

PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR UNTUK PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN

Oleh: Dr. Ishartiwi
Universitas Negeri Yogyakarta

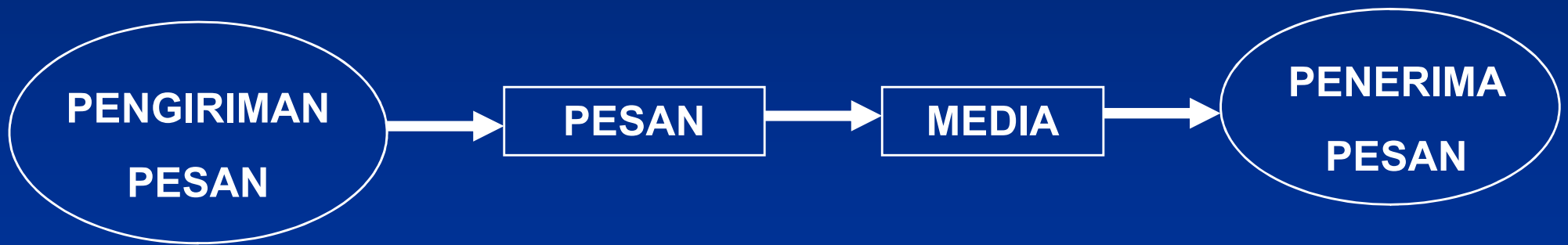


PROSES PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI



PROSES KOMUNIKASI

PROSES KOMUNIKASI DENGAN MEDIA



Model Pribadi dalam Dunia pembelajaran Baru

Belajar Melalui:

- Apa yang anda lihat
- Apa yang anda dengar
- Apa yang anda kecap
- Apa yang anda baui
- Apa yang anda sentuh
- Apa yang anda lakukan
- Apa yang anda bayangkan
- Apa yang anda intuisikan
- Apa yang anda rasakan

(Jannet Vos, 1999)

Sumber Belajar dlm Pembelajaran

- Memecahkan masalah belajar yang tersentral melalui pendengaran
- Mengatasi siswa pasif
- Menjembatani interaksi dua arah dalam komunikasi pembelajaran.
- Membantu siswa untuk mempermudah memproses informasi



Konsep Sumber Belajar 1

1. Sumber belajar → komponen sistem pembelajaran yang dirancang, dipilih dan dimanfaatkan dan dikombinasikan menjadi sistem pembelajaran yang lengkap untuk mewujudkan terlaksananya proses belajar yang bertujuan dan terkontrol (Miarso, 1986).
2. Sumber belajar adalah semua komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran
3. Sumber belajar itu banyak jenisnya, meliputi: pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials/software*), alat (*devices/hardware*), teknik (*technique*) dan lingkungan (*setting*)

Konsep Sumber Belajar 2

- Kenneth Silber (1977) sumber belajar meliputi semua sumber yang berkenaan dengan data, manusia, barang-barang yang memungkinkan dapat digunakan secara terpisah atau kombinasi, yang oleh peserta didik biasanya digunakan secara optimal untuk memberikan fasilitas dalam kegiatan belajar.
- Sumber belajar → segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.



Contoh Sumber Belajar 1

- Pesan → informasi pembelajaran yang akan disampaikan, dapat berupa ide, fakta, ajaran, nilai, dan data
- Orang → manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan
- Bahan → merupakan perangkat lunak (software) yang mengandung pesan-pesan pembelajaran yang biasanya disajikan melalui peralatan tertentu ataupun oleh dirinya sendiri.



Contoh Sumber Belajar 2

- Alat → Perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk menyajikan pesan yang tersimpan dalam bahan
- Teknik → prosedur atau langkah-langkah tertentu yang disiapkan dalam menggunakan bahan, alat, lingkungan dan orang untuk menyampaikan pesan.
- Latar/lingkungan → situasi di sekitar terjadinya proses pembelajaran tempat peserta didik menerima pesan pembelajaran. Dibedakan menjadi 2 (lingkungan fisik dan non fisik)

KRETERIA PEMILIHAN SUMBER BELAJAR 1

- Harus dapat tersedia dengan cepat
- Harus memungkinkan peserta didik untuk memacu diri sendiri
- Harus bersifat individual, dapat memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik dalam belajar mandiri (Percival dan Ellington, 1966:125)
- Mempertimbangkan: ekonomis, praktis dan sederhana, mudah diperoleh, bersifat fleksibel (luwes), dan komponen-komponennya sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rohani, 1997:112)



PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR

- Sumber belajar yang dirancang (learning resources by design) → sumber belajar yang secara khusus atau sengaja dirancang/dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (learning resources by utilization) → sumber belajar yang secara tidak khusus dirancang atau dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, tetapi dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

RESOURCE BASED LEARNING

- *Resource based learning* → segala bentuk belajar yang langsung menghadapkan murid dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok
- *Resource based learning* → guru bukan merupakan sumber belajar satu-satunya. Murid dapat belajar dalam kelas, dalam laboratorium, dalam ruang perpustakaan, dalam ruang sumber belajar yang khusus atau bahkan di luar sekolah, bila ia mempelajari lingkungan berhubung dengan tugas atau masalah tertentu. Murid itu sendiri aktif, apakah ia belajar menurut langkah-langkah tertentu, seperti dalam belajar berprograma atau menurut pemikirannya sendiri.



