

# Pengembangan Sumber Belajar di Perguruan Tinggi

Oleh :

Laksmi Dewi, M.Pd.



# CURRICULUM VITAE

- **Laksmi Dewi, M.Pd**, lahir di Cianjur 13 Juni 1977
- Saat ini tinggal di Kompleks CGH Jl. Citra VI No. 10 Tanjungsari – Sumedang
- No Kontak : 0815 602 9696  
(022) 87916275
- Sedang menyelesaikan program Doktorat di Program Studi Pengembangan Kurikulum – SPS UPI
- Masuk UPI sebagai tenaga pengajar tahun 2001



# MENU MATERI

- Konsep Sumber Belajar
- Fungsi Penggunaan Sumber Belajar
- Jenis Sumber Belajar
- Kategori Sumber Belajar
- Kriteria Memilih Sumber Belajar
- Strategi Merancang Sumber Belajar
- Prosedur Perancangan Sumber Belajar
- Sumber Belajar dalam Pelaksanaan Pembelajaran
- Kerucut Pengalaman Edgar Dale



## Konsep Sumber Belajar

Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT)  
*Sumber belajar adalah **SEGALA SESUATU** yang secara fungsional dapat dimanfaatkan, dan dipergunakan untuk menunjang, memelihara, dan memperkaya proses pembelajaran*



- ***Sumber belajar dapat berupa benda nyata, sistem pelayanan, teknik, prosedur, bahan pembelajaran, dan lingkungan.***
- ***Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat, tetapi juga mencakup tenaga, biaya dan fasilitas.***



# Fungsi Penggunaan Sumber Belajar

- Untuk optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui rekayasa metodologi dan mendinamisir proses pembelajaran
- Mendorong peserta didik untuk belajar dengan pendekatan *mode of of inquiry* dan *mode of experience*
- Membuka peluang bagi siswa untuk memperpanjang waktu belajar, cara belajar secara mandiri dan memperdalam kajian terhadap bahan ajar
  - Meningkatkan produktivitas pembelajaran



## **LINGKUNGAN**

Adalah kondisi dan situasi dimana kegiatan pembelajaran terjadi

## **ORANG**

Adalah manusia yang berperan

## **PESAN**

Adalah segala informasi dalam bentuk ide, fakta, dan data yang disampaikan kepada peserta didik

## **TEKNIK**

Adalah prosedur yang digunakan untuk menyajikan pesan

## **SUMBER BELAJAR**

## **BAHAN**

Adalah perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan-pesan

## **ALAT**

Adalah perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menyampaikan pesan



Dari sisi Perancangannya, Sumber belajar dibedakan menjadi dua macam:

- **BY DESIGN**, yaitu sumber yang dirancang secara khusus atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal/
- **BY UTILIZATION**, yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk kepentingan pembelajaran dan keberadaannya sudah dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran.



## JENIS SUMBER BELAJAR BERDASARKAN KATEGORI PERANCANGAN

KATEGORI SUMBER BELAJAR	CONTOH	
	DIRANCANG	DIMANFAATKAN
1. Pesan	Berisikan materi perkuliahan yang akan disampaikan	Cerita rakyat, dongeng, nasihat, hikayat, dll
2. Orang	Dosen, Instruktur, Mahasiswa	Nara sumber: Tokoh Masyarakat, Pimp lembaga, dokter, dll.
3. Bahan	Transparansi, film, slide, kaset, grafis yang dirancang u/ pembelajaran	Relief, Candi, Arca, Komik
4. Peralatan	OHP, Proyektor, TV, Kamera, Papan tulis, LCD	Generator, mesin, mobil, motor, dll
5. Teknik/Metode	Ceramah, tanya jawab, diskusi, eksperimen, dll	Permainan rakyat, sarasehan
6. Lingkungan	Ruang kelas, perpustakaan, aula, dll	Taman, kebun, pasar, museum, dll.

