

Artikel:
Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar

Judul: Pengelolaan Alat Bermain dan Sumber Belajar

Bahan ini cocok untuk Semua Sektor Pendidikan bagian PENDIDIKAN / EDUCATION.

Nama & E-mail (Penulis): [Trimo, S.Pd.,MPd.](#)

Saya Dosen di IKIP PGRI Semarang

Topik: ABSB

Tanggal: 8 Juli 2008

PENGLOLAAN ALAT PERMAINAN DAN SUMBER BELAJAR DI TAMAN KANAK-KANAK

Oleh : Trimo, S.Pd.,M.Pd.

A. Pendahuluan

Sebutan Taman pada Taman Kanak-Kanak mengandung makna tempat yang nyaman untuk bermain. Berdasarkan makna dimaksud, maka pelaksanaan program kegiatan belajar harus menciptakan suasana nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga pembelajaran tidak seperti di Sekolah Dasar. Oleh karena itu guru TK harus memperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, kesesuaian alat bermain serta metode yang digunakan. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan waktu, tempat serta teman bermain.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung rasa senang dan tanpa paksaan serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat-tingkat berikutnya (Depdikbud, 1999:3).

Pembelajaran dengan bermain, itulah sebetulnya proses belajar-mengajar yang diharapkan di dunia pendidikan TK. Namun demikian, realitas di lapangan, ada kecenderungan proses belajar-mengajar pada anak-anak TK sudah berubah menjadi pembelajaran Sekolah Dasar kelas I (satu). Hal ini berarti, proses belajar-mengajar di TK identik dengan SD kelas satu.

Dalam proses perkembangan anak melalui bermain, akan ditemukan istilah sumber belajar (learning resources) dan alat permainan (educational toys and games). Mayke (1966) mengatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi,

mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembang-kan imajinasi pada anak. Pemahaman mengenai konsep bermain sudah barang tentu akan berdampak positif pada cara guru dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak dan akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Pada saat bermain guru perlu mengetahui saat yang tepat untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Apabila guru tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Melalui bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.

B. Konsep Sumber Belajar dan Alat Permainan

AECT menguraikan bahwa sumber belajar meliputi: pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Komponen-komponen sumber belajar yang digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar dapat dibedakan dengan dengan cara yaitu dilihat dari keberadaan sumber belajar yang direncanakan dan dimanfaatkan.

Sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru (Sudono, 2000:7).

Hamalik (1994:195), menyatakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber yang dapat dipakai oleh siswa, baik sendiri-sendiri atau bersama-sama dengan siswa lainnya, untuk memudahkan belajar.

Mudhofir (1992:13) menyatakan bahwa yang termasuk sumber belajar adalah berbagai informasi, data-data ilmu pengetahuan, gagasan-gagasan manusia, baik dalam bentuk bahan-bahan tercetak (misalnya buku, brosur, pamlet, majalah, dan lain-lain) maupun dalam bentuk non cetak (misalnya film, filmstrip, kaset, videocassette, dan lain-lain).

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan guru maupun siswa dalam mempelajari materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran tersebut.

Macam-macam Sumber Belajar

AECT menguraikan bahwa sumber belajar meliputi: pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Komponen-komponen sumber belajar yang digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar dapat dibedakan menjadi dua, yakni sumber belajar yang sengaja direncanakan dan sumber belajar yang dimanfaatkan. Penjelasan kedua hal tersebut sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang sengaja direncanakan (by design) yaitu semua sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Sumber belajar karena dimanfaatkan (by utilization) yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasi, dan digunakan untuk keperluan belajar (Satgas AECT, 1986:9).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa sumber belajar merupakan salah satu komponen sistem instruksional yang dapat berupa: pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar (lingkungan). Sumber belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pesan, adalah pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data.
2. Orang, mengandung pengertian manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Tidak termasuk mereka yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.
3. Bahan, merupakan sesuatu (bisa pula disebut program atau software) yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri.
4. Alat, adalah sesuatu (biasa pula disebut hardware) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan.
5. Teknik, berhubungan dengan prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan.
6. Lingkungan, merupakan situasi sekitar di mana pesan diterima (Mudhoffir, 1992:1-2).

Semiawan (1992:96) menyatakan bahwa sebenarnya kita sering melupakan sumber belajar mengajar yang terdapat di lingkungan kita, baik di sekitar sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Betapapun kecil atau terpencil, suatu sekolah, sekurang-kurangnya mempunyai empat jenis sumber belajar yang sangat kaya dan bermanfaat, yaitu:

1. Masyarakat desa atau kota di sekeliling sekolah.
2. Lingkungan fisik di sekitar sekolah.
3. Bahan sisa yang tidak terpakai dan barang bekas yang terbuang yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan, namun kalau kita olah dapat bermanfaat sebagai sumber dan alat bantu belajar mengajar.
4. Peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi di masyarakat cukup menarik perhatian siswa. Ada peristiwa yang mungkin tidak dapat dipastikan akan terulang kembali. Jangan lewatkan peristiwa itu tanpa ada catatan pada buku atau alam pikiran siswa.

Secara umum, sumber belajar dapat berupa:

1. Barang Cetak, seperti kurikulum, buku pelajaran, Koran, majalah, dan lain-lain.
2. Tempat, seperti: sekolah, perpustakaan, museum, dan lain-lain
3. Nara sumber/orang, seperti: guru, tokoh masyarakat, instruktur, dan lain-lain.

Jenis-jenis sumber belajar tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain dalam proses belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar peserta didik pada dasarnya merupakan interaksi antara komponen sistem instruksional dengan peserta didik.

Tujuan dan Fungsi Sumber Belajar

Penggunaan sumber belajar bertujuan untuk:

- 1) menambah wawasan pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru,
- 2) mencegah verbalistis bagi siswa,
- 3) mengajak siswa ke dunia nyata,
- 4) mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik, dan
- 5) mengembangkan berpikir divergent pada siswa (Semiawan, 1992:97)

Pemanfaatan sumber belajar sudah barang tentu akan menambah wawasan pengetahuan siswa. Melalui sumber belajar, pemahaman siswa mengenai suatu materi pelajaran akan bertambah. Hal tersebut sekaligus akan mencegah verbalistis bagi siswa. Dengan pemanfaatan sumber belajar maka siswa tidak hanya mengetahui materi pelajaran dalam bentuk kata-kata saja, namun secara komprehensif akan mengetahui substansi dari materi yang dipelajari.

Sumber belajar juga bertujuan mengajak siswa ke dunia nyata. Dalam pengertian, siswa tidak hanya berada dalam bayangan-bayangan suatu materi akan tetapi melalui sumber belajar, siswa langsung dihadapkan ke dunia nyata, yaitu suatu situasi yang berhubungan langsung dengan materi pelajaran.

Pemanfaatan sumber belajar juga bertujuan mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik. Dalam pengertian, melalui pemanfaatan sumber belajar sudah barang tentu proses belajar-mengajar lebih aktif dan interaktif. Hal menarik yang dapat dijumpai ketika guru memanfaatkan sumber belajar adalah adanya interaksi banyak arah, yakni antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa dan guru.

Berpikir divergent merupakan suatu aktivitas berpikir di mana siswa mampu memberikan alternatif jawaban dari suatu permasalahan yang dibahas. Melalui pemanfaatan sumber belajar diharapkan siswa mampu berpikir divergent.

Adapun fungsi sumber belajar sebagai:

- 1) sarana mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan,
- 2) mengeratkan hubungan antara siswa dengan lingkungan,
- 3) mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa,
- 4) membuat proses belajar-mengajar lebih bermakna (Semiawan, 1992:100).

Keterampilan memproses perolehan mengacu pada sesuatu yang dapat diperoleh ketika guru memanfaatkan sumber belajar. Oleh karena itu, fungsi sumber belajar sebagai sarana mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan berhubungan dengan aktivitas guru dalam memanfaatkan sumber belajar. Dalam pengertian, ketika guru

Sumber : re-searchengines.com