, yaitu segala sesuatu yang berupa teks tertulis, cetak, rekaman, elektronik, website yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. (f) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, guru dapat menjadikan peristiwa dan fakta sebagai sumber belajar. Misalnya peristiwa kerusakan, peristiwa bencana dan peristiwa lainnya.

Sejalan dengan perkembangan ilmu teknologi, sumber belajar semakin lama semakin bertambah banyak ragamnya khususnya yang berupa alat dan bahan juga semakin bertambah pula atributnya yang memungkinkan orang dapat belajar semakin lebih baik (Abdulhak dan Darmawan, 2013:119). Perkembangan sumber belajar menjadi hal yang harus terus diperbarui mengingat perubahan paradigma pendidikan yang tidak hanya memfokuskan pada aspek pengetahuan saja akan tetapi juga pada aspek sikap dan keterampilan. Ketiga fokus pembelajaran tersebut akan diperoleh oleh peserta didik jika mereka dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan baik. Sumber belajar dapat digolongkan dalam sumber belajar cetak dan sumber belajar elektronik. Sumber belajar cetak bagi siswa akan memudahkan dalam memahami teori-teori, sedangkan sumber belajar elektronik bagi siswa akan menumbuhkan keterampilan dan nilai-nilai atau sikap.

Pengertian Sumber Belajar Cetak

Sumber belajar cetak adalah segala informasi yang dapat diperoleh melalui media cetak. Media cetak mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran menjadi lebih nyata dan siswa mampu dengan mudah belajar melalui media cetak karena media cetak dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja. Beberapa alasan yang mendasari dalam penggunaan sumber belajar cetak adalah: 1) mudah didapat dan digunakan dalam jangka lama, 2) lebih ekonomis, 3) mempermudah peserta didik belajar, 4) mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran, 5) menambah wawasan kepada siswa, dan 6) untuk pembelajaran kontekstual dan menyenangkan.

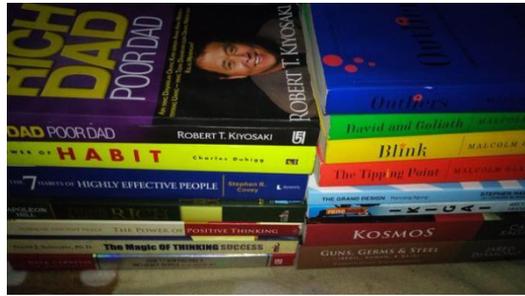
Jenis-Jenis Sumber Belajar Cetak

1. Buku

Salah satu jenis buku yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah buku teks. Buku teks berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan buku teks dapat disajikan sebagai sumber belajar. Selain buku teks buku paket juga menjadi sumber belajar yang dapat menunjang prestasi belajar serta dapat membantu percepatan pencapaian target kurikulum.

Adapun menurut Prastowo (2012:168) mengatakan bahwa, buku adalah bahan tertulis dalam bentuk lembaran-lembaran kertas yang dijilid dan diberi kulit (cover) yang menyajikan ilmu pengetahuan dan disusun secara sistematis oleh pengarangnya. Buku memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar karena ketika siswa lupa siswa dapat dengan mudah membuka kembali buku yang sudah dipelajari sebelumnya. Buku ajar/teks pelajaran dibedakan menjadi dua yaitu

buku teks utama dan buku teks pelengkap. Buku teks utama berisi materi pelajaran pokok dan buku teks pelengkap merupakan buku teks yang berfungsi membantu atau melengkapi buku teks utama yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik.



Gambar 1. Buku sebagai sumber belajar cetak

Tujuan penyusunan buku ajar adalah memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi pelajaran baru, dan menyediakan materi pelajaran yang menarik. Buku ajar berfungsi sebagai bahan referensi, sebagai bahan evaluasi, sebagai alat bantu pendidik dalam melaksanakan kurikulum, sebagai salah satu metode yang akan digunakan, dan sebagai sarana peningkatan karir/jabatan.

Temuan lain menyebutkan bahwa sekolah dengan ruang kelas dan buku pelajaran yang memadai memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan sekolah-sekolah tanpa fasilitas ini (Ogweno, 2015).

2. Modul

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara lengkap dan sistematis. Modul memuat seperangkat

pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan pembelajaran. Fungsi modul adalah sebagai sarana belajar mandiri, sehingga mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Daryanto, 2013).



Gambar 2. Modul sebagai sumber belajar

Modul memiliki karakteristik tertentu yang membedakan dengan bahan ajar yang lain, yaitu berbentuk unit pembelajaran terkecil dan lengkap, memuat rangkaian kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis, memuat tujuan pembelajaran, memungkinkan belajar mandiri, dan modul merupakan realisasi perbedaan individual yaitu perwujudan pembelajaran individual (Prastowo, 2013).

Modul memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (tanya jawab).
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik bagi peserta didik maupun dosen/instruktur.

- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi dalam proses belajar mengajar (PBM).
- d. Meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungannya dan sumber belajar lainnya.
- f. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- g. Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (*self assesment*).

Modul pembelajaran harus memberikan kemudahan bagi pembaca, oleh karenanya modul memiliki karakteristik agar modul tersebut dapat dengan mudah diterima oleh pengguna. Karakteristik tersebut mencakup:

1) Self instructional

Melalui modul tersebut seseorang atau peserta didik mampu belajar sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Hal ini sesuai dengan tujuan modul adalah agar peserta didik mampu belajar mandiri. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka modul harus :

- a) Terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara.
- b) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas.
- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.

- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respon dan mengukur penguasaannya.
- e) Kontekstual yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan nyata peserta didik.
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g) Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
- h) Terdapat instrumen penilaian/assesment, yang memungkinkan peserta didik melakukan “self assesment”.
- i) Terdapat instrumen yang dapat digunakan menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya.
- j) Tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

2) *Self contained*

Self contained yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu kompetensi/subkompetensi harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan kompetensi/subkompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) *Stand alone*

Stand alone atau berdiri sendiri yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan modul yang berdiri sendiri.

4) *Adaptif*

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

5) *User friendly*

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah “*user friendly*” atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Modul memiliki kebermanfaatan baik bagi pendidik ataupun bagi peserta didik. Manfaat yang dapat dirasakan bagi peserta didik adalah: a) Modul memberikan balikan (*feedback*) yang banyak dan langsung, sehingga peserta didik dapat mengetahui taraf ketuntasan hasil belajarnya. Hal ini dikarenakan dalam modul peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi kemampuannya secara mandiri, b) Modul disusun dengan menggunakan kaidah *self instructional* sehingga rumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh peserta didik. Adanya tujuan pembelajaran yang jelas, usaha peserta didik lebih terarah untuk mencapai kompetensi atau kemampuan yang diajarkan dengan mudah dan langsung, c) Modul dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini dikarenakan modul disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan materi dalam modul disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik (*user friendly*) sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi secara tuntas dan cepat, d) Modul dapat digunakan sesuai dengan perbedaan peserta didik antara lain mengenai kecepatan belajar, cara belajar, dan bahan pelajaran. Karena untuk mencapai kompetensi atau pengetahuan tertentu yang ingin dikuasai, peserta didik dapat memilih modul-modul yang disediakan.

Sementara itu, manfaat yang dapat dirasakan oleh pendidik dengan pemanfaatan modul adalah: a) Memberikan kepuasan bagi pendidik karena dengan adanya modul tingkat keberhasilan peserta didik menjadi naik. Hal ini dikarenakan kompetensi atau pengetahuan yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik sudah terarah dan jelas, b) Memberikan kesempatan bagi pendidik dalam memberikan bantuan individual kepada setiap peserta didik

tanpa mengganggu kelas. Dengan adanya modul, pendidik tidak harus menjelaskan semua materi dalam modul, melainkan hanya menjelaskan materi yang perlu-perlu saja, c) Meringkas materi pengajaran yang diberikan. Karena modul disusun dalam bentuk unit-unit kecil sehingga dosen dapat membatasi materi yang diberikan agar tidak meluas dan dapat dicapai oleh peserta didik dengan mudah.

3. Handout

Handout merupakan bahan pembelajaran yang dibuat secara ringkas bersumber dari beberapa literatur yang relevan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang akan dilakukan dengan proses pembelajaran. Ciri-ciri handout adalah:

- a. Merupakan jenis bahan ajar cetak yang dapat memberi informasi
- b. Handout berhubungan dengan materi yang diajarkan
- c. Handout secara umum terdiri dari catatan, tabel, diagram, peta dan materi tambahan.

4. Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM (Lembar Kegiatan Mahasiswa) adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang berisi ringkasan materi, petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan mahasiswa dengan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2013). LKM dapat berupa petunjuk dan langkah dalam menyelesaikan suatu tugas. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa LKM merupakan sumber belajar cetak yang berisi ringkasan materi, petunjuk pelaksanaan tugas dan langkah yang harus dilakukan dalam

menyelesaikan kegiatan pembelajaran oleh peserta didik, serta mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Adapun keuntungan dari penggunaan LKM adalah a) memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, b) membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri. LKM dapat dibuat sendiri oleh pendidik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, sesuai dengan lingkungan belajar, sesuai dengan kondisi sosial peserta didik dan bersifat kontekstual.



Gambar 3. Sumber belajar berbentuk LKM

Tujuan dari LKM adalah menyajikan sumber belajar cetak yang dapat memberi kemudahan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang harus dipelajari, menyajikan tugas-tugas yang berguna untuk meningkatkan penguasaan materi bagi peserta didik, melatih kemandirian peserta didik, dan memudahkan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Melalui LKM maka mendorong

adanya keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

5. Brosur

Brosur merupakan bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap (Haryanto, 2016). Brosur dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar selama sajian brosur diturunkan dari kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa.



Gambar 5. Brosur

Fungsi utama dari sebuah brosur ialah memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai suatu produk yang akan ditawarkan secara detail. Brosur yang baik adalah brosur yang dapat menarik perhatian masyarakat, umumnya brosur dibuat dengan desain yang menarik dan isinya jelas. Selain itu brosur juga memiliki ciri-ciri yaitu: a) Umumnya memiliki pesan yang tunggal, b) Tujuannya menginformasikan produk kepada masyarakat luas, c) Hanya sekali diterbitkan, d) Dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian publik, e) Didistribusikan secara tersendiri “oleh perusahaan tersebut”, f) Desainnya menarik dan isinya jelas.