← BACK

NEXT →

# KRITERIA MEMILIH SUMBER BELAJAR

## Kriteria Umum

1. **Ekonomis**, maksudnya tidak selalu terpatok pada harga murah, tapi juga dapat dimanfaatkan dalam jangka panjang
2. **Praktis dan sederhana**, artinya tidak memerlukan pelayanan sampingan
3. Mudah diperoleh
4. **Bersifat fleksibel**, dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional
5. **Komponennya sesuai tujuan**

# KRITERIA KHUSUS

- Sumber belajar untuk memotivasi
- Sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran
- Sumber belajar untuk penelitian, merupakan bentuk yang dapat diobservasi, dianalisis, dan teliti
- Sumber belajar untuk memecahkan masalah
- Sumber belajar untuk presentasi, disini lebih ditekankan sumber sebagai alat, metode, atau strategi penyampaian

# STRATEGI MERANCANG SUMBER BELAJAR

1. Mengidentifikasi karakteristik sumber belajar yang akan digunakan
2. Sumber belajar yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan guru
3. Sumber belajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik



# PROSEDUR PERANCANGAN SUMBER BELAJAR

1. **Analisis Kebutuhan.** Kegiatan ini dilakukan untuk mengkaji sumber belajar apa yang tepat sesuai dengan karakteristik materi
2. **Penetapan Sumber belajar,** penetapan sumber belajar sesuai dengan hasil analisis kebutuhan
3. **Pengembangan Sumber Belajar,** kegiatan ini menghasilkan produk sumber belajar yang akan digunakan untuk proses pembelajaran
4. **Evaluasi sumber belajar,** kegiatan ini melihat kriteria keberhasilan dalam merancang sumber belajar dan mengevaluasi pelaksanaan penggunaan sumber belajar



# SUMBER BELAJAR DALAM PELAKSANAAN PROSES PEMBELAJARAN

KEDUDUKAN SUMBER BELAJAR	PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		
	Diawal Pembelajaran	Dalam Proses Pembelajaran	Diakhir Pembelajaran
<p><b>Total Teaching</b> (menggantikan Dosen secara total)</p> <p><b>Contoh:</b> Pembelajaran Berbasis Komputer</p>	Dosen memberikan piranti sumber belajar yang berisikan materi pelajaran kepada mahasiswa	Siswa melakukan kegiatan belajar berdasarkan petunjuk/perintah yang ada pada piranti sumber belajar tersebut	Siswa melakukan evaluasi belajar secara mandiri , sesuai dengan langkah pembelajaran yang ditentukan
<p><b>Major Resource</b> (Menunjang sebagian besar peran Dosen)</p> <p><b>Contoh:</b> Nara sumber, pembelajaran dengan TV, Video</p>	Dosen menghantarkan bahwa materi perkuliahan akan disampaikan oleh nara sumber, atau media pembelajaran	Siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan nara sumber atau media pembelajaran lain, dosen berfungsi sebagai pendamping	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan informasi dari nara sumber atau media pembelajaran yang digunakan.

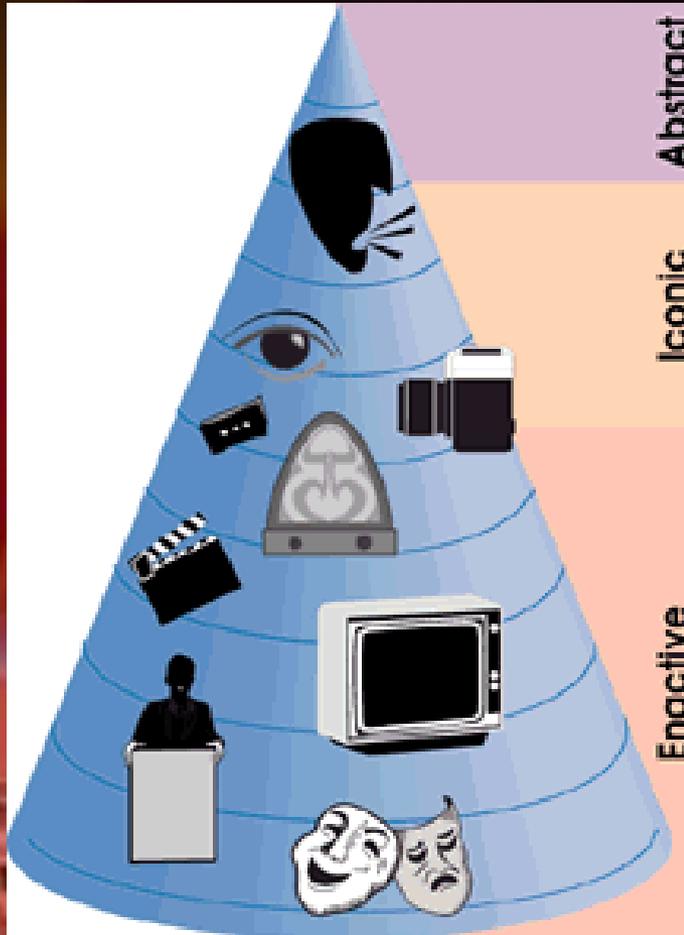
KEDUDUKAN SUMBER BELAJAR	PELAKSANAAN PEMBELAJARAN		
	Diawal Pembelajaran	Dalam Proses Pembelajaran	Diakhir Pembelajaran
<p><b>Suplement View</b> (Sumber belajar sebagai penunjang)</p> <p><b>Contoh:</b> pembelajaran dengan menggunakan Media Presentasi dan LCD</p>	Dosen memberikan pengantar untuk mengkondisikan terjadinya proses pembelajaran	Dosen menyampaikan materi perkuliahan dengan menggunakan sumber belajar sebagai pelengkap dalam menyampaikan materi perkuliahan	Dosen memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang disampaikan guru

