

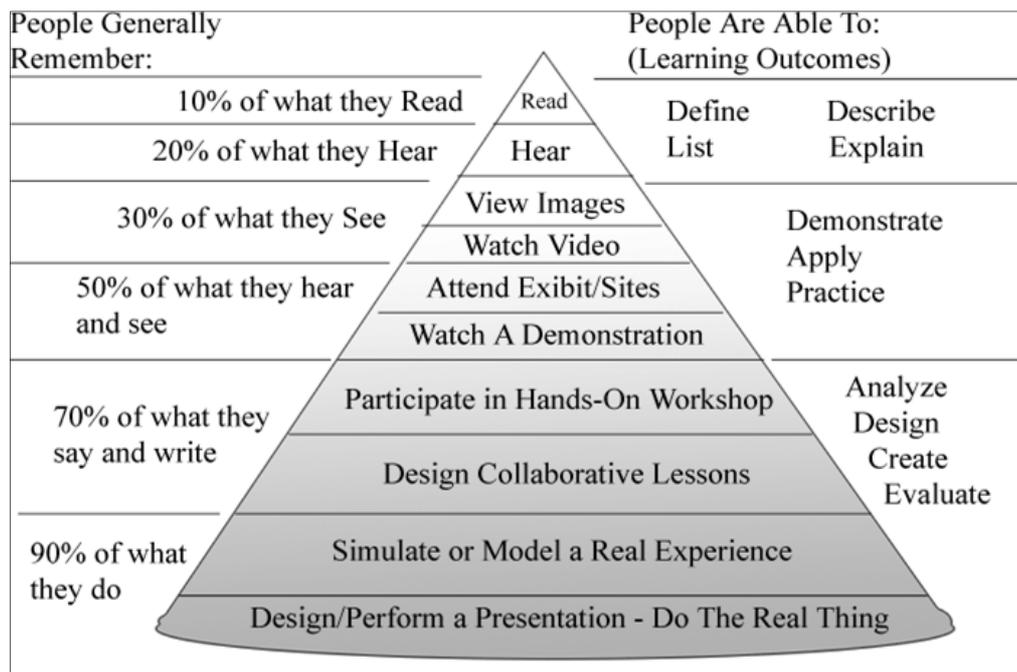
PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di jaman berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi seperti saat ini memungkinkan ketidakhadiran guru dalam kelas. Proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada guru sebagai sumber belajar, dan dapat berlangsung kapan dan di mana saja. Proses pembelajaran tidak lagi berbentuk proses komunikasi verbal antara guru dan siswa. Saat ini siswa dapat belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Dengan demikian, dituntut adanya suatu perancangan pembelajaran yang mampu memanfaatkan jenis media dan sumber belajar yang sesuai demi berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Mengajar dapat dikatakan sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar, sementara belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman. Pengalaman tersebut dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah yang diperoleh melalui aktifitas sendiri pada situasi sebenarnya. Melalui pengalaman langsung ini tentu saja dihasilkan proses belajar yang bermanfaat, karena dengan mengalami secara langsung akan dihindari kemungkinan terjadinya kesalahan persepsi. Akan tetapi dikarenakan adanya keterbatasan, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Oleh sebab itu pemanfaatan media dan sumber belajar sangat berperan penting dalam mengatasi keterbatasan tersebut.

Untuk memahami peranan media dan sumber belajar dalam proses pemerolehan pengalaman, Edgar Dale menggambarkannya dalam sebuah kerucut yang dikenal dengan sebutan “Kerucut pengalaman” (*cone of experience*), yang tampak pada gambar berikut:



Kerucut pengalaman tersebut memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya.

Jika kita mencermati kerucut pengalaman tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh, sebaliknya jika semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka kedudukan komponen media dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar memiliki peran dan fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diraih secara langsung. Dalam hal ini media dan sumber belajar dapat digunakan agar dapat memberikan pengetahuan yang konkret, tepat, dan mudah dipahami.

PENGERTIAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”, yakni perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk supaya terjadi proses belajar. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media bukan hanya berupa TV, radio, computer, tapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya. Dengan demikian media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan yang digunakan adalah baru sebatas alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Sumber Belajar

AECT (*Association for Education and Communication Technology*) menyatakan bahwa sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses

pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang tersedia di sekitar lingkungan belajar yang berfungsi untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar saja, namun juga dilihat dari proses pembelajaran yang berupa interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajari.

FUNGSI MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media Pembelajaran

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal tersebut akan memungkikan terjadinya verbalisme, yakni siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa mengetahui dan mengerti makna yang dimiliki kata tersebut. Selain itu, penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal, akan menurunkan gairah siswa dalam menangkap pesan pada saat proses pembelajaran. Padahal untuk memahami sesuatu idealnya memerlukan pengalaman langsung yang melibatkan fisik maupun psikis siswa.

Pada kenyataannya, memberikan pengalaman langsung pada siswa bukanlah sesuatu yang mudah, karena tidak semua pengalaman dapat langsung dipelajari oleh siswa. Misalnya jika ingin menerangkan kondisi di permukaan bulan, maka tidak mungkin pengalaman tersebut didapat langsung oleh siswa. Oleh karenanya di sini media pembelajaran berperan sangat penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan TV, film, atau gambar dalam memberikan informasi pada siswa. Dengan media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret.

Secara umum media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan berwisata, dan sebagainya. Hal tersebut bisa diatasi dengan media pembelajaran. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke siswa.
2. Dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena: (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada siswa.
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Sumber Belajar

Sumber belajar juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Jika media pembelajaran hanya media untuk menyampaikan pesan, tetapi sumber belajar tidak hanya memiliki fungsi tersebut. Sumber belajar juga memiliki strategi, metode, dan tekniknya. Rusman (2008) menyatakan bahwa untuk mengoptimalkan sumber belajar dalam memecahkan permasalahan pembelajaran terdapat beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan pedoman, yakni: apa masalah pembelajaran yang dihadapi?; bagaimana sumber belajar dapat membantunya?; bagaimana sumber belajar itu dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru?; berapa

lama dipakai?; apa alat/sarana yang diperlukan dalam penggunaannya?; bagaimana dapat ditentukan mutunya?; apakah sumber belajar dapat diganti?; dan bagaimana cara memperolehnya?

Secara umum sumber belajar memiliki fungsi:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan: (a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan (b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara: (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: (a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis; dan (b) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
4. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Fungsi-fungsi di atas sekaligus menggambarkan tentang alasan dan arti penting sumber belajar untuk kepentingan proses dan pencapaian hasil pembelajaran siswa.

KLASIFIKASI MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Baik media maupun sumber belajar secara garis besarnya, terdiri dari dua jenis, yakni:

1. Yang dirancang (*by design*), yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

JENIS MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan.

Secara garis besar media pembelajaran terbagi atas:

1. Media audio, yakni media yang hanya dapat didengar saja atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.
3. Media audiovisual, yakni media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

Sumber Belajar

AECT membedakan enam jenis sumber belajar, yaitu:

1. Pesan (*message*), yakni sumber belajar yang meliputi pesan formal dan nonformal. Pesan formal yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran, yang disampaikan baik secara lisan maupun berbentuk dokumen, seperti peraturan pemerintah, kurikulum, silabus, bahan pelajaran, dan sebagainya. Pesan nonformal yakni pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, seperti cerita rakyat, dongeng, hikayat, dan sebagainya.

2. Orang (*People*), yakni orang yang menyimpan informasi. Pada dasarnya setiap orang bisa berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok, yakni (a) orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional, seperti guru, instruktur, konselor, widyaiswara, dan lain-lain; dan (b) orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan, seperti dokter, atlet, pengacara, arsitek, dan sebagainya.
3. Bahan (*Materials*), yakni suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparansi, film, *slides*, dan sebagainya.
4. Alat (*Device*), yakni benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran, seperti komputer, radio, televisi, VCD/DVD, dan sebagainya.
5. Teknik (*Technic*), yakni cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, seminar, simulasi, permainan, dan sejenisnya.
6. Latar (*Setting*), yakni lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang ataupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran, seperti ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, teman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya.

KRITERIA PEMILIHAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah bahwa media adalah harus dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya bila tujuan atau kompetensi siswa bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. 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. Selain pertimbangan tersebut Sanjaya (2008) mengungkapkan sejumlah pertimbangan lain yang dapat kita gunakan dalam

memilih media pembelajaran yang tepat, yakni dengan menggunakan kata ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*).

1. *Access*, artinya bahwa kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan?. Akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diijinkan untuk digunakan?
2. *Cost*, hal ini menyangkut pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya.
3. *Technology*, dalam pemilihan media perlu juga dipertimbangkan ketersediaan teknologiya dan kemudahan dalam penggunaannya.
4. *Interactivity*, media yang baik adalah media yang mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktifitas.
5. *Organization*, menyangkut pertimbangan dukungan organisasi atau lembaga dan bagaimana pengorganisasiannya.
6. *Novelty*, menyangkut pertimbangan aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Kriteria diatas mungkin juga berlaku untuk mempertimbangkan pemilihan sumber belajar. Sudrajat (2008) lebih lanjut mengemukakan lima kriteria dalam pemilihan sumber belajar, yaitu:

1. Ekonomis, sumber belajar yang digunakan tidak harus terpatok pada harga yang mahal.
2. Praktis, sumber belajar yang dipilih tidak memerlukan pengelolaan yang rumit, sulit dan langka.
3. Mudah, sumber belajar harus dekat dan tersedia di sekitar lingkungan kita.
4. Fleksibel, artinya sumber belajar dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional
5. Sesuai dengan tujuan, sumber belajar harus dapat mendukung proses dan pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM

Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Implementasi kurikulum dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum tertulis dalam bentuk pembelajaran, sesuai dengan apa yang diungkapkan Miller dan Seller (1985): “*In some case, implementation has been identified with instruction*”. Implementasi kurikulum merupakan sebuah upaya untuk melakukan transfer perencanaan kurikulum ke dalam tindakan operasional. Dengan kata lain implementasi kurikulum adalah sebuah penerapan, ide, konsep, program, atau tatanan kurikulum ke dalam praktek pembelajaran atau berbagai aktivitas baru, sehingga terjadi perubahan yang diharapkan.

Dengan demikian, implementasi kurikulum adalah penerapan atau pelaksanaan program kurikulum yang telah dikembangkan dalam tahap sebelumnya, kemudian diujicobakan dengan pelaksanaan dan pengelolaan, dan senantiasa dilakukan penyesuaian terhadap situasi di lapangan dan karakteristik siswa, baik perkembangan intelektual, emosional, serta fisiknya.

Kurikulum disusun dengan mempertimbangkan sumber belajar dan media pembelajaran yang dibutuhkan dan yang sudah tersedia, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara nyata, bermakna, luas, dan mendalam dalam kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut tugas guru yang paling utama adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Hamalik (2008) menyatakan tiga faktor yang memengaruhi keberhasilan suatu implementasi kurikulum, yakni dukungan kepala sekolah, dukungan rekan sejawat guru, dan dukungn internal dalam kelas. Dari faktor-faktor tersebut guru

merupakan faktor penentu utama dalam keberhasilan implementasi kurikulum, karena guru lah yang berperan sebagai implementator utama dalam pembelajaran, yakni sebagai manajer pembelajaran dalam kelas.

Guru sebagai manajer pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran tentu harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam mengelola kelasnya, salah satunya adalah dalam hal pemilihan dan penggunaan media dan sumber belajar untuk kepentingan proses pembelajaran. Banyak orang beranggapan bahwa untuk menyediakan media dan sumber belajar menuntut adanya biaya yang tinggi dan sulit untuk mendapatkannya. Padahal dengan berbekal kreatifitas, guru dapat membuat dan menyediakan sumber belajar yang sederhana dan murah. Misalkan, bagaimana guru dan siswa dapat memanfaatkan bahan bekas. Bahan bekas, yang banyak berserakan di sekolah dan rumah, seperti kertas, mainan, kotak pembungkus, bekas kemasan sering luput dari perhatian kita. Dengan sentuhan kreativitas, bahan-bahan bekas yang biasanya dibuang secara percuma dapat dimodifikasi dan didaur-ulang menjadi media dan sumber belajar yang sangat berharga. Demikian pula, dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar tidak perlu harus pergi jauh dengan biaya yang mahal, lingkungan yang berdekatan dengan sekolah dan rumah pun dapat dioptimalkan menjadi sumber belajar yang sangat bernilai bagi kepentingan belajar siswa. Tidak sedikit sekolah-sekolah di kita yang memiliki halaman atau pekarangan yang cukup luas, namun keberadaannya seringkali ditelantarkan dan tidak terurus. Jika saja lahan-lahan tersebut dioptimalkan tidak mustahil akan menjadi media pembelajaran atau sumber belajar yang sangat berharga.

Lebih lanjut Rusman (2008) mengemukakan bahwa untuk dapat memberdayakan media dan sumber belajar secara efektif dan efisien dalam pembelajaran, guru tidak mungkin melaksanakannya secara sendiri-sendiri. Kerjasama fungsional dengan tenaga kependidikan lainnya, baik yang ada di lingkungan sekolah maupun dengan berbagai sumber daya potensial yang ada di lingkungan sekitar sekolah akan sangat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Untuk dapat merealisasikan kerjasama ini perlu inisiatif dan koordinasi yang diprogramkan

secara kelembagaan dan menjadi kewenangan serta tanggung jawab kepala sekolah, karena pada dasarnya pengimplementasian kurikulum atau pembelajaran diperlukan komitmen semua pihak yang terlibat, dan didukung oleh kemampuan profesional guru sebagai salah satu implemetator kurikulum dan manajer pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar, Prof. Dr. (2007). *Implementasi Kurikulum*, Bandung: Yayasan Al-Madani Terpadu.
- Hamalik, Oemar, Prof. Dr. (2008). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2008). *Kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. (2008). *Manajemen Kurikulum*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Sumber Belajar untuk Mengefektifkan Pembelajaran Siswa*. [online]. Tersedia: [http:// akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/15/sumber-belajar-untuk-mengefektifkan-pembelajaran-siswa/](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/15/sumber-belajar-untuk-mengefektifkan-pembelajaran-siswa/). [Tanggal diakses: 14 Januari 2009]
- Sudrajat, Akhmad. (2008). *Media Pembelajaran*. [online]. Tersedia: [http:// akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/). [Tanggal diakses: 14 Januari 2009]