Sebagai salah satu media informasi eksternal dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi, brosur ini tentunya mempunyai beberapa kelebihan dalam menjangkau banyak indera manusia pada umumnya, dan dalam hal ini para pelanggan pada khususnya. Hal ini dikarenakan dengan beberapa karakteristik di dalamnya, media eksternal dapat cepat menangkap lebih banyak stimuli yang ditujukan oleh si komunikannya, karena pada dasarnya semakin media merangsang banyak indera manusia, maka semakin efektif media tersebut.

Menurut definisi yang dikemukakan oleh Cutlip, Center, and Broom dalam bukunya *Effective Public Relations* (1994: 263-273), mengemukakan bahwa: Brosur adalah publikasi singkat yang terdiri beberapa halaman yang berisi keterangan singkat yang berisi tentang organisasi atau perusahaan untuk diketahui umum. Brosur itu sendiri dapat juga disebut dengan booklets, yaitu media untuk mempromosikan atau menginformasikan tentang organisasi atau perusahaan yang disajikan dalam bentuk buku kecil yang biasanya tidak dijilid, biasanya pemakaian warna-warna yang menarik dan menjadikan salah satu daya tarik dari brosur tersebut.

6. Leaflet

Leaflet merupakan sumber belajar cetak yang berupa lembaran yang dilipat, didesain secara cermat, dilengkapi dengan ilustrasi menggunakan bahasa sederhana, singkat, mudah dipahami. Leaflet sebagai bahan ajar harus disusun secara sistematis, bahasa yang mudah dimengerti dan menarik. Semua itu bertujuan untuk menarik minat baca dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu

dalam penyusunannya leaflet sebagai bahan ajar perlu mempertimbangkan hal-hal antara lain sebagai berikut:

- Substansi materi memiliki relevansi dengan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dikuasai oleh siswa.
- Materi memberikan informasi secara jelas dan lengkap tentang hal-hal yang penting sebagai informasi.
- Padat pengetahuan.
- Kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
- Kalimat yang disajikan singkat, jelas.
- Menarik siswa untuk membacanya baik penampilan maupun isi materinya.
- Dapat diambil dari berbagai museum, obyek wisata, instansi pemerintah, swasta, atau hasil download dari internet.



Gambar 6. Leaflet

Dalam menyusun sebuah leaflet sebagai bahan ajar, leaflet paling tidak memuat antara lain:

- Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.

- b. Kompetensi dasar/materi pokok yang akan dicapai, diturunkan dari Kurikulum 2004.
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik, memperhatikan penyajian kalimat yang disesuaikan dengan usia dan pengalaman pembacanya. Untuk siswa SMA upayakan untuk membuat kalimat yang tidak terlalu panjang, maksimal 25 kata perkalimat dan dalam satu paragraf 3 – 7 kalimat.
- d. Tugas-tugas dapat berupa tugas membaca buku tertentu yang terkait dengan materi belajar dan membuat resumennya. Tugas dapat diberikan secara individu atau kelompok dan ditulis dalam kertas lain.
- e. Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan.
- f. Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi misalnya: buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian. (Setyono dalam Astri 2016)

7. Foto/gambar

Foto/gambar merupakan sumber belajar cetak yang dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Foto/gambar harus bermakna dan dapat dimengerti, lengkap. Rasional digunakan dalam pembelajaran, mengandung sesuatu yang dapat dilihat dan penuh dengan informasi/ data.

Keberhasilan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran tergantung kepada cara pendidik dalam menggunakan sumber belajar yang tepat dalam merancang pembelajaran. Sumber belajar gambar dianggap mudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran

dikarenakan dapat memotivasi peserta didik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran gambar sering dikatakan sebagai media dalam pembelajaran.

Gambar merupakan alat visual yang paling banyak digunakan oleh para pendidik dibandingkan dengan media-media lainnya karena mudah diperoleh dan pendidik dapat membuat sendiri gambar yang paling sederhana. Beberapa faktor yang mendasari pendidik memilih gambar sebagai sumber belajar adalah: a) ketika tidak adanya aliran listrik karena pemadaman, b) daerah terpencil, c) dana yang murah, d) sederhana dan mudah dibuat, sehingga dirasakan lebih praktis dan mudah mengoperasikannya. Gambar yang dimaksud adalah gambar yang dibuat pada kertas karton atau sejenisnya yang tidak tembus cahaya baik buatan pendidik atau mengambil dari media lainnya. Contohnya: lukisan, potret, gambar dari majalah dan lainnya. Gambar ini digunakan oleh pendidik untuk memberikan gambaran tentang manusia, tempat, peristiwa, kegiatan atau segala sesuatu yang lainnya sehingga penjelasan pendidik lebih kongkret dan dapat lebih cepat dipahami oleh murid dari pada hanya dijelaskan oleh pendidik dengan kata-kata. Dengan gambar akan menimbulkan daya tarik siswa. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan perhatian serta minat belajar (Hastuti, 1996/1997: 178).



Gambar 7. Foto

Melalui media gambar ini dapat membantu gagasan-gagasan yang abstrak dalam bentuk yang realistis, sebab dapat memberikan gambaran yang kongkret tentang masalah yang digambarkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Hastuti (1996/1997: 178) bahwa kelebihan dari media gambar adalah sebagai berikut: 1) dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata; 2) banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, Koran, katalog, atau kalender; 3) gambar sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan; 4) gambar relatif tidak mahal; dan 5) dapat digunakan untuk semua tingkat pengajaran dan bidang studi.

8. Wallchart

Merupakan sumber belajar cetak yang dapat berupa bagan, siklus/proses, atau grafik yang bermakna. Wallchart didesain menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik, memiliki kejelasan kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Sebagai sumber belajar maka wallchart memiliki kriteria yang harus dipenuhi yaitu memiliki kejelasan tentang KD (kompetensi dasar) dan materi pokok yang harus dikuasai

oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh wallchart tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.

Dalam pemilihan sumber belajar wallchat tentu saja ada dasarnya. Beberapa Alasan menggunakan sumber belajar Wallchart adalah:

- a. Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.
- b. Adanya tuntutan bahwa sumber belajar harus menyesuaikan dengan kurikulum. Oleh karena itu pendidik dituntut harus bisa mengembangkan sumber belajar sendiri.
- c. Sasaran belajar yang berbeda-beda sehingga membutuhkan sumber belajar yang mampu memenuhi kebutuhan sasaran belajar. Bahan ajar yang dikembangkan pendidik lain seringkali tidak cocok untuk diterapkan pada peserta didik yang sedang melakukan pembelajaran dengan pendidik. Alasan ketidakcocokan, misalnya, lingkungan sosial, geografis, budaya, dll. Oleh karena itu, maka bahan ajar yang dikembangkan sendiri dapat disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Selain lingkungan sosial, budaya, dan geografis, karakteristik sasaran juga mencakup tahapan perkembangan siswa, kemampuan awal yang telah dikuasai, minat, latar belakang keluarga dll, sehingga bahan ajar yang dikembangkan sendiri dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran.

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Dalam mempersiapkannya wallchart paling tidak berisi tentang:

- a. Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
- b. Petunjuk penggunaan wallchart yang dimaksudkan agar wallchart tidak terlalu banyak tulisan.
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik dalam bentuk gambar, bagan atau siklus.
- d. Tugas-tugas ditulis dalam lembar kertas lain, misalnya berupa tugas membaca buku tertentu yang terkait dengan materi belajar dan membuat resumennya. Tugas lain misalnya menugaskan siswa untuk menggambar atau membuat bagan ulang. Tugas dapat diberikan secara individu atau kelompok.
- e. Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan.

Wallchart disusun dengan tujuan:

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa.
- b. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang pendidik mengembangkan sumber belajar sendiri khususnya wallchart yakni; a) diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, b) tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh, c) bahan ajar menjadi lebih

kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, d) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam menulis bahan ajar, e) bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada pendidiknya.

Dengan tersedianya sumber belajar yang bervariasi, maka peserta didik akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran peserta didik. Peserta didik juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan wallchart yaitu:

- a. Substansi materi yang disajikan dalam bentuk wallchart harus memiliki relevansi dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
- b. Bagan atau grafik yang disajikan harus benar secara substansi atau dengan kata lain tidak menampilkan data yang salah.
- c. Ditampilkan dengan skala yang sesuai sehingga terlihat logis.
- d. Ada pertimbangan antara besarnya kertas dengan bagan yang ada didalamnya, sehingga bagan tampak indah dipandang.

Wallchart harus memenuhi kriteria: a) memiliki kejelasan tentang kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, b) diajarkan untuk berapa lama, c) bagaimana cara menggunakannya, d) bersifat melengkapi (komplementer), seperti:

biaya, ketepatan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis.

Sebagai sumber belajar wallchart memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki oleh wallchart ini adalah:

- a. Lebih fokus ke materi yang disampaikan karena melalui bagan-bagan yang sesuai dengan materi.
- b. Bentuknya dibuat menarik untuk menumbuhkan minat seseorang.
- c. Dapat ditempel di dinding sehingga dapat dilihat kapan saja.
- d. Bisa disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

Adapun kekurangan dari media wallchart adalah:

- a. Bentuk yang besar menjadi lebih sulit untuk disimpan.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak, dll
- c. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.

Kelebihan dan Kelemahan Sumber Belajar Cetak

Kelebihan Sumber Belajar Cetak

1. Peserta didik dapat belajar dan berkembang sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan peserta didik baik yang cepat maupun yang lambat dalam membaca dan memahami, sehingga pada akhirnya semua siswa diharapkan dapat menguasai materi pelajaran.

