

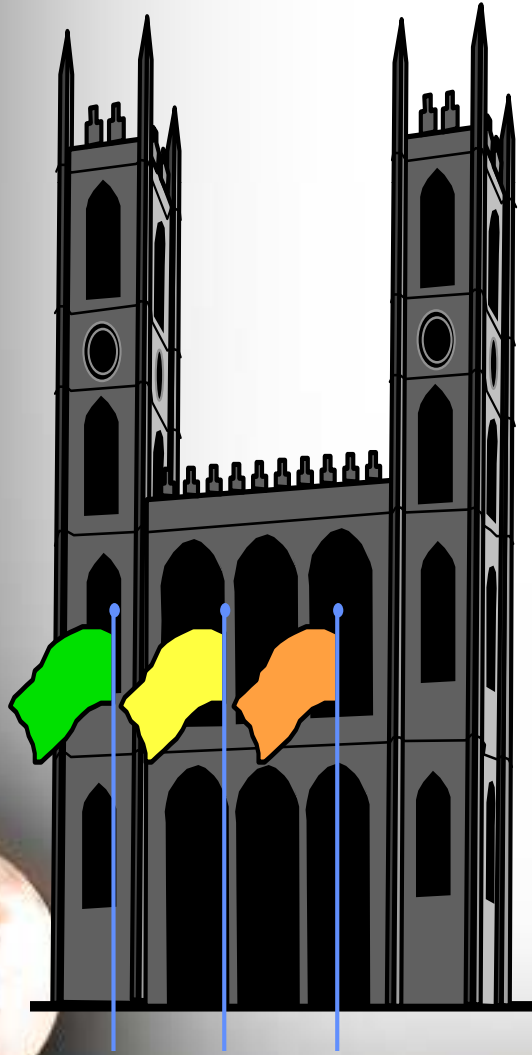
PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR

Oleh *Joni Rahmat
Pramudia*

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2010



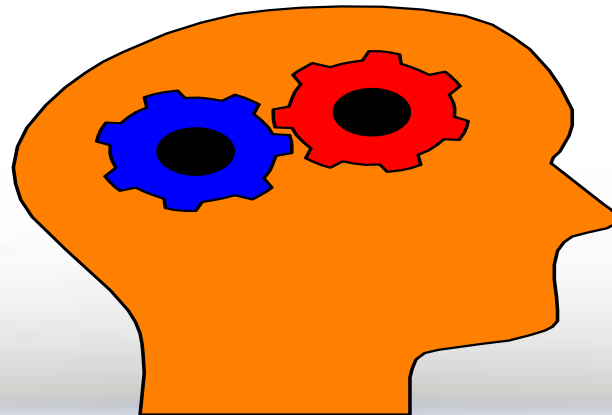
PEMBELAJARAN (1)



- Pembelajaran merupakan faktor eksternal dari proses belajar (Gagne, dkk, 1992 dan Romizowski, 1981) dalam memanipulasi, menciptakan, dan menyiapkan lingkungan agar seseorang dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

PENGALAMAN BELAJAR

- Pengalaman belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang dapat membangkitkan proses berfikir bagi seseorang, seperti penerapan metode diskusi, penyajian, permainan dll.
- Pengalaman belajar dapat pula disajikan sekaligus dengan pemanfaatan berbagai media dan aneka sumber belajar.



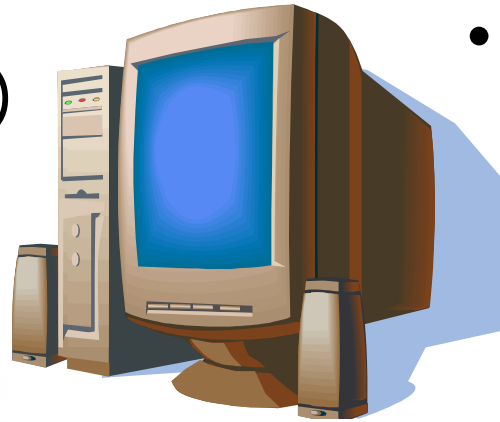
BELAJAR

- **Belajar merupakan pengembangan pengetahuan baru, keterampilan/ kecakapan, dan sikap sebagai hasil interaksi individu dengan informasi dan lingkungan.**
- **Belajar adalah proses internal yang terjadi dalam diri seseorang.**



MEDIA PEMBELAJARAN

-the term refers to anything that carries information between a source and receiver (Smaldinho, dkk, 2005)
- Media pembelajaran adalah semua medium yang membawa pesan pembelajaran atau bermuatan membelajarkan seseorang (Newby, dkk, 2000).

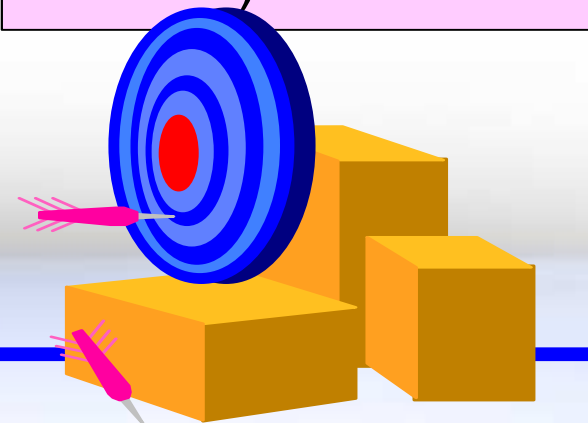


- Semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pemelajar
- Sebagai alat bantu mengajar yang dimanfaatkan oleh pendidik/pengajar dalam proses pembelajaran
- Media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menayangkan pesan dan informasi (Kemp, 1987).

SUMBER BELAJAR (*LEARNING RESOURCES*)

- Learning resources are defined as information, represented and stored in a variety of media and formats, that assists student learning as defined by provincial or local curricula (Smaldino, dkk, 2005).

- Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya (AECT, 1977)



SUMBER BELAJAR (*LEARNING RESOURCES*)

- Sumber belajar lebih mengacu pada pesan-pesan atau materi ajar yang terkandung di dalamnya.

Selanjutnya pesan tersebut dikemas dalam suatu format media pembelajaran tertentu

- Sumber belajar memanfaatkan potensi lingkungan sebagai sesuatu hal yang bermanfaat untuk pembelajaran dan proses belajar (pakar, perpustakaan, museum, dll)



FUNGSI SUMBER BELAJAR

- **Meningkatkan persepsi**
- **Meningkatkan pengertian**
- **Meningkatkan pengalaman belajar**
- **Menjadi penguat (reinforcement) atas pengetahuan yang dicapai**
- **Meningkatkan retensi (ingatan)**

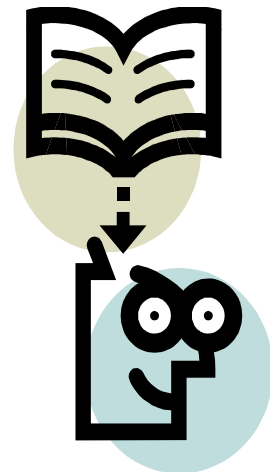
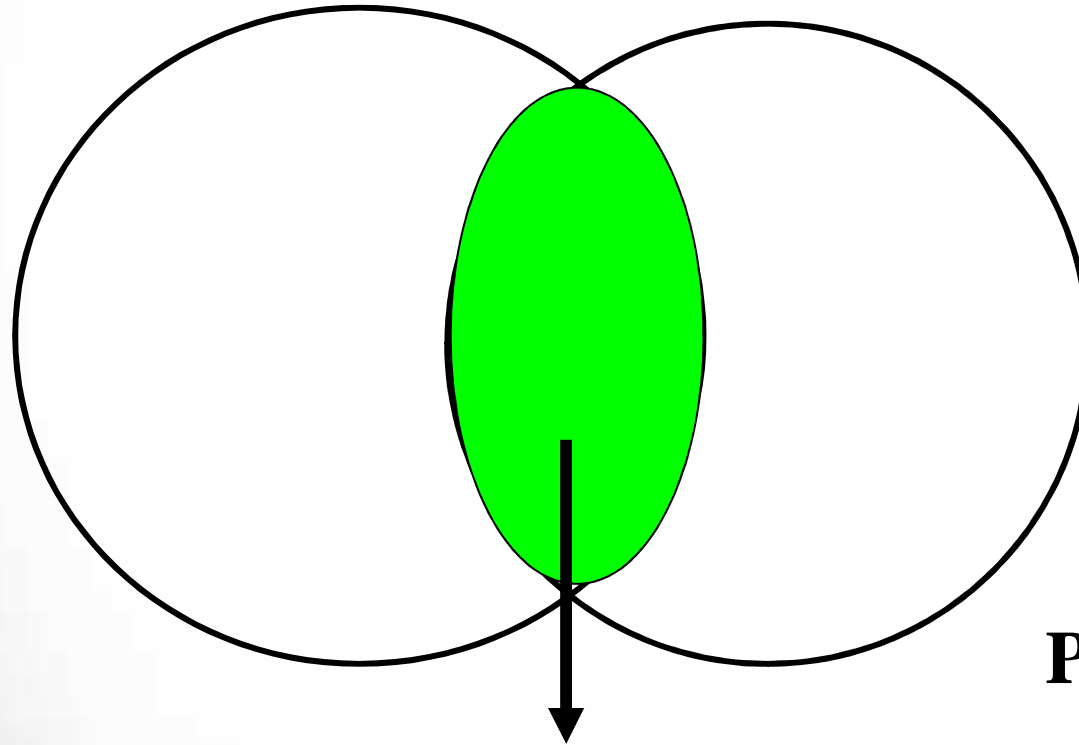


PERAN SUMBER BELAJAR

Area of Experience



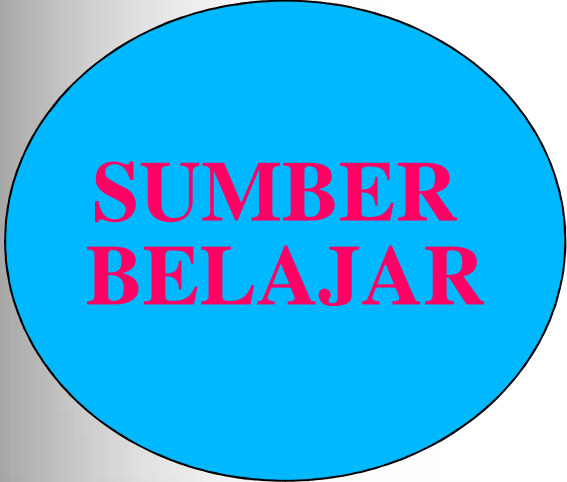
Pendidik



Peserta didik

SUMBER BELAJAR





**SUMBER
BELAJAR**



BY DESIGN
Sengaja dirancang untuk
kepentingan pembelajaran

BY UTILIZATION
Tidak sengaja dirancang
Namun bisa dimanfaatkan
Untuk kepentingan pembelajaran

PEMILIHAN SUMBER BELAJAR

- **Pemilihan SB adalah proses pengambilan keputusan dari berbagai alternatif yang ada**
- **Prinsip pemilihan sumber belajar**
 - Apa tujuan pemilikan sumber belajar?
 - Bagaimana karakteristik SB yang ada?
 - Adakah alternatif SB yang bisa dipilih?
- **Faktor yang harus dipertimbangkan**
 - Perencanaan pembelajaran
 - Sasaran belajar
 - Tingkat keterbacaan
 - Situasi dan kondisi
 - Objektivitas



SUMBER BELAJAR YANG IDEAL

- **EFEKTIF DAN EFISIEN**
 - **Convenient (menyenangkan)**
 - **most up to date –**
 - **easily found**
 - **easily accesible –**
 - **exact information can be located**



KATEGORI SUMBER BELAJAR (Kemp, dkk)

1. Real thing

- Guest speaker
- Object and devices
- Model and mock up

2. Two Dimensional Display Material

- Printed paper copies
- Chalkboard and flipchart
- Diagram, charts, and graph
- Photographs
- Job aids
- CD ROM
- Photo CD

3. Audio Recording

- Audio cassette recording
- Audio CD recording



4. Projected still pictures

- OHT
- Computer-generated images
- Slides
- filmstrips

5. Projected moving picture

- Films
- videotapes

6. Combination of media

- Printed paper/audiotape
- Slides/audiotape
- Filmstrips/audiotape
- Multi image/audiotape

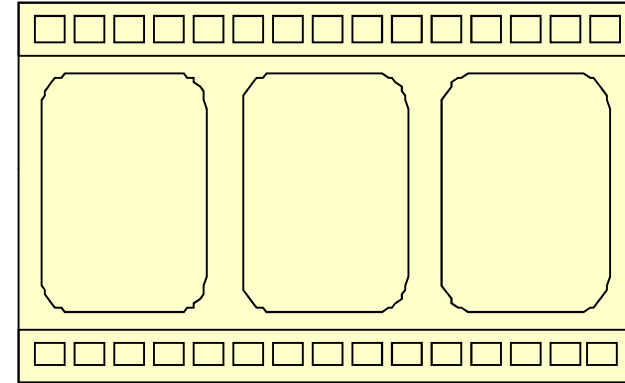
7. Interactive technologies

- Computer-based instruction (CBI)
- Interactive computer/videodisc or CD-ROM

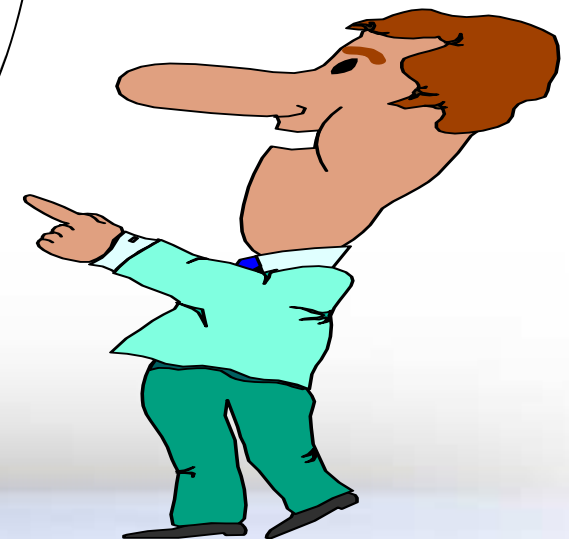
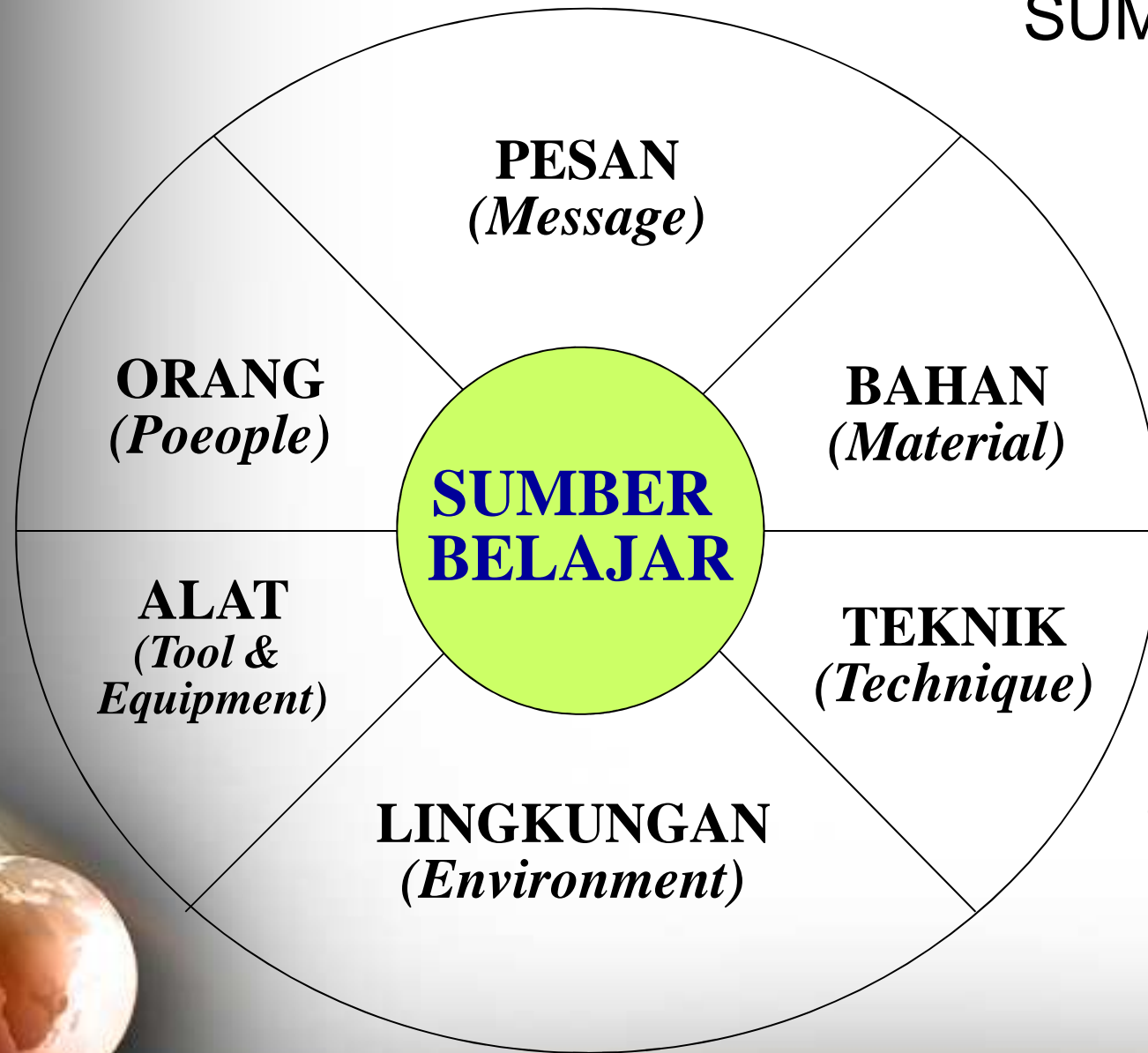


KATEGORI SUMBER BELAJAR (Smaldino, Russel, Heinich, Molenda, 2005)

1. Text
2. Audio
3. Visuals
4. Motion Media
5. Manipulatives (Objects) → Replika
6. People



KLASIFIKASI SUMBER BELAJAR



PESAN

Segala informasi dalam bentuk ide/gagasan, fakta, data, yang disampaikan kepada peserta didik (biasanya sudah tertuang dalam kurikulum)

ORANG

Manusia yang berperan sebagai pengolah dan penyaji pesan (widyaiswara, tutor, guru, pembimbing dan nara sumber lain yang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran)

BAHAN

Perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan-pesan pembelajaran (buku teks, modul, majalah, paket belajar, termasuk juga film, program televisi, kaset audio, dsb)

ALAT

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (OHP, televisi, proyektor slide, radio, dsb).

TEKNIK

Prosedur yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar (permainan/games, pemecahan masalah, simulasi, diskusi, dsb).

LINGKUNGAN

Segala sesuatu (di luar diri peserta didik) yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar.

KATEGORI SUMBER BELAJAR

Digital Environments	Traditional Media/LR	Lingkungan
<ul style="list-style-type: none">• <i>Computers</i>• <i>Multimedia</i>• <i>Distance education</i>• <i>Online learning</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Learning centers</i>• <i>Moduls</i>• <i>Manipulatives</i>• <i>Printed</i>• <i>Exhibits</i>• <i>Displays</i>• <i>Dioramas</i>• <i>Visuals</i>• <i>Audio</i>• <i>Video</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Pusat sumber belajar</i>• <i>Perpustakaan</i>• <i>Museum</i>• <i>Laboratorium</i>• <i>Sumber Belajar Masyarakat</i>• <i>Pameran</i>



MODEL PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR

A *ANALYZE LEARNERS*

S *STATE OBJECTIVES*

S *SELECT METHODS, MEDIA/LR,
MATERIALS*

U *UTILIZE MEDIA/LR AND
MATERIALS*

R *REQUIRE LEARNER
PARTICIPATION*

E *EVALUATE AND REVISE*



KRITERIA/INDIKATOR PEMBAKUAN MEDIA/ SUMBER BELAJAR DIKLAT (1)

- Kategori Media/Sumber Belajar
 - Lingkungan
 - Media/sumber belajar tradisional
 - Media/sumber belajar digital
- Kriteria Penilaian
 - Belajar dan pembelajaran
 - Peserta didik
 - Model belajar
 - Tenaga pendidik



KRITERIA/INDIKATOR PEMBAKUAN MEDIA/ SUMBER BELAJAR DIKLAT (2)

- Struktur isi
 - Pesan verbal
 - Pesan visual
 - Penyajian
 - Audio
 - Visual gerak (*motion*)
- Logistik
 - SDM pengelola
 - Infrastruktur
 - Sarana
 - Lokasi
 - Anggaran



Contoh Format: Media/Sumber Belajar: Lingkungan

Kategori Kriteria	PSB	Perpustakaan	Lab	SB Masy	Pameran
Belajar Membelajarkan •Peserta didik •Model belajar •Tenaga pendidik					
Struktur Isi •Pesan verbal •Pesan visual •dll					
Logistik •SDM pengelola •dll					



Thanks...

