

PENGELOLAAN SUMBER BELAJAR DI TAMAN KANAK-KANAK

A. PENDAHULUAN

1. Pengertian

Istilah sumber belajar dalam bidang pendidikan bukanlah istilah yang baru melainkan telah menjadi istilah keseharian kita khususnya sebagai pendidik yang bertugas mengkondisikan anak untuk belajar. Pengertian mengenai sumber belajar itu sendiri memang sangat beragam, tergantung kepada dasar pengertian yang digunakan dan teori yang dirujuknya.

Sumber belajar dalam pengertian yang sempit sering difahami sebagai buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya seperti majalah, buletin, dan lain-lain. Pengertian seperti ini masih banyak dipakai dewasa ini oleh sebagian besar guru termasuk juga beberapa guru TK.



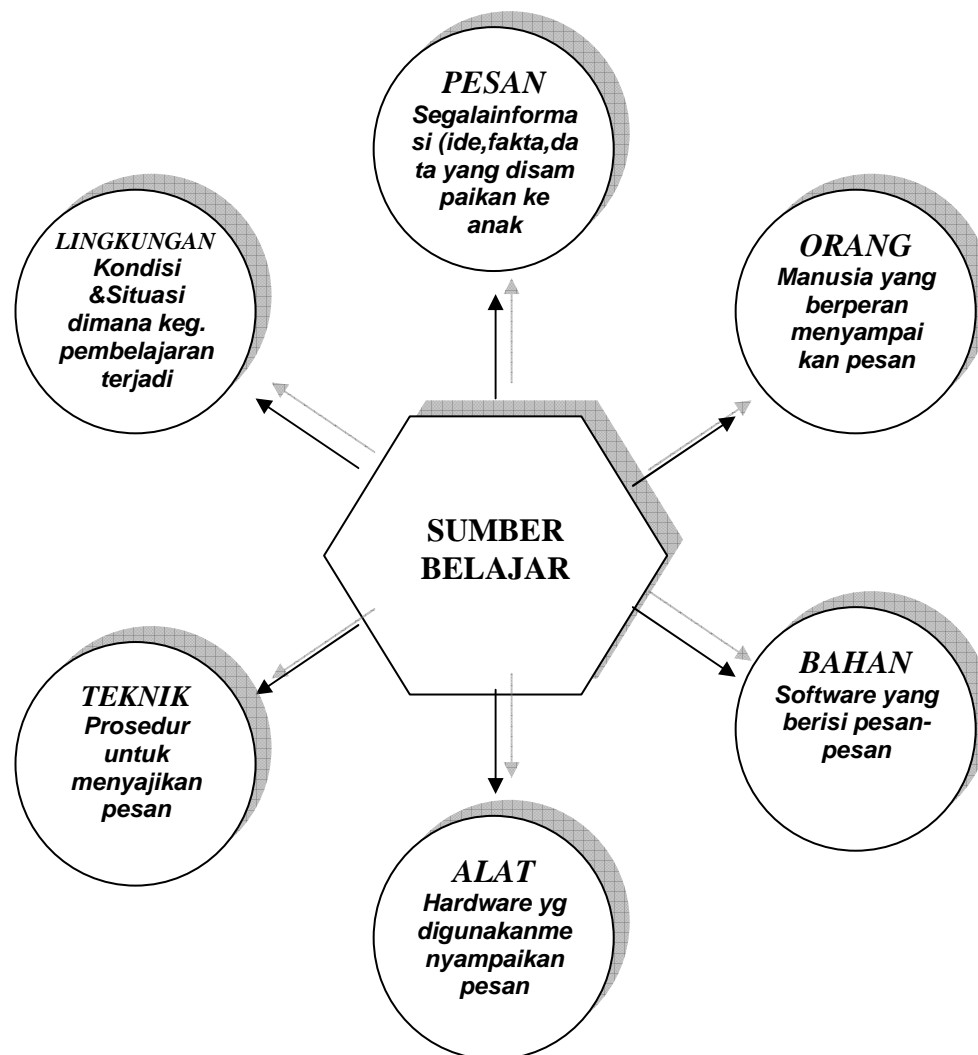
Gambar berbagai sumber belajar potensial yang digunakan anak-anak