2. Peserta didik dapat mengulangi materi dalam media cetak, sehingga peserta didik akan mengikuti urutan pikiran secara logis. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat me
3. nambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual.
4. Meskipun isi informasi media cetak harus diperbaharui dan direvisi sesuai dengan perkembangan dan temuan-temuan baru dalam bidang ilmu itu materi tersebut dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah.
5. Bahan ajar cetak dapat dikirim ke tempat terpencil dan dapat digunakan atas dasar pengajaran mandiri.
6. Memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menemukan bagian materi karena dilengkapi dengan daftar isi (buku, jurnal, bahan ajar).
7. Memerlukan biaya yang cukup murah sehingga dapat dipakai oleh semua kalangan.
8. Sumber belajar cetak relatif ringa dan mudah dibaca dimana pun, seperti mencatat, menandai dan membuat sketsa.
9. Aspek keperawatan, biaya perawatan murah, dapat dilakukan dengan mudah, dan tidak perlu penanganan ahli khusus.

Kelemahan

1. Pencetakan sumber belajar cetak memerlukan waktu yang lama, tergantung kompleksnya pesan yang dicetak dan keadaan alat pencetakan yang digunakan.
2. Pencetakan gambar atau berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal.

3. Sukar menampilkan gerak dalam bahan ajar cetak.
4. Pelajaran yang terlalu banyak disajikan di media cetak, cenderung menimbulkan kebosanan.
5. Tanpa perawatan yang baik bahan ajar cetak akan cepat rusak, atau bahkan hilang.
6. Proses pencetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari bahkan berbulan-bulan tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetakan.

BAB VII

SUMBER BELAJAR ELEKTRONIK

Kegiatan belajar tidak hanya didukung dengan sumber belajar yang bersifat cetak. Sumber belajar yang bersifat elektronik juga sangat menentukan dalam keberhasilan belajar peserta didik. Berbagai sumber belajar elektronik diantaranya:

1. Televisi

Televisi adalah pemancar dan penerima gambar dari obyek yang sedang bergerak dengan bantuan gelombang elektromagnetik (Wibowo, 2007). Berbagai program yang ada di televisi dapat dijadikan sebagai sumber belajar seperti film, layanan iklan masyarakat, program-program edukasi, berita dan juga program-program hiburan lainnya. Televisi menjadi favorit dari dulu sampai sekarang karena selalu menunjukkan variasi program-program yang menjadi kebutuhan masyarakat. Kegiatan belajar melalui televisi dapat dilakukan di mana saja sesuai dengan jam tayang dari program acara televisi.

Fungsi televisi dalam sumber belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Sebagai media informasi

Melalui televisi maka banyak informasi yang dapat diperoleh baik melalui siaran langsung maupun siaran tidak langsung. Siaran langsung misalnya siaran acara *talk show*, sedangkan siaran tidak langsung misalnya acara berita.

b. Sebagai media hiburan

Televisi sebagai media hiburan memberikan manfaat sebagai sumber belajar. Dalam program hiburan dapat berupa pengenalan budaya daerah (lagu daerah, bahasa daerah, dan juga lagu daerah). Belajar budaya melalui televisi dapat memberikan gambaran yang nyata dan memberikan kesan lebih bermakna. Hal ini karena penonton dapat langsung melihat keadaan nyata di lapangan meskipun keberadaannya jauh. Dengan demikian televisi sebagai hiburan memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar berbagai informasi terkait hal-hal yang belum pernah dilihat dan dikunjungi.

c. Sebagai media pendidikan

Televisi sebagai media pendidikan yaitu program-program televisi memberikan berbagai tayangan yang sifatnya untuk mengajak masyarakat untuk selalu belajar. Sebagai contoh yaitu program layanan pemerintah mengenai kesehatan, pentingnya belajar sepanjang hayat, pendidikan politik, dll. Peserta didik dapat belajar dengan mudah melalui tayangan televisi tersebut karena dipadu dengan tayangan yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Keberhasilan dan perilaku belajar peserta didik tergantung dari lingkungan. Begitu juga dengan media yang disajikan sebagai sumber belajar baik dua dimensi ataupun tiga dimensi sangat mempengaruhi cara belajar peserta didik. Televisi memberikan dampak positif dalam peningkatan pengetahuan peserta didik. Televisi sangat membantu peserta didik dalam menampilkan gambar gerak dan benda-benda yang tidak dapat dilihat secara langsung. Dampak positif lain yang

dapat diperoleh oleh peserta didik adalah: a) berkaitan dengan kemampuan kognitif peserta didik, kemampuan dalam menyerap dan memahami acara dalam televisi melahirkan gagasan atau ide baru bagi peserta didik, b) berkaitan dengan gaya imitasi yaitu peserta didik dapat dengan mudah mengikuti up date berbagai informasi seperti gaya hidup sehat, model pakaian, jenis makanan, dll., c) berkaitan dengan perilaku, peserta didik dapat dengan mudah menanamkan nilai-nilai sosial budaya dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Video

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu layanan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. Video berfungsi untuk merekam informasi gambar dan suara dari sumber-sumber sinyal video ke dalam pulsa-pulsa pita magnetik berlapis oksida kemudian informasi yang telah direkam dikonversi kembali kedalam bentuk gambar nyata pada layar monitor (Ghozali, 1986). Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2002). Fungsi atensi yaitu video mampu menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sifat audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang.

Fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

Pemanfaatan media video tidak hanya sebatas pada penggabungan visual dengan audio, akan tetapi dapat juga dikemas dalam berbagai bentuk sebagai contoh penggabungan komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik. Manfaat media video yaitu : 1) dapat menumbuhkan motivasi, 2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh sasaran dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian informasi, 3) metode pembelajaran akan bervariasi tidak semata-mata melalui komunikasi ceramah, 4) audiens akan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Tujuan dari pembelajaran melalui video adalah peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan maka motivasi peserta didik semakin meningkat untuk terus belajar hal-hal baru. Peserta didik juga dapat dengan mudah mengingat materi karena peserta didik seolah-olah melihat kejadian nyata di lapangan. Selain itu melalui video peserta didik dapat terinspirasi apa yang disampaikan dalam video, sehingga dapat merubah sikap untuk lebih baik lagi, meningkatkan pengetahuan dan juga keterampilan.

3. Radio

Radio merupakan salah satu media massa yang berkaitan erat dengan kebutuhan masyarakat yang dapat memberikan berbagai

macam informasi, hiburan dan pendidikan. Radio sebagai media yang efektif dalam penyebaran informasi karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh masyarakat secara umum. Masyarakat menyukai radio karena setiap stasiun radio memiliki kekhasan masing-masing termasuk dari segi bahasa penyampaian. Selain itu radio dapat didengarkan di mana-mana dan kapan saja sehingga informasi yang diperoleh dapat cepat diterima.

Menurut Asep Syamsul 2009, radio adalah teknologi yang digunakan untuk mengirimkan sinyal dengan cara modulasi dan radiasi elektromagnetik (gelombang elektromagnetik). Gelombang ini bisa merambat lewat udara dan juga bisa merambat lewat ruang hampa udara karena gelombang ini tidak memerlukan medium atau pengangkut. Radio adalah salah satu sumber belajar yang dapat memberikan banyak informasi untuk belajar. Berbagai informasi mengenai kesehatan, teknologi, gaya hidup, seni dan budaya, berita politik dan ekonomi, dan lain-lain dapat didengarkan lewat radio sepanjang hari. Radio merupakan media massa auditif yaitu dikonsumsi telinga atau pendengaran sehingga isi siarannya bersifat sepintas saja, oleh karena itu informasi yang disampaikan harus menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Radio sangat terkait dengan khalayak umum, sehingga pesan dalam radio harus memenuhi kebutuhan masyarakat yang disesuaikan dengan fungsi radio yaitu kebutuhan pendidikan, informasi dan hiburan. Kebutuhan pendidikan yaitu radio sebagai sarana mobilisasi pendapat publik untuk mempengaruhi kebijakan. Dengan adanya dialog interaktif melalui radio dibeberapa acara suara masyarakat bawah bisa akan diterima oleh pihak terkait, sehingga dapat

ditindaklanjuti secara langsung. Lebih jauh, radio dapat dijadikan sebagai tempat diskusi untuk mencari solusi bersama yang saling menguntungkan. Dalam hal kebutuhan informasi yaitu radio sebagai media penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak yang lain, sebagai contoh himbauan dari pemerintah untuk menjaga lingkungan tetap bersih agar terhindar dari nyamuk demam berdarah. Dalam hal kebutuhan hiburan yaitu radio sebagai sarana memberikan siaran yang sifatnya untuk memberikan hiburan. Sebagai contoh siaran lagu-lagu, kesenian wayang untuk menjaga kebudayaan, dan sebagainya.

4. Komputer

Komputer merupakan salah satu sumber belajar elektronik yang mampu memberikan sumbangan dalam kegiatan belajar peserta didik. Komputer selain berfungsi sebagai media audio visual juga dapat memberikan gambaran yang sangat nyata dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan dipergunakan untuk menyampaikan dan menyajikan pesan-pesan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya sehingga dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Komputer merupakan perangkat elektronik yang mampu merekam dan menayangkan kembali pesan-pesan, gambar-gambar, atau kejadian yang sudah direkam sebelumnya melalui layar monitor.

Kelebihan dari penggunaan sumber belajar komputer adalah: a) dapat meningkatkan efektif dan efisiensi dalam proses pembelajaran, b) melalui media komputer maka dapat memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik, terlebih kepada peserta didik yang memiliki kemampuan rendah sehingga komputer mampu memberikan

penjelasan secara rinci karena dapat ditayangkan kembali, c) media komputer dapat digunakan secara individu ataupun kelompok, sehingga sangat membantu dalam proses pembelajaran tergantung dari kebutuhan belajar.

Selain kelebihan dalam pemanfaatan komputer, terdapat kelemahan dalam pemanfaatan komputer. Kelemahan tersebut adalah a) pembelajaran melalui komputer tidak ada interaksi timbal balik antara peserta didik dengan sumber belajar tersebut, b) penyajian materi melalui komputer memerlukan persiapan yang lama karena harus menyajikan materi yang benar-benar menjadi kebutuhan peserta didik.