Derajat Kekonkritan Media (Hoban & Heinich, 1989)

- Kata-kata
- Diagram
 - Peta
- Gambar Datar
- Film Bingkai (Slide)
 - Stereograf
 - Film
 - Model
 - Obyek
- Situasi Total



Merancang Sumber belajar Cetak yang Kreatif

- Konsistensi: cetakan huruf, ukuran huruf, jarak spasi
- Format: satu kolom, dua kolom, label visual untuk membedakan isi
- Organisasi: kemudahan informasi, ilustrasi isi buku/posisi isi bacaan, penggunaan kotak TIP
- Daya Tarik: variasi pengantar bab--tidak monoton
- Ukuran Huruf: Hindari huruf kapital, ukuran huruf sesuai siswa/pembaca
- Penggunaan spasi kosong: untuk memberi kesempatan pembaca beristirahat: R.sekitar judul, batas tepi, antar kolom, permulaan paragraf



Prinsip Perancang Media Teks Interaktif

- Sajikan informasi selayaknya, dapat dicerna, diproses dan dikuasai. Informasi dibagi dalam pengalangan-pengalangan kecil
- Pertimbang hasil analisis kebutuhan belajar siswa (sesuaikan kedalaman, keluasan materi dan latihan)
- Pertimbangkan hasil analisis respon siswa, cara siswa menjawab pertanyaan, latihan tambahan, contoh-contoh---bahan remedial dan pengayaan bacaan



Lanjutan.....

- Berikan kesempatan siswa belajar sesuai kemampuannya—keragaman pencapaian ketuntasan
- Gunakan variasi jenis latihan dan evaluasi: bermain peran, studi kasus, proyek, simulasi, perlombaan
- Gunakan warna, huruf dan kotak, cetak miring, cetak tebal, garis bawah untuk memusatkan perhatian atau informasi penting.



SARAN I

(KRETIF PENGGUNAAN MEDIA)

- BUKAN KECANGGIHAN MEDIA YANG DIUTAMAKAN DALAM PEMBELAJARAN TETAPI KEEFEKTIFAN MEDIA UNTUK BELAJAR
- BUKAN KEMAMPUAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA TETAPI AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA UNTUK KEMUDAHAN MEMAHAMI INFORMASI
- PERLU PENINGKATAN KOMPETENSI GURU UNTUK PRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN

SARAN II

- PENGGUNAAN MEDIA CETAK TIDAK TERBATAS PADA BUKU PAKET, TETAPI SEMUA PRODUK BAHAN CETAK TERMASUK KORAN DAN MAJALAH
- PENGGUNAAN MEDIA DIKEMAS DAPAT MENGEMBANGKAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN KETERAMPILAN DAN MENCAPAI KEMEMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI DAN BERFIKIR DIVERGEN
- PENGGUNAAN MEDIA CETAK DIKEMAS UNTUK MENGEMBANGKAN KOMPETENSI AKADEMIK DAN KOMPETENSI FUNGSIONAL/KECAKAPAN HIDUP



Saran III

- GURU/SEKOLAH DAPAT BEKERJASAMA DENGAN LEMBAGA DILINGKUNGAN SEKOLAH UNTUK MENGAkses PRODUK BAHAN CETAK YANG DAPAT DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN (FORMULIR BANK, KANTOR POS, FORMULIR PAJAK, FORMULIR SIM, FORMULIR KTP, BROSUR HARGA, FORMULIR KESEHATAN, DLL)
- GURU PENTING UNTUK MEMBUAT PANDUAN KEGIATAN BELAJAR YANG JELAS UNTUK MEMANFAATKAN MEDIA CETAK ATAU KEGIATAPA YANG HARUS DILAKUKAN SISWA.
- GURU/SEKOLAH DAPAT MEMANFAATKAN MEDIA CETAK BERBASIS KOMPUTER ATAU BAGI SISWA SECARA MANDIRI TETAPI HARUS ADA TAGIHAN BELAJAR DI KELAS

Saran IV

- Pembelajaran dapat memanfaatkan segala sumber yang dapat dijangkau dari sekolah
- Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat sebagai pengayaan yang dikelola di luar jam pertemuan kelas
- Pemanfaatan berbagai sumber belajar mendekatkan pengalaman siswa dengan fenomena fakata
- Sumber belajar dapat membantu fungsi sekolah sebagai replikasi kehidupan sosial dalam memerankan pendidikan



Sekian..... Terimakasih

- **SEMOGA BERMANFAAT**
- **UNTUK PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN**
- **JADILAH GURU SEBAGAI MEDIATOR YANG INOVATIF**