Association for Educational Communication and Technology atau *Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan* yang sering disingkat **AECT (1977)** memberikan batasan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang berupa pesan, manusia, bahan (software), peralatan (hardware), teknik (metode), dan lingkungan yang digunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya

kegiatan belajar. Pengertian sumber belajar menurut AECT ini menguraikan secara rinci jenis-jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan sekitar.

2. Jenis Sumber Belajar

Secara umum sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam enam jenis, yaitu :



Bagan Klasifikasi Sumber Menurut AECT (1977)

Dilihat dari segi perancangannya, secara garis besar sumber dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- ✎ Sumber belajar yang dirancang (learning resources by design) yakni sumber-sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai “komponen sistem pembelajaran” untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- ✎ Sumber belajar yang dimanfaatkan (learning resources by utilization) yakni sumber belajar yang tidak dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan ini adalah sumber

belajar yang ada dimasyarakat seperti museum, pasar, toko-toko, tokoh masyarakat dan lainnya yang ada di lingkungan sekitar.

Berikut ini dijelaskan secara rinci tentang pemilahan dari keenam jenis sumber belajar berdasarkan kategori perancangannya disertai dengan contoh-contohnya, yaitu:

Jenis Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
1. Pesan (Message)	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data	Bahan-bahan pelajaran	Cerita rakyat, dongeng, nasihat
2. Manusia (People)	Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi. Tidak termasuk orang yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar	Guru, aktor, anak, pembicara, pemain. Tidak termasuk teknisi, tim kurikulum	Narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan kantor, responden
3. Bahan (Material)	Sesuatu, bisa disebut media/software yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat	Transparansi, film, slide, tape, buku, gambar, dan lain-lain	Relief, candi, arca, peralatan teknik
4. Peralatan (Device)	Sesuatu, bisa disebut media/hardware yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software	OHP, Proyektor, proyektor slide, film, TV, kamera, papan tulis	Generator, mesin, alat-alat, mobil
5. Teknik/Metode (Technique)	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan	Ceramah, diskusi, sosiodrama, simulasi, kuliah, belajar mandiri	Permainan, sarasehan, percakapan biasa/spontan
6. Lingkungan (setting)	Situasi sekitar dimana pesan disalurkan/ditransmisikan	Ruangan kelas, studio, perpustakaan, auditorium, aula	Taman, kebun, pasar, museum, toko

3. Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran tidak terkecuali pembelajaran anak. Jika media pembelajaran lebih sekedar sebagai media untuk menyampaikan pesan, sedangkan sumber belajar tidak hanya memiliki fungsi tersebut tetapi juga termasuk strategi, metode, dan tekniknya. Sumber belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:

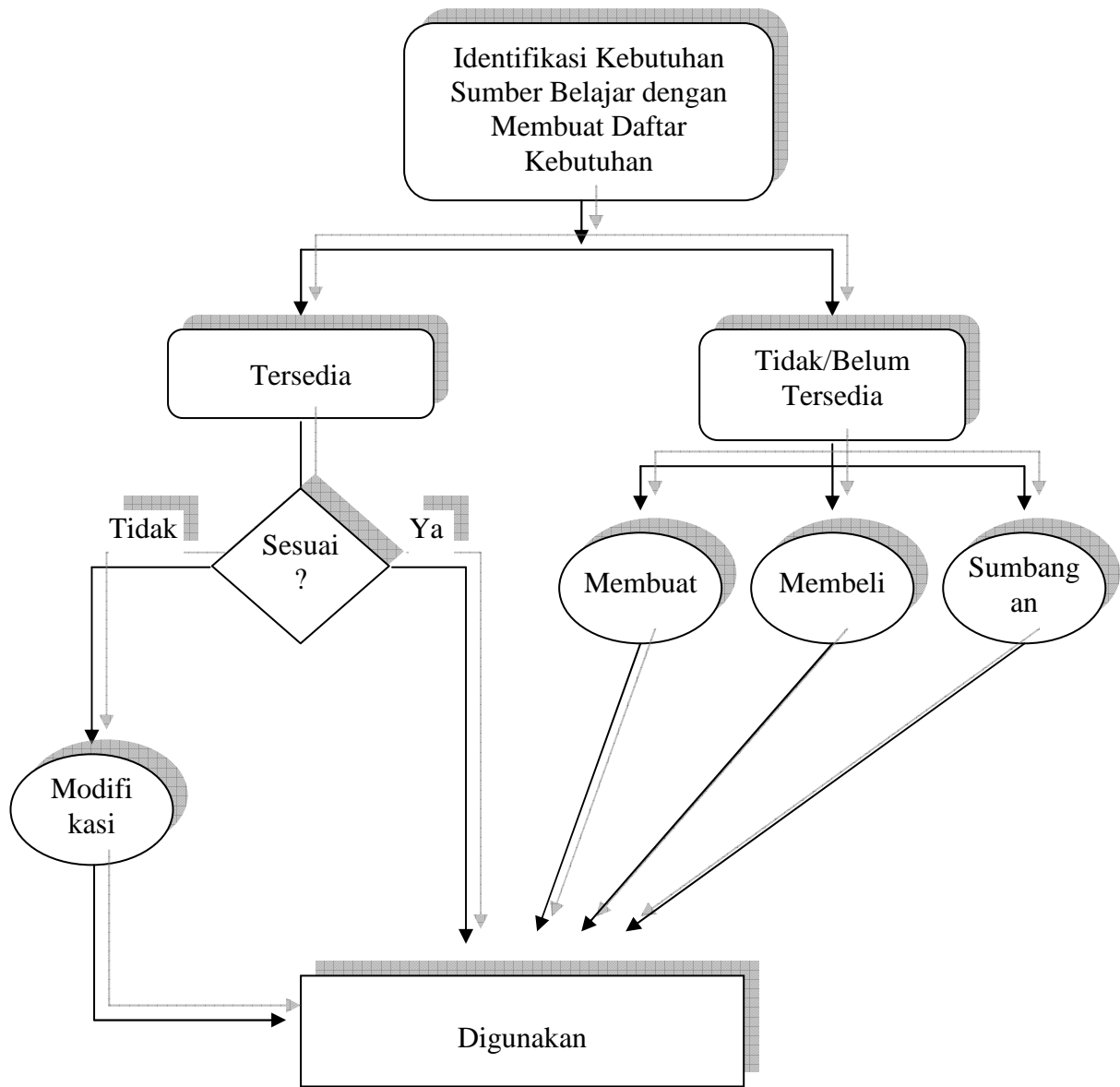
- ☛ Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik

- ☛ Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar anak
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan jalan:
 - ☛ Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional
 - ☛ Memberikan kesempatan bagi anak untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan jalan:
 - ☛ Perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis
 - ☛ Pengembangan bahan pembelajaran yang dilandasi oleh penelitian
- d. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
 - ☛ Meningkatkan kemampuan sumber belajar
 - ☛ Penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:
 - ☛ Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit
 - ☛ Memberikan pengalaman yang sifatnya langsung
- f. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, yaitu:
 - ☛ Penyajian informasi yang mampu menembus batas geografis

B. PERENCANAAN

Perencanaan sumber belajar dimulai dengan mengadakan identifikasi kebutuhan sumber belajar di Taman Kanak-kanak. Berdasarkan identifikasi kebutuhan tersebut guru mendapat data tentang jenis-jenis sumber belajar yang dibutuhkan untuk anak TK. Jenis-jenis sumber belajar yang diidentifikasi tersebut dapat disesuaikan dengan tema, kemampuan dan tujuan yang diinginkan. Data kebutuhan ini dirinci untuk bahan pertimbangan dalam rencana pengadaan sumber belajar.