Kelebihan dan Kelemahan Sumber Belajar Elektronik

Kelebihan sumber belajar elektronik yaitu:

1. Menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi lebih banyak sehingga menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
2. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.
3. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena dua unsur media, yaitu audio dan visual.
4. Memungkinkan siswa untuk belajar lebih lama dan dapat mengungkapkan berbagai kebutuhan khusus siswa.
5. Sumber belajar elektronik seperti komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual tidak pernah lupa, tidak pernah bosan sangat sabar

dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.

6. Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi. Hal ini karena tersedianya animasi grafik warna dan musik dalam komputer sehingga dapat menambah realisme.
7. Pengendalian belajar berada di tangan peserta didik, sehingga tingkat kecepatan belajara dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

Kelemahan

1. Terlalu menekankan pada penguasaan materi daripada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.
2. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah) namun pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
3. Untuk menggunakan sumber belajar elektronik (komputer, video, dll) diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang sumber belajar tersebut.
4. Keragaman model komputer (hardware) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok dengan model yang lainnya.

BAB VIII

LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Belajar suatu proses yang selalu dialami oleh setiap orang yang masih hidup dalam ini, seseorang dapat belajar kapan dan di mana saja. Setiap langkah hidup seseorang merupakan sebuah proses belajar yang terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya. Seseorang dikatakan telah belajar jika pada dirinya terjadi perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik, Perubahan yang terjadi diakibatkan adanya perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan ataupun sikapnya.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan belajar yang dibutuhkan. Dikatakan sebagai proses komunikasi atau proses interaksi, karena tanpa adanya komunikasi dan interaksi, proses pembelajaran tidak akan terjadi. Agar terjadi komunikasi dan interaksi yang efektif diperlukan metode dan teknik pembelajaran. Metode dan teknik pembelajaran tidak akan dapat diterapkan secara optimal jika tidak disertai dengan media pembelajaran. Apapun batasan yang diberikan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

1. Lingkungan dan Sumber belajar

Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan

perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik, abiotik, dan budaya manusia. Jalanan hubungan antara manusia dengan lingkungannya tidak hanya ditentukan oleh jenis dan jumlah makhluk hidup dan benda mati, melainkan juga oleh budaya manusia itu sendiri. Lingkungan sebagai sumber belajar dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang ada disekitar atau di sekeliling peserta didik (makhluk hidup, makhluk hidup lain, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih optimal.

Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia. Lingkungan yang ada di sekitar anak- anak di merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Jumlah sumber belajar yang tersedia di lingkungan ini tidaklah terbatas, sekalipun pada umumnya tidak dirancang secara sengaja untuk kepentingan pendidikan.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan yang dirancang agar peserta didik dapat memperoleh informasi terkait materi secara maksimal. Menurut Warsita (2008: 209) sumber belajar merupakan semua komponen instruksional yang baik secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat difahami bahwa sumber belajar mengandung petunjuk atau penerangan yang secara khusus dirancang dalam kegiatan pembelajaran.

Kegunaan sumber belajar menurut Mulyasa (2006: 49), antara lain:

- a. Merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses pembelajaran yang akan ditempuh.
- b. Merupakan pemandu secara teknis dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti sehingga tercapai penguasaan keilmuan secara tuntas.
- c. Memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek-aspek bidang keilmuan yang dipelajari.
- d. Menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan bidang keilmuan tertentu.
- e. Menginformasikan berbagai permasalahan yang timbul dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Sumber belajar mengandung petunjuk atau penerangan yang secara khusus dirancang dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan sumber belajar peserta didik diharapkan peserta didik memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Sumber belajar lingkungan ini akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan peserta didik karena belajar tidak terbatas oleh empat dinding kelas. Selain itu kebenarannya lebih akurat, sebab anak dapat mengalami secara langsung dan dapat mengoptimalkan potensi panca inderanya untuk berkomunikasi dengan lingkungan tersebut. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik bagi

peserta didik sebab lingkungan menyediakan sumber belajar yang sangat beragam dan banyak pilihan.

2. Manfaat Lingkungan

Lingkungan menyimpan berbagai jenis sumber dan media belajar yang tak terbatas. Lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk berbagai mata pelajaran. Pendidik tinggal memilihnya berdasarkan prinsip-prinsip atau kriteria pemilihan media dan menyesuaikannya dengan tujuan, karakteristik siswa dan topik pelajaran yang akan di ajarkan.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, diantaranya:

- a. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari peserta didik, memperkaya wawasannya, tidak terbatas oleh empat dinding kelas, dan kebenarannya lebih akurat.
- b. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik, tidak membosankan, dan menumbuhkan antusiasme peserta didik untuk lebih giat belajar.
- c. Belajar akan lebih bermakna (*meaningful learning*), sebab peserta didik dihadapkan dengan keadaan yang sebenarnya.
- d. Aktivitas peserta didik akan lebih meningkat dengan menggunakan multimetode, seperti proses mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan sesuatu, dan menguji fakta.
- e. Dengan memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada dilingkungannya, dapat dimungkinkan terjadinya pembentukan pribadi para peserta didik, seperti cinta akan lingkungan.

Lingkungan yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah adalah semua jenis lingkungan yang sesuai dengan kompetensi/tujuan pembelajaran yang harus dicapai, serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Jenis lingkungan tersebut biasanya berupa lingkungan sosial maupun lingkungan alam atau lingkungan fisik. Lingkungan sosial sangat tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Lingkungan sosial ini berkenaan dengan interaksi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, misalnya dalam hal-hal berikut ini :

- a. Mempelajari organisasi-organisasi sosial yang ada di masyarakat sekitar sekolah (kelompok PKK, dharma wanita, karangtaruna,).
- b. Mengenal adat-istiadat, kebiasaan, dan mata pencaharian masyarakat sekitar.
- c. Mempelajari kebudayaan termasuk kesenian yang ada disekitar sekolah.
- d. Mempelajari struktur pemerintahan setempat (RT, RW, Desa/kelurahan, kecamatan).
- e. Mengenal kehidupan beragama dan system nilai yang dianut penduduk sekitar.

Dalam menggunakan lingkungan sosial sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, sebaiknya dimulai dari lingkungan yang terkecil atau paling dekat dengan peserta didik, seperti lingkungan keluarga, lingkungan RT, lingkungan RW, lingkungan Desa/kelurahan, lingkungan kecamatan. Pendekatan semacam ini di sebut *expanding community approach*.

Jenis lingkungan lain yang kaya akan informasi yaitu lingkungan alam. Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, tanah, hutan, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan (flora), hewan (fauna), sungai, iklim, suhu udara, dan sebagainya. Gejala-gejala alam itu sifatnya relative tetap, tidak seperti lingkungan sosial yang sering terjadi perubahan. Oleh karena itu, sebenarnya akan lebih mudah dipelajari oleh peserta didik. Ia dapat mengamati dan mencatat perubahan-perubahan yang terjadi termasuk proses terjadinya gejala alam.

Dengan mempelajari alam ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami bahan ajar, lebih dari itu dapat menumbuhkan kesadaran, cinta alam, mungkin juga turut berpartisipasi untuk menaggulangi hal tersebut, misalnya dengan menjaga dan memelihara lingkungan. Dalam mata pelajaran pengetahuan alam (sains), peserta didik diminta mempelajari lingkungan alam di sekitar tempat tinggalnya atau di sekitar sekolah. Mereka diminta mencatat dan mempelajari gejala-gejala alam misalnya: suhu udara, jenis tumbuhan, jenis hewan, baik secara individual maupun kelompok melalui kegiatan mengamati, bertanya kepada ahli, membuktikan sendiri atau mencobanya. Peserta didik tentu akan memperoleh sesuatu yang sangat berharga dari kegiatan belajarnya itu yang mungkin tidak akan ditemukan dari pengalaman belajar di sekolah sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan lingkungan ini bisa dilaksanakan pada saat jam belajar terjadwal atau diluar jam belajar atau dapat juga dilaksanakan pada waktu khusus,

misalnya pada pertengahan atau akhir semester. Agar penggunaan lingkungan ini efektif perlu disesuaikan dengan tuntutan tujuan pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran yang ada, dan lingkungan ini dijadikan sebagai salah satu media atau sumber belajar. Dengan begitu maka lingkungan ini dapat berfungsi untuk memperkaya bahan ajar, memperjelas konsep dan prinsip yang dipelajari dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar peserta didik.

3. Teknik Menggunakan Lingkungan

Pada dasarnya terdapat dua teknik pemanfaatan lingkungan yaitu membawa kelas ke dalam lingkungan yang akan dipelajari (*out of class*) atau membawa kondisi lingkungan itu ke dalam kelas. Teknik yang dapat anda lakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

Jika pembelajaran luar sekolah diartikan sebagai kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar di luar kelas, yaitu:

a. Outing class

Outing class merupakan salah jenis kegiatan yang dilaksanakan di luar kelas. Kegiatan yang dilakukan berupa permainan edukasi, *outbond* maupun pengenalan alam sekitar. *Outing class* juga biasa disebut pendidikan luar kelas atau *outdoor learning*. Menurut Komarudin dalam Husamah (2013:19), *outing class* merupakan aktivitas yang dilakukan di luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas atau sekolah dan berada di lingkungan luar seperti bermain. Menurut Ancok (2003: 4), terdapat 3 alasan penggunaan metode *outing class* antara lain :

- 1) Metode ini adalah sebuah simulasi kehidupan yang kompleks yang dibuat menjadi sederhana. Pada dasarnya

segala bentuk aktivitas didalam pelatihan adalah bentuk sederhana dari kehidupan yang sangat kompleks.

- 2) Menggunakan metode yang berasal dari pengalaman (*experiential learning*). Oleh karena adanya pengalaman langsung terhadap sebuah fenomena, orang dengan mudah menangkap esensi pengalaman itu.
- 3) Metode ini penuh dengan kegembiraan karena dilakukan dengan permainan. Ciri ini membuat orang merasa senang didalam melaksanakan kegiatan tersebut.

Kegiatan *outing class* menggunakan metode yang mampu mendorong peserta didik untuk berfikir kreatif dalam mengembangkan dirinya. Melalui metode ini peserta didik dapat menuangkan pengalaman-pengalaman yang telah mereka punya ke dalam kegiatan ini. Kegiatan *outing class* sangat membantu pendidik dalam memecahkan masalah yang dialami oleh peserta didiknya. Kegiatan *outing class* didalamnya terdapat kegiatan yang dinamakan *outbound* yang mampu mendorong perkembangan motorik peserta didik yang mengikuti. Pada kegiatan ini peserta didik melakukan aktivitas yang berbeda dengan apa yang mereka ikuti di sekolah formal.

b. Field Trip

Field Trip ialah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu. Menurut Sagala (2006: 214) metode *Field Trip* ialah pesiar (ekskursi) yang dilakukan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman

belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah.

Menurut Sagala (2006: 215) mengemukakan bahwa kelebihan metode *field trip* adalah :

- 1) Anak didik dapat mengamati kenyataan-kenyataan yang beraneka ragam dari dekat.
- 2) Anak didik dapat menghayati pengalaman-pengalaman baru dengan mencoba turut serta di dalam suatu kegiatan.
- 3) Anak didik dapat menjawab masalah-masalah atau pernyataan-pernyataan dengan melihat, mendengar, mencoba, dan membuktikan secara langsung.
- 4) Anak didik dapat memperoleh informasi dengan jalan mengadakan wawancara atau mendengar ceramah yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 5) Anak didik dapat mempelajari sesuatu secara intensif dan komprehensif.

Metode *Field Trip* merupakan metode penyampaian materi pelajaran dengan cara membawa langsung peserta didik ke obyek di luar kelas atau di lingkungan yang berdekatan dengan sekolah agar peserta didik dapat mengamati atau mengalami secara langsung.

c. *Outbound*

Outbound adalah kegiatan di alam terbuka. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambahan wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas

seseorang. Menurut Badiatul (2009:11) *Outbound* adalah usaha olah diri (olah pikir dan fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi secara lebih baik lagi. *Outbound* bukan hanya bermakna kegiatan diluar, namun lebih dari itu dimana peserta diajak untuk membuat terobosan-terobosan baru dan diajak untuk berfikir kreatif.

Outbound adalah kegiatan pembelajaran yang berada di luar ruangan atau luar sekolah. Kegiatan *Outbound* yang dilakukan di alam terbuka dikemas dengan menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatan *Outbound* berupa simulasi situasi dalam organisasi yang dikemas dengan bentuk permainan kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk mengembangkan diri baik secara individu maupun kelompok.

- 1) Melakukan kegiatan karya wisata atau *fieldtrip* yaitu mengunjungi lingkungan yang dijadikan objek studi tertentu sebagai bagian integral dari pelaksanaan kurikulum. Misalnya mengunjungi candi Borobudur di kota Magelang, Gunung Merapi. Namun bisa juga di tempat-tempat yang ada di sekitar sekolah, seperti halaman sekolah, kebun sekolah, organisasi kemasyarakatan di dekat sekolah, sawah, kolam ikan, pasar, bank, kantor post, studio, dan sebagainya.
- 2) Melakukan kegiatan perkemahan (*school camping*). Dengan kegiatan ini para peserta didik dapat lebih menghayati bagaimana keadaan alam, seperti suhu udara,

iklim, suasana atau mengenal masyarakat dimana kegiatan itu dilaksanakan. Kegiatan berkema dialam terbuka, sangat cocok untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam, ekologi, dan biologi. Peserta didik dituntut untuk merekam apa yang ia rasakan, apa yang ia lihat, dan apa yang dikerjakan selama berkema. Hasilnya, kemudian dibawa ke sekolah untuk dipelajari dan didiskusikan.

- 3) Melakukan kegiatan survey, yaitu, mengunjungi objek tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran, misalnya untuk mempelajari kebiasaan dan adat istiadat di suatu daerah, sensus ekonomi penduduk. Kegiatan belajar yang bisa dilakukan oleh peserta didik diantaranya melalui wawancara dengan pihak-pihak yang dianggap perlu, melakukan pengamatan atau mempelajari dokumen-dokumen yang diperlukan. Hasil dari kegiatan tersebut, kemudian oleh peserta didik dilaporkan di kelas untuk dikaji bersama.
- 4) Para peserta didik melakukan praktik kerja pada tempat-tempat pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Jenis-jenis pekerjaan dipilih yang sesuai dan terjangkau oleh peserta didik, misalnya membuat ayaman, beternak ikan, dan berjualan. Praktik kerja ini dilakukan apabila anda menginginkan peserta didik memperoleh keterampilan atau percakapan praktis yang bermanfaat bagi dirinya apabila setelah menamatkan pendidikan disekolah tidak bisa melanjutkan studi kesekolah yang lebih tinggi. Kegiatan ini bisa dilakukan diluar jam

pelajaran sebagai penunjang, biasanya dalam pelaksanaan kurikulum muatan lokal di bidang keterampilan.

- 5) Melakukan suatu proyek pelayanan kepada masyarakat (*social service*). Misalnya membantu dalam hal kebersihan lingkungan, kerja bakti pembuatan jalan desa atau gang, dan sebagainya. Manfaatnya bagi peserta didik dapat menumbuhkan rasa peduli akan lingkungan sekitar, mereka akan memiliki pengalaman yang berharga, dapat turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi lingkungannya. Sedangkan bagi masyarakat kegiatan ini tentu saja memiliki manfaat sebab hasil kerja peserta didik akan turut memperbaiki keadaan yang menjadi garapan masyarakat sendiri.

4. Prosedur Pemanfaatan Lingkungan

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Secara umum ada tiga langkah yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yaitu :

a. Perencanaan

- 1) Tentukan kompetensi/tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai media atau sumber belajar. Tujuan ini dirumuskan secara spesifik dan operasional untuk memudahkan dalam penilaian hasil belajar.
- 2) Tentukan objek yang akan dipelajari atau dikunjungi. Perhatikan keterkaitannya dengan kompetensi/ tujuan pembelajaran dan kemudahan-kemudahan dalam

menggunakan lingkungan, seperti jaraknya tidak terlalu jauh, tidak memerlukan waktu yang terlalu lama, biayanya murah, keamanannya terjamin, dan tersedianya sumber belajar yang bias dipelajari.

- 3) Rumuskan bentuk kegiatan yang harus dilakukan peserta didik selama mempelajari lingkungan, seperti mencatat apa yang terjadi, mengamati suatu proses, melakukan wawancara, membuat sketsa, dan lain sebagainya. Selain itu, ada baiknya apabila para peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang) dan setiap kelompok diberi tugas khusus. Hal ini akan menumbuhkan kerjasama dalam kelompok serta dapat memperluas wawasan mereka karena setiap kelompok nantinya akan melaporkan hasil pekerjaannya di kelas.
- 4) Siapkan hal-hal yang sifatnya teknis, seperti tata tertib kegiatan yang harus dipatuhi peserta didik, perizinan untuk mengadakan kegiatan, kelengkapan yang harus dibawa, dan instrument yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan

Langkah pelaksanaan yaitu melakukan berbagai bentuk kegiatan belajar ditempat tujuan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Apabila kegiatan yang dilakukan itu adalah karya wisata atau survey ke objek tertentu, kegiatan biasanya diawali dengan penjelasan para petugas mengenai objek yang di kunjungi. Dalam hal ini para peserta didik bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencatat informasi yang dianggap penting atau sesuai dengan instrument yang telah disiapkan. Bisa juga dengan bentuk-bentuk

kegiatan lainnya yang sesuai dengan situasi, kondisi, potensi dan kebutuhan belajar.

c. Tindak lanjut (*follow up*)

Langkah ini berupa kegiatan belajar di dalam kelas untuk mendiskusikan hasil-hasil yang telah diperoleh dari lingkungannya. Setiap kelompok diminta untuk melaporkan hasilnya di depan kelas, kelompok lainya mendengarkan dan memberikan tanggapan seperlunya. Pada akhirnya, anda sebagai guru diminta untuk dapat memberikan penjelasan dan pada pembahasan akhir dikaitkan dengan tujuan pembelajaran. Anda juga dapat memberikan penilaian terhadap kegiatan-kegiatan dan hasil yang telah dicapai masing-masing peserta didik.

Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Lingkungan sangat mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Suciati, dkk (2007: 5) menjelaskan bahwa lingkungan belajar adalah situasi yang ada di ssekitar peserta didik pada saat belajar. Situasi ini dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Jika lingkungan ditata dengan baik, lingkungan dapat menjadi sarana yang bernilai positif dalam membangun dan mempertahankan sifat positif. Lingkungan terdiri dari lingkungan luar dan lingkungan alam. Lingkungan luar diartikan sebagai gabungan faktor-faktor geografi dan sosial ekonomi yang mempengaruhi hubungan sekolah dengan masyarakatnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa lingkungan belajar adalah situasi yang mendukung pembelajaran yang ada

disekitar peserta didik, dapat berasal dari lingkungan luar maupun lingkungan dalam.

BAB IX

EKOWISATA SEBAGAI SUMBER BELAJAR

Pengertian Ekowisata

Wisata sering dimanfaatkan seseorang untuk menghilangkan kejenuhan terhadap aktivitas sehari-hari. Banyak konsep yang ditawarkan, salah satunya adalah ekowisata yang merupakan konsep wisata yang bertanggung jawab terhadap kondisi lingkungan guna mendukung pembangunan berkelanjutan. Menurut Asso, dkk (2012:33) menjelaskan bahwa ekowisata merupakan kegiatan pariwisata yang bertanggung jawab secara lingkungan alam, memberikan kontribusi yang positif terhadap konservasi lingkungan, dan memperhatikan kesejahteraan masyarakat lokal.

Kannan (2012:16) menjelaskan bahwa ekowisata merupakan pariwisata yang berbasis pada ekologi yang sangat terkait dengan sumber daya alam, sumber budaya, dan infrastruktur alam untuk melestarikan lingkungan. Pendapat tersebut dapat menjelaskan bahwa, ekowisata sangat terkait dengan alam. Sumber daya alam, budaya, serta upaya dalam melindungi dan melestarikan lingkungan, menjadi konsep dasar ekowisata, karena pada hakekatnya ekowisata merupakan pariwisata yang berbasis ekologi.

Pendapat tersebut juga diperkuat dengan pendapat Janianton dan Helmut F. Weber (2006:72) Ekowisata merupakan kegiatan wisata yang menaruh perhatian besar terhadap kelestarian sumberdaya pariwisata. *TIES* mengatakan bahwa masyarakat ekowisata

international bahwa sebagai wisata alam yang bertanggungjawab dengan cara mengonservasi lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal (*responsible travel to natural areas that conserves the environment and improves the well-being of local people*). Bisa dikatakan bahwa ekowisata peduli terhadap kelestarian sumberdaya pariwisata. *The International Ecotourism Society* menyatakan bahwa masyarakat juga bertanggung jawab terhadap kegiatan konservasi lingkungan dan juga turut menyejahterakan masyarakat lokal.

Berdasarkan ketiga teori di atas, ekowisata tidak hanya mengambil keuntungan materi. Kegiatan ekowisata juga berperan untuk mewujudkan misi pembangunan berkelanjutan, serta ekowisata sangat terkait dengan alam. Sumber daya alam, budaya, serta upaya dalam melindungi dan melestarikan lingkungan, menjadi konsep dasar ekowisata, karena pada hakekatnya ekowisata merupakan pariwisata yang berbasis ekologi. Masyarakat juga bertanggungjawab terhadap kegiatan konservasi lingkungan serta kesejahteraan masyarakat lokal.

Tujuan Ekowisata

Sama seperti kegiatan wisata yang lain, ekowisata juga memiliki tujuan yang tentunya tidak jauh dari konsep ekowisata itu sendiri. Kegiatan ekowisata yang akan menciptakan interaksi antara manusia dengan alam dan lingkungan, hal tersebut juga dapat dijadikan sarana pembelajaran yang tidak lepas dari tujuan pengembangan ekowisata. Sasatrayuda (2010:6) menjabarkan tentang tujuan pengembangan ekowisata, sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran lingkungan dan budaya di daerah tujuan wisata baik bagi wisatawan, masyarakat setempat

maupun penentu kebijakan di bidang kebudayaan dan kepariwisataan.

2. Mengurangi dampak negatif berupa kerusakan atau pencemaran lingkungan dan budaya lokal akibat kegiatan ekowisata.
3. Memberikan keuntungan ekonomi secara langsung bagi konservasi melalui kontribusi atau pengeluaran wisatawan.
4. Mengembangkan ekonomi masyarakat dan pemberdayaan masyarakat setempat dengan menciptakan produk wisata alternatif yang mengedepankan nilai-nilai dan keunikan.

Untuk mewujudkan tujuan di atas, banyak pihak yang harus dilibatkan dalam pengembangan ekowisata. Masyarakat adalah komponen yang sangat berpengaruh dalam pengembangan tujuan ekowisata. Masyarakat yang menentukan kebijakan terkait kesadaran untuk membangun lingkungan dan budaya. Peningkatan ekonomi serta menciptakan produk berupa industri kreatif guna mendukung kegiatan ekowisata juga memerlukan peranan masyarakat setempat. Kegiatan pendidikan dilaksanakan berbasis masyarakat. Pendidikan berbasis masyarakat adalah model penyelenggaraan pendidikan yang bertumpu pada prinsip *“dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat”*. Pendidikan dari masyarakat artinya pendidikan memberikan jawaban atas kebutuhan masyarakat. Pendidikan oleh masyarakat artinya masyarakat sebagai subjek/pelaku pendidikan, bukan objek pendidikan. Pada konteks ini, masyarakat dituntut peran dan partisipasi aktifnya dalam setiap program pendidikan. Sedangkan pengertian pendidikan untuk masyarakat artinya masyarakat diikutsertakan dalam semua program yang dirancang untuk menjawab

kebutuhan mereka. Secara singkat dikatakan, masyarakat perlu diberdayakan, diberi peluang dan kebebasan untuk mendesain, merencanakan, membiayai, mengelola dan menilai sendiri apa yang diperlukan secara spesifik didalam, untuk dan oleh masyarakat sendiri

Menurut Sri Widowati (2012: 14) ekowisata sebagai pembangunan yang dapat menjamin pemenuhan kebutuhan generasi sekarang, tanpa mempertaruhkan kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhannya mereka sendiri. Tujuan ekowisata adalah memadukan pembangunan dengan lingkungan sejak awal proses penyusunan kebijakan dan pengambilan keputusan yang strategis sampai kepada penerapannya di lapangan. Menurut definisi yang disampaikan tujuan dari ekowisata adalah menjamin kebutuhan generasi sekarang dan generasi masa depan yang disiapkan mulai dari awal proses pengambilan kebijakan sampai dengan penerapannya.

Menurut pemaparan di atas, tujuan ekowisata adalah untuk memenuhi kebutuhan generasi masa sekarang dan menjamin kebutuhan untuk generasi mendatang terkait masalah pembangunan lingkungan maupun ekonomi. Untuk mewujudkan tujuan ekowisata sangat diperlukan peran dari masyarakat. Masyarakat diharapkan dapat menyiapkan segala hal yang terkait dengan tujuan pembangunan ekowisata mulai dari proses pengambilan kebijakan hingga penerapan kebijakan yang telah diambil secara bersama.

Fungsi Ekowisata sebagai sumber belajar

Pengembangan dan pembinaan ekowisata diberbagai kota dan kabupaten tidak hanya sekedar membuat kebijakan pengembangan ekowisata, akan tetapi memiliki pendekatan dalam perencanaan dengan menerapkan keseimbangan

hubungan mikro (manusia) dan makro (alam) untuk mencegah ketidakadilan, kesalahan dan kerusakan terhadap alam dan budaya. Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata (2009) menuturkan beberapa fungsi terkait pengembangan ekowisata.

- 1) Keberlanjutan Ekowisata dari aspek ekonomi, sosial dan lingkungan. (prinsip konservasi dan partisipasi masyarakat).
- 2) Pengembangan institusi masyarakat lokal dan kemitraan (Prinsip Partisipasi Masyarakat).
- 3) Ekonomi berbasis masyarakat (prinsip partisipasi masyarakat).
- 4) Prinsip Edukasi
- 5) Pengembangan dan penerapan rencana tapak dan kerangka kerja pengelolaan lokasi ekowisata (prinsip konservasi dan wisata).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dipahami bahwa ekowisata memiliki beberapa fungsi. Fungsi yang terdapat dalam ekowisata terkait dengan prinsip konservasi lingkungan, partisipasi masyarakat, serta wisata berkelanjutan. Fungsi ekowisata tersebut diharapkan dapat mendukung tujuan ekowisata sebagai jenis wisata yang bertanggungjawab untuk pemenuhan kebutuhan sekarang dengan tetap menghiraukan kebutuhan di masa mendatang. Ekowisata sangat relevan dengan pendidikan yang berbasis masyarakat.

Pendidikan berbasis masyarakat biasanya mengarah pada isu-isu masyarakat yang khusus seperti pelatihan karier, konsumerisme, perhatian terhadap lingkungan, pendidikan dasar, budaya dan sejarah

etnis, kebijakan pemerintah, pendidikan politik dan kewarganegaraan, pendidikan keagamaan, penanganan masalah kesehatan. Kelompok masyarakat atau lembaga yang konsen dan komitment terhadap pembelajaran masyarakat bisa dari kalangan bisnis dan industri, lembaga-lembaga berbasis masyarakat, perhimpunan petani, organisasi kesehatan, organisasi pelayanan kemanusiaan, organisasi buruh, perpustakaan, museum, organisasi persaudaraan sosial, lembaga-lembaga keagamaan, dan lain-lain. Seluruh masyarakat dapat memanfaatkan ekowisata sebagai sumber belajar dalam segala bidang.

Pemanfaatan Ekowisata sebagai sumber belajar

Ekowisata menekankan bahwa pola ekowisata sebaiknya meminimalkan dampak yang negatif terhadap lingkungan dan budaya setempat dan mampu meningkatkan pendapatan ekonomi bagi masyarakat setempat dan nilai konservasi. Pola ekowisata berbasis masyarakat adalah pola pengembangan ekowisata yang mendukung dan memungkinkan keterlibatan penuh oleh masyarakat setempat dalam pemanfaatan ekowisata dan segala keuntungan yang diperoleh. Hal ini dilakukan melalui pendidikan masyarakat. Pendidikan masyarakat didefinisikan sebagai proses yang dilakukan oleh anggota masyarakat agar mampu mengidentifikasi problem dan kebutuhannya, mencari alternative solusi secara mandiri, memobilisasi sumber-sumber yang ada seperlunya dan melakukan rencana tindakan atau pembelajaran ataupun kedua-duanya.

Dengan demikian, pemanfaatan ekowisata hendaknya menerapkan pendekatan pendidikan masyarakat. Pendekatan pendidikan masyarakat adalah salah satu pendekatan yang menganggap masyarakat sebagai agen sekaligus tujuan, melihat pendidikan sebagai

proses dan menganggap masyarakat sebagai fasilitator yang dapat menyebabkan perubahan menjadi lebih baik.

Menurut Sastrayuda (2010:63), manfaat ekowisata yaitu:

- 1) Dapat mendidik masyarakat setempat dan wisatawan tentang fungsi dan manfaat lingkungan, alam dan budaya.
- 2) Dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dan penghargaan akan lingkungan dan budaya sambil memperkecil dampak negatif kegiatan manusia terhadap lingkungan tersebut.
- 3) Bermanfaat secara ekologi, sosial, ekonomi bagi masyarakat setempat.
- 4) Menyumbang langsung pada pelestarian dan berkelanjutan, manajemen lingkungan alam dan budaya yang terkait.
- 5) Memberikan berbagai alternatif pemikiran bagi penentu kebijakan dalam menyusun kebijakan, program pengembangan ekowisata.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan ekowisata sebagai sumber belajar. Adapun pemanfaatan ekowisata sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan asesment untuk memperoleh informasi secara detail mengenai kondisi, potensi, dan kebutuhan
- 2) Mengidentifikasi fokus atau sentra sub ekowisata
- 3) Menetapkan fokus sumber informasi
- 4) Menyusun desain atau rancangan pemanfaatan ekowisata yang telah ditetapkan
- 5) Melakukan persiapan pemanfaatan

- 6) Menentukan langkah-langkah pemanfaatan/bentuk/pola kegiatan
- 7) Mengevaluasi
- 8) Menyusun laporan

Dari prosedur tersebut dapat dilakukan dengan prinsip-prinsip pendidikan berbasis masyarakat, secara prinsip pendidikan berbasis masyarakat adalah pendidikan yang dirancang, diatur, dilaksanakan, dinilai dan dikembangkan oleh masyarakat yang mengarah pada usaha untuk menjawab tantangan dan peluang yang ada dengan berorientasi pada masa depan serta memanfaatkan kemajuan teknologi. Jenis pendidikan yang dikembangkan atas inisiatif warga masyarakat untuk menjawab problema hidupnya, dikelola secara mandiri dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki masyarakat dengan memanfaatkan fasilitas yang dimiliki masyarakat serta menekankan pentingnya partisipasi setiap warga pada setiap kegiatan belajar. Pemanfaatan ekowisata dapat memberikan daya pada masyarakat agar dapat memanfaatkan potensi diri dan lingkungan agar lebih berdaya.

Berdasarkan uraian tersebut maka, ekowisata dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi bagi para wisatawan. Selain itu dengan ekowisata diharapkan dapat meningkatkan kesadaran serta memperkecil dampak negatif kegiatan manusia terhadap alam. Ekowisata juga dapat dimanfaatkan secara ekologi, ekonomi dan menunjang aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

BAB X

RAGAM SUMBER BELAJAR

Seperti di uraikan dalam bab sebelumnya mengenai ekowisata, ada juga etnoekologi. Etnoekologi merupakan salah satu cabang ilmu etnografi yang mempelajari tentang pola hubungan manusia terhadap alam. Pola interaksi ini dapat berupa tarian tradisional, upacara adat, serta upaya dalam rangka memberikan penghargaan oleh suatu etnis terhadap alam. Etnoekologi juga dapat berarti tentang studi mengenai pola-pola hasil kerajinan tangan, rumah adat, makanan khas, permainan tradisional, obat-obatan herbal, dan warisan budaya tentang alam. Martin (2001: 319) menyatakan bahwa:

Ethnoecology typically defined as the study of local knowledge and management of ecological interactions. Ethnoecology as an emerging field that focuses on local peoples' perception and management of complex and coevolved relationships between the cultural, ecological, and economic components of anthropogenic and natural ecosystems.

Etnoekologi sebagai sebuah studi tentang pengetahuan lokal dan pengaturan interaksi terhadap lingkungan. Etnoekologi sebagai sebuah kajian yang muncul dan fokus pada anggapan orang-orang pedalaman dan mengatur hubungan yang terus-menerus berkembang dan kompleks antara budaya, lingkungan, dan komponen ekonomi dari manusia dan ekosistem alam. Walujo (2008) juga menyatakan bahwa:

Ethnoecologist has been involved with the people and their environment and has been worked with local people in a wide range of projects related to the conservation of both plant resources also its linked toward traditional ecological knowledge. Ethnoecology is an interaction between human

activities and the structure and the dynamic of tropical and subtropical forest ecosystems.

Para etnoekologis (orang yang ahli di bidang etnoekologi) telah melibatkan orang-orang dan lingkungan disekitarnya dalam lingkup yang luas serta berhubungan dengan penelitian dan kegiatan konservasi tanaman dan lingkungan tradisional. Etnoekologi juga berarti interaksi antara aktivitas manusia dan strukturnya, serta pergerakan ekosistem hutan tropis dan subtropis. Cortes et al., (2014) juga berpendapat bahwa “*ethnoecology as the knowledge and experience of traditional communities regarding the natural and supernatural worlds which are transmitted orally from one generation to another*”. Etnoekologi sebagai pengetahuan dan pengalaman dari masyarakat tradisional mengenai alam dan dunia supranatural yang diturunkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Hal tersebut dapat dicontohkan pada peristiwa aksi para petani Kendeng di Blora memprotes pendirian pabrik semen di kawasan dekat dengan pertanian. Mereka melakukan aksi protes dengan menggendong sebuah wadah dan diletakkan di punggung serta melakukan ritual pemanggilan leluhur menggunakan sesaji. Watts et al., (2017) juga menyatakan bahwa etnoekologi adalah suatu kajian tentang pertimbangan yang lebih luas dalam melingkupi kegiatan manusia terhadap lingkungan, berupa latihan, kepercayaan, maupun pemahaman. Unsur kebudayaan, sains, dan sosial terlibat di dalam pembahasan etnoekologi. Diperoleh banyak hal dari aktivitas ekowisata dan etnoekologi yang alami. Secara sadar, ada banyak sekali pengetahuan atau keterampilan yang dapat di peroleh dari

kegiatan ekowisata dan etnoekologi tersebut. Di bawah ini akan diuraikan beberapa contoh ekowisata dan manfaatnya.

1. Candi Prambanan

Candi Prambanan yang terletak di Yogyakarta sangat ramai dikunjungi pengunjung. Tentu kehadiran pengunjung memiliki motif yang berbeda-beda. Ada yang berkunjung karena ingin belajar sejarah, ada yang sekedar menikmati suasana candi, selfie, dan lainnya. Pemanfaatan candi prambanan sebagai sumber belajar sangatlah bagus. Berdasarkan hasil penelitian Desi Rahmawati D (2015) bahwa intensitas pemanfaatan candi sebagai sumber belajar masih jarang (61,11%). Padahal banyak sekali informasi dan pengetahuan yang bisa diperoleh apabila kita sebagai pengunjung jeli mengamati dan mencari informasi. Strategi pemanfaatan candi sebagai sumber belajar, khususnya mata pelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara survey, observasi, *field trip*, dan mengundang narasumber. Melalui survey, siswa dapat melakukan interview dengan petugas candi, pengunjung candi, dan masyarakat di sekitar candi. Observasi dapat dilakukan dengan cara siswa mengamati bentuk dan corak candi, lokasi candi, dan kegiatan masyarakat di sekitar candi. Dalam *strategi field trip* siswa dapat mengamati candi secara langsung, mencatat penjelasan dari *tour guide*, melakukan wawancara dengan petugas, pengunjung, dan masyarakat sekitar candi. Selanjutnya adalah mengundang narasumber ke sekolah dalam proses pembelajaran untuk berdialog memperkaya wawasan dan pengetahuan siswa.

Sumber belajar yang ada di Candi Prambanan antara lain:

- a. Bangunan Candi (corak dan bentuk)
- b. Sejarah Candi Prambanan

- c. Tata letak Candi Prambanan
- d. Kegiatan masyarakat sekitar, termasuk aktivitas pedagang
- e. Papan pesan, petunjuk arah, dan himbauan

2. Gembiraloka Zoo

Lokasi Kebun binatang Gembira Loka Zoo berada pada posisi yang strategis karena letaknya mudah dijangkau dan berada di kota Yogyakarta. Lokasi yang strategis ini memudahkan masyarakat untuk menuju lokasi Kebun Binatang Gembira Loka Zoo. Gembira Loka Zoo beralamat di Jalan Kebun raya, Kelurahan Warungboto Rejowinangun, Kecamatan Umbulharjo Kotagede, Yogyakarta. Gembira Loka Zoo memiliki gedung dan bangunan yang lengkap. Beberapa ruangan tersebut adalah Gedung direktur utama, gedung marketing, gedung HRD, ruang pertemuan, ruang security, mushola, kamar mandi, ruang dapur dan pendopo yang berfungsi serbaguna yang bisa dimanfaatkan oleh pengunjung ataupun pengelola. Gembira Loka Zoo menyelenggarakan kegiatan tidak hanya berekreasi namun juga menyangkut kegiatan pendidikan yaitu kegiatan *outing class* atau pembelajaran di luar kelas. Kegiatan yang diselenggarakan di Gembira Loka Zoo berdasarkan pengelompokan rentang pendidikan sebagai berikut

- a. Wisata belajar Usia dini
- b. Wisata belajar Usia Sekolah Dasar
- c. Wisata Belajar Menengah Pertama
- d. Wisata Belajar Menengah atas

Wisata belajar komunitas masyarakat Gembira Loka Zoo (GL Zoo) merupakan lembaga konservasi, Lembaga Konservasi adalah lembaga yang bergerak di bidang konservasi tumbuhan dan/ atau

satwa liar di luar habitatnya baik berupa lembaga pemerintah maupun lembaga non-pemerintah. Dengan berbagai potensi yang dimiliki, selain itu GI Zoo juga mempunyai sarana dan prasarana yang memadai untuk dikembangkan dengan kemasannya yang lain. PLS merupakan jurusan yang konsisten dalam pengembangan sumberdaya manusia, keilmuan yang dimiliki mampu menjadi modal mereka dalam pengembangan laboratorium luar kampus di potensi Gembira loka sebagai lembaga konservasi alam yang kaya akan flora dan fauna menjadi tempat yang cocok bagi pengembangan keilmuan yang dimiliki mahasiswa PLS. Laboratorium luar kampus dengan konsep wisata belajar (*outing class*) menjadi program yang tepat untuk diterapkan di Gembiraloka. Dengan melalui beberapa tahap mulai dari: assesment, pelatihan, pendampingan dan evaluasi sehingga menciptakan lulusan mahasiswa PLS dengan kompetensi lebih terampil.

Sebagai lab site PLS, Gembira Loka Zoo memiliki berbagai program yang relevan dengan Program PLS, Program Wisata. Wisata Belajar merupakan program pengembangan pendidikan di luar sekolah (pendidikan non formal) melalui pembelajaran *outing class* yang dapat memberikan kemudahan akses kepada anak agar dapat belajar secara nyata bagi anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) dan komunitas masyarakat. Setiap program yang dilaksanakan oleh Gembira Loka Zoo dilaksanakan pada hari aktif sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Senin-Jumat. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan materi yang disampaikan dan fleksibel dengan acara kegiatan dari pihak sekolah

Gembiroloka sebagai lab site Jurusan PLS FIP UNY berfungsi-fungsi berikut:

a. Pendidikan dan Pembelajaran

- 1) Tempat pengelolaan labsite Perkuliahan mahasiswa
- 2) Tempat Praktek pembelajaran mahasiswa PLS
- 3) Tempat untuk inovasi pembelajaran
- 4) Tempat Diklat dan Pelatihan mahasiswa
- 5) Penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran

b. Pengabdian pada Masyarakat

- 1) Tempat pelatihan manajemen organisasi
- 2) Tempat pelatihan peningkatan kompetensi Pendidik PAUD
- 3) Tempat TOT dan TFT tutor
- 4) Tempat Pelatihan keterampilan praktis
- 5) Tempat pelatihan pemberdayaan pemuda

c. Penelitian Dosen dan mahasiswa

- 1) Tempat penelitian survei analisis masalah dan potensi Masyarakat
- 2) Penelitian Tindakan
- 3) Penelitian pengembangan
- 4) Penelitian Kebijakan
- 5) Penelitian Deskriptif
- 6) Pengembangan Media dan Sumber Belajar

d. Pembinaan kemahasiswaan

- 1) Kegiatan pemantaban pengetahuan program-program PLS
- 2) Kegiatan *Outing Class*
- 3) Kegiatan TOT dan Training For Trainer (TFT)

- 4) Manajemen keorganisasian
- 5) Penguatan Softskills/ PKM

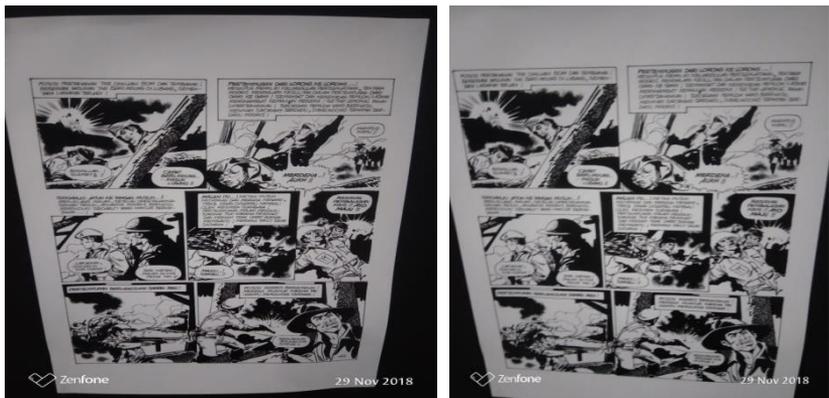
3. Musium Pendidikan Indonesia

Museum Pendidikan Indonesia UNY berada di Komplek Kampus Universitas Negeri Yogyakarta Jalan Colombo No. 1 Karangmalang Yogyakarta. Musium ini memiliki ruang-ruang yang terdiri dari: Ruang Galeri 1 untuk koleksi foto dan peralatan sekolah. Ruang Galeri 2 untuk para tokoh pendidikan. Ruang Galeri 3 untuk koleksi media pembelajaran, Ruang apresiasi karya, dan Ruang Cinema MPI. Di dalam ruang cinema MPI memiliki kapasitas 116 tempat duduk dengan kualitas *sound dolby surround*. Beberapa koleksi yang tersedia diantaranya: arsip pendidikan, media pembelajaran, buku sekolah dan lainnya.

Macam sumber belajar di MPI UNY:

a. Pesan

Informasi yang disampaikan mengandung pesan berupa; komik cerita indonesiaku, terdapat slogan berupa peraturan; misalnya di tempat ruang kelas jaman dahulu ada tulisan dilarang duduk dan memegang sabak.



Gambar 8. Cerita bergambar atau komik

b. Manusia

Sumber belajar berbentuk manusia yang ada di MPI UNY antara lain terdapat *Tour guide* (bertugas dalam menjelaskan isi museum; sesuai keinginan pengunjung), tenaga administratif (bertugas dalam presensi kunjungan; memberikan pemaparan bagian lobby museum mengenai merchandise yang dijual dan pembagian brosur), tenaga teknis bagian ruang film (bertugas menjelaskan spesifikasi film).

c. Bahan

Media yang mengandung pesan yang ada di MPI antara lain: berbagai pajangan dinding mengenai artikel-artikel berisi urutan rektor UNY maupun artikel pendidikan lainnya, pesan audio yaitu lagu dolanan anak disertai gambaran semasa itu, pesan tersirat di manekin; stiker pada mobil garuda UNY; lukisan mural di dinding samping bagian belakang museum; penataan ruang kelas jaman dahulu, tulisan dalam peranko, brosur MPI UNY.



a.



b.



c.



d.

Gambar 9. a, b, c, d. Sumber belajar berupa bahan

d. Alat

Alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan yang tersimpan pada bahan tersebut, antara lain; pigura photo, layar pc, proyektor film, manekin, mobil garuda UNY, dinding, kursi, meja, papan tulis, sound audio, perangko, kertas, robot, peninggalan benda lampau di bidang pendidikan.



a.



b.



c.



d.



e.



f.

Gambar 10. a, b, c, d, e, f. sumber belajar berupa alat.

e. Teknik

Prosedur yang digunakan dalam menyampaikan pesan di MPI UNY berupa; pengarahan yang dilakukan oleh *tour guide* sesuai alur, teknik audio visual saat menonton film dokumenter maupun saat melihat macam lagu dolanan anak melalui pc, teknik penulisan yang jelas pada setiap pajangan dinding sehingga mudah dipahami dan dibaca, contohnya terdapat komik yang dipajang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak, Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Communication and Technology.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ancok, djamaluddin. (2003). *Outbound Management Training (Aplikasi Ilmu Perilaku Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia)*. Yogyakarta: UII Press.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arif S. Sadiman, dkk (1986). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Syamsul M. 2009. *Dasar-Dasar Siaran Radio*. Bandung: Nuansa
- Asso, Roni, dkk. (2012). “*Pengembangan Potensi Ekowisata di Lembah Balem sebagai Suatu Alternatif Pengelolaan Pariwisata Bekelanjutan*”. *Journal Penelitian Universitas Udayana* 4 (1). 31-37
- Asti, Baidatul Muchlisin. (2009). *Fun Outbound :Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*. Yogyakarta: Diva Press
- Astri Wijayanti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Bahan -Bahan Ajar Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem*. Diakses pada <http://digilib.unila.ac.id/1476/8/BAB%20II.pdf>

- Côrtes, L. H. O., Zappes, C. A., & Benedetto, C. A. (2014). *Ethnoecology, gathering techniques and traditional management of the crab *ucides cordatus* Linnaeus, 1763 in a mangrove forest in south-eastern brazil*. *Ocean & Coastal Management*, 93(2014), 129-138.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ocecoaman.2014.03.021>
- Cutlip, Center, and Broom. *Effective Public Relations* (1994: 263-273)
- Dale, Edgar. (1954). *Audio-Visual Method in Teaching*. New York. Dryden Press.
- Damanik, Janianton dan Weber, Helmut. (2006). *Perencanaan Ekowisata Dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta: PUSPAR UGM dan ANdi.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata, Departemen Kebudayaan, dan Pariwisata dan WWF-Indonesia. (2009). *Prinsip dan Kriteria Ekowisata Berbasis Masyarakat*. Jakarta: Dirjen Pengembangan Destinasi Wisata.
- Gagne, Briggs dan Wager. 1992. *Principle of Instructional Design*. Second. Edition, Holt, Rinehart and Winston; New York
- Gozali, T. 1986. *Visual Primacy, Realty and The Implying Image in Motion Pictures and TV Instructional Media 12"*.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hasanah, Ulfatun. 2006. *Hubungan Ketersediaan Sumber Belajar dan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 19 (1): 1-12

- Hastuti, P.H.S. (1996/1997). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud.
- Husamah (2013). *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Ibrahim Bafadal. 2003. *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan Aplikasinya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kannan, Zubiah. Kanan, Suriyapraha. *The management Strategies of Ecoturism, Papua New Guinea: International Journal of Economics Bussines and Management Studies. Vol.1, No.3 (September 2012)114-120*
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual (Konsep daan Aplikasi)* .Bandung: Refika Aditama
- Koswara, E. 2005. *Konsep Pendidikan Tinggi Berbasis E-Learning*. Jakarta: Prosiding
- Martin, G. J. (2001). *Ethnobiology and Ethnoecology, Encyclopedia of Biodiversity*, 3(2001), 609-621.
<http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-384719-5.00046-0>
- Miarso. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Mulyasa, E. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Ogweno, P. O. (2015). *Teaching and Learning Resources as Determinants of Students Academic Performance in Secondary Agriculture, in Rachuonyo North Sub County, Kenya. International Journal of Advanced Research , 3(9), 577 – 587.*
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Rusman. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*.<http://style-lecture.blogspot.com/2012/09/pembelajaran-kooperatif-model-jigsaw.htm>
- Sagala, Syaiful.(2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina.(2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sastrayuda, Gumelar. (2010). *Konsep Pengembangan Kawasan Ekowisata*. Yogyakarta.
- Setiyani, Rediana. 2010. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, (online), 5(2): 117-133, (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/4921/4069>)
- Suciati, dkk. (2007). *Belajar & Pembelajaran 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Syukur, Fatah.2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail
- Watts, P., Koutouki, K., Booth, S., & Blum, S. (2017). Inuit food security in Canada: arctic marine ethnoecology. *Springer Science Bussiness Media Dordrecht and International Society for Plant Pathology*, 9(5), 421-440. <http://doi.org/10.1007/s12571-017-0668-0>
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Widowati, Sri. (2012). *Kajian Potensi dan Evaluasi Penerapan Prinsip-prinsip dan Kriteria Ekowisata di Kawasan Taman Wisata Alam Kawah Ijen, Desa Taman Sari, Kabupaten Banyuwangi*. (tesis). Denpasar: Universitas Udayana.