## **Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Cone Experience*)**

Kerangka pengetahuan yang diperoleh seseorang dalam belajar dapat digambarkan dalam sebuah Kerucut pengalaman, semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar dan semakin tinggi pengetahuan yang diperoleh semakin kecil.



# *Kerucut Pengalaman belajar (Edgar Dale's cone)*



- Written text
- Symbols, icons
- Graphs, plots
- Recorded audio
- Pictures
- Video, film
- Live audio
- Live presentation
- Performance

- Pengalaman Melalui lambang Verbal, pengalaman yang sifatnya lebih abstrak, kemungkinan terjadinya verbalisme.
- Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti peta, grafik, gambar, lukisan, foto, chart, diagram, bagan, poster, komik dan sebagainya.
- Pengalaman melalui radio, tape recorder.
- Pengalamen melalui gambar hidup (moving object) misalnya film, animasi.
- Pengalaman melalui televisi
- Pengalaman melalui pameran
- Pengalaman melalui kegiatan wisata.
- Pengalaman melalui kegiatan demonstrasi
- Pengalaman melalui kegiatan dramatisasi
- Pengalaman tiruan, pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- Pengalaman langsung : pengalaman yang diperoleh sebagai hasil pengalaman sendiri.



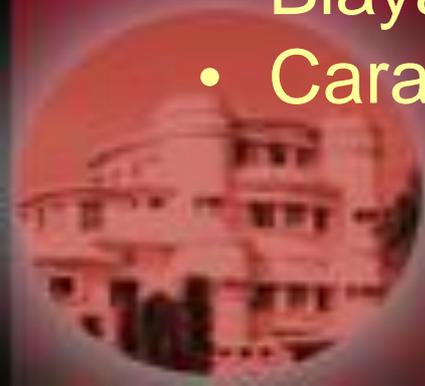
# Perkembangan Media Berdasarkan Generasi

## ***Ciri-ciri Media Generasi I (Surat Kabar dan Majalah) :***

- Arus informasi satu arah
- Informasi tercetak
- Informasi langsung dapat dibaca
- Informasi diatas kertas, papan, dll.
- Daya rangsang rendah
- Biaya operasional murah
- Cara kerja mekanis-elektris

## ***Ciri-ciri Media Generasi II (Radio, Film dan Televisi)***

- Arus informasi satu arah
- Informasi dalam bentuk audio, audio visual, pita kaset
- Informasi dapat dibaca dan didengar ketika disiarkan dan diputar ulang
- Informasi di radio, layar televisi, monitor.
- Daya rangsang tinggi
- Biaya operasional mahal
- Cara kerja elektrik



## ***Ciri- Ciri Media Generasi III***

### ***(Telematika, Komputer Informasi)***

- Arus informasi dua arah
- Informasi audio, audiovisual, video kaset atau disket
- Informasi dapat didengar dan dilihat ketiak disiarkan atau diputar ulang
- Informasi pada tayangan TV, Layar Monitor/komputer
- Daya rangsang tinggi
- Biaya operasional mahal
- Cara kerja elektris