Identifikasi kebutuhan sumber belajar ini dapat dirancang oleh guru dengan membuat daftar kebutuhan yang diperlukan untuk kegiatan pendidikan. Prosedur umum identifikasi kebutuhan sumber belajar tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut :



Bagan prosedur umum identifikasi kebutuhan sumber belajar

Adapun contoh format sederhana untuk mengidentifikasi kebutuhan sumber belajar tersebut adalah sebagai berikut:

**LEMBAR IDENTIFIKASI
KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR**

Nama TK : Pandiga Mutiara Kota Cimahi

Kelompok : B

Tema/ Sub Tema	Indikator Hasil Belajar	Alternatif Sumber Belajar	Ketersediaan		Ket	
			Ya Sesuai	Tidak		
Kendaraan /Kendaraan darat	<i>Kognitif:</i> Menyusun kembali kepingan/pusel sehingga menjadi bentuk utuh	Puzzle mobil, sepeda motor, becak, dll			x	Buat
	<i>Bahasa:</i> Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri (4-6 gambar)	Gambar seri tentang kendaraan darat (mobil, sepeda motor, becak, dll)			x	Buat
	<i>Fisik-motorik (halus):</i> Mewarnai bentuk gambar sederhana	Gambar jenis-jenis kendaraan darat			x	Buat

C. PENGADAAN

Setelah perencanaan sumber belajar dilaksanakan, maka langkah berikutnya adalah pengadaan sumber belajar. Berbagai cara, pendekatan dan kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengadakan sumber belajar adalah dengan cara-cara sebagai berikut :

a. Pembelian

Pembelian merupakan suatu kegiatan pengadaan sumber belajar melalui transaksi pembelian. Untuk membeli sejumlah bahan diperlukan tersedianya sejumlah dana. Oleh karena itu ditengah keterbatasan dana, seorang guru dituntut untuk dapat memilih sumber belajar mana saja yang perlu dijadikan prioritas utama. Pembelian secara bertahap dapat dilakukan sejalan dengan kemampuan anggaran yang tersedia. Prosedur pembelian dapat dilakukan melalui cara pembelian langsung ke toko atau melalui pemesanan ke penyalur atau langsung ke agen/pabrik pembuat sumber belajar tersebut.

b. Hadiah / Sumbangan

Penambahan koleksi sumber belajar dapat diperoleh dari hadiah, pemberian, hibah ataupun sumbangan dari berbagai pihak seperti instansi pemerintah, swasta ataupun perorangan. Sumbangan atau bantuan yang diterima ada kalanya tanpa diminta terlebih dahulu, namun ada juga yang dilakukan melalui permohonan permintaan dari pihak pengelola sumber belajar. Di sini berarti, kita harus aktif mencari berbagai informasi termasuk alamat lembaga atau institusi yang membuka peluang untuk memberikan bantuan.

c. Membuat

Pengadaan sumber belajar dapat juga dilakukan melalui kegiatan perancangan dan pembuatan yang disiapkan secara khusus oleh guru untuk kegiatan pembelajaran tertentu. Prosedur pembuatan sumber belajar baik berupa alat permainan dan media pendidikan anak TK akan dikemukakan secara panjang lebar dalam mata tatar Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Kode MI-4.

d. Memodifikasi yang tersedia

Ada kalanya sumber belajar yang tersedia tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh karena itu perlu dilakukan modifikasi atau menyesuaikan dengan kebutuhan.

D. PENYIMPANAN DAN PEMELIHARAAN

Guru harus mampu membedakan antara jenis sumber belajar yang perlu disimpan dan dipelihara dengan baik dengan jenis sumber belajar yang tidak perlu penempatan dan pengelolaan seperti di atas.

Sumber belajar yang merupakan kumpulan bahan, hasil dan daya cipta manusia adalah jenis sumber belajar yang memerlukan penyimpanan dan pemeliharaan. Sumber belajar jenis ini untuk TK meliputi media pendidikan (alat peraga) dan alat permainan.

Memelihara sumber belajar berarti:

- (1) merawat sumber belajar agar selalu relatif berada pada kondisi aslinya,
- (2) memperbaiki kerusakan yang dialaminya dan
- (3) menyimpannya dengan baik.

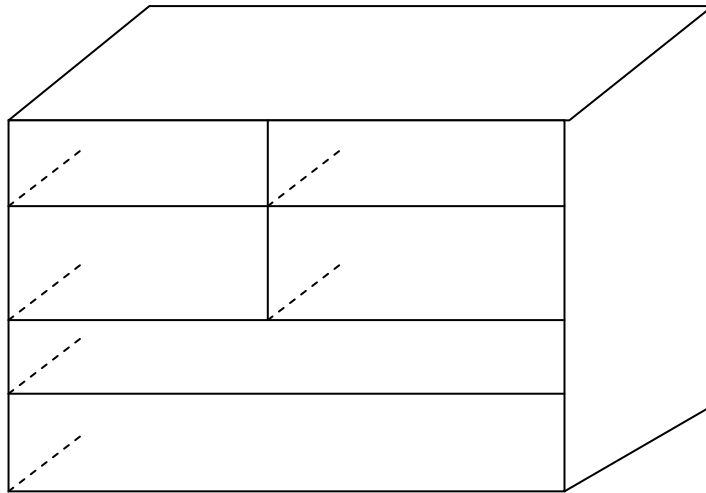
Berikut ini disajikan perawatan, perbaikan dan penyimpanan beberapa media pendidikan dan alat permainan untuk TK:

a. Gambar

Koleksi gambar penting dipelihara apalagi gambar yang terbuat dari selembar kertas umumnya mudah robek dan sulit penyimpanannya. Pemeliharaan gambar dapat diupayakan dengan cara menempelkannya pada karton yang baik kualitasnya dan menyimpannya dengan baik. Pilihlah karton yang tidak mengandung bahan yang dapat merusak warna gambar. Jika tidak ada karton yang baik, lekatkan dulu kertas putih di atas karton selanjutnya gambar di atas kertas putih itu. Agar hasilnya baik, gunakan lem perekat yang baik kualitasnya agar kualitas gambar tidak cepat berubah oleh proses kimia yang ditimbulkan lem tersebut.

Cara menyimpan gambar adalah sebagai berikut :

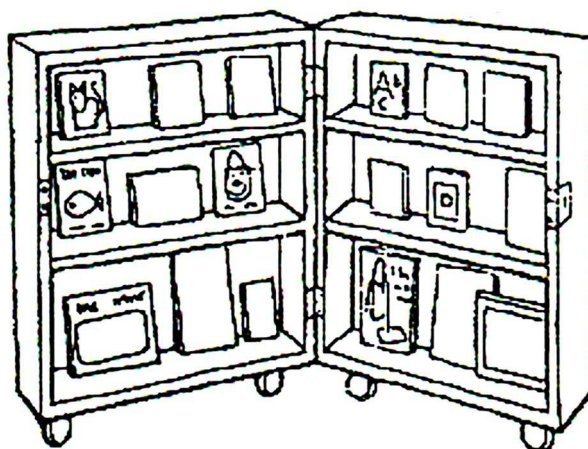
- a. tiap gambar dicatat sesuai nomor urut disertai keterangan agar mudah mencari dan mengembalikannya ke tempat semula.
- b. sediakan rak-rak tempat menyimpan gambar dengan tiga macam ukuran gambar (besar, sedang, kecil) jumlah gambar yang disimpan dalam rak jangan terlalu banyak, umumnya dibatasi 20 lembar di setiap rak.
- c. penyimpanan diatur menurut besar kecilnya bukan isinya atau pesannya. Menyimpan menurut isinya bisa membingungkan dan gambar yang kecil-kecil bisa hilang atau terselip diantara gambar yang besar. Oleh karena itu tetapkan ukurannya (besar, sedang dan kecil) kemudian beri nomor urut.
- d. gambar disimpan dengan meletakkannya secara mendatar (bukan dilipat atau digulung).



Gambar
Rak untuk menyimpan gambar

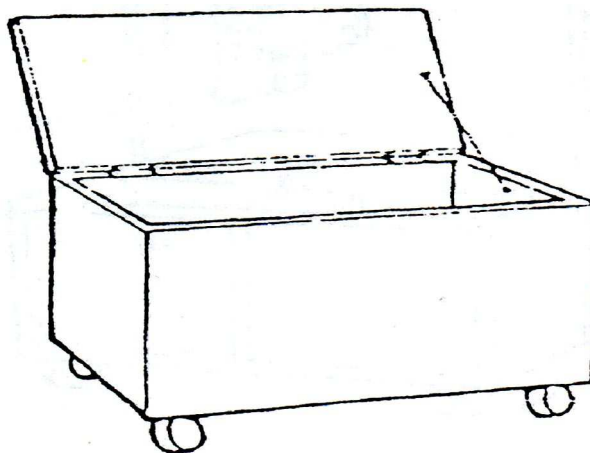
b. Alat Permainan

Alat permainan memerlukan perlindungan dengan baik agar awet dan terjaga kebersihannya atau karena jumlahnya terbatas sehingga guru harus hemat. Alat yang demikian sebaiknya disimpan dalam lemari tertutup. Berbeda dengan alat permainan yang sering digunakan (pemakaiannya teratur/rutinitas) alat ini harus disimpan dirak-rak yang mudah dijangkau anak dan cocok untuk menyimpan mainan. Penempatan rak tidak boleh mengganggu alur aktifitas anak. Rak-rak mainan ini sebaiknya diberi label sesuai dengan nama alat permainannya.



Gambar Rak untuk alat permainan
yang mudah dijangkau anak

Kotak-kotak tertutup juga dapat digunakan untuk menyimpan alat permainan atau sumber belajar yang ada. Balok-balok besar dapat disimpan dalam kotak tertutup dan beroda sehingga memudahkan anak memindahkannya ke tempat yang lebih luas untuk memainkannya.



Gambar kotak tempat menyimpan berbagai alat, bahan mainan

D. PENGGUNAAN/PEMANFAATAN

Alasan perlunya penggunaan sumber belajar yang optimal dalam pendidikan adalah dikaitkan dengan tugas yang diemban guru dalam kesehariannya yaitu menyajikan pesan membimbing dan membina anak untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dalam waktu yang telah ditetapkan dan relatif terbatas. Akan tetapi banyak sekali sumber belajar yang luput dari perhatian guru. Hal ini disebabkan oleh karena guru tidak mempunyai pengetahuan dan keterampilan teknis untuk menggunakan sumber belajar tersebut.

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan penguasaan terhadap sumber belajar yang memerlukan keterampilan khusus dalam mengoperasikan sehingga tidak tergantung pada orang lain. Untuk pendidikan anak usia dini pemahaman dan penguasaan guru tentang bermain dan alat permainan mutlak diperlukan karena penggunaan alat permainan penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Berikut ini uraian bagaimana sumber belajar itu dapat digunakan oleh guru :

a. Nara Sumber

Guru dapat menggunakan nara sumber atau orang yang ahli dibidangnya untuk memperkaya wawasan anak dengan cara mengundang mereka untuk menceritakan

keahliannya misalnya polisi, dokter, petugas pos, dan lain-lain. Untuk menggunakan nara sumber belajar orang ini (nara sumber), guru hendaknya memahami prosedur yang berlaku, terlatih untuk menyeleksi sumber-sumber yang sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini/TK misalnya nara sumber yang diundang selain ahli dibidangnya juga memiliki syarat teknis yaitu dapat berkomunikasi dengan anak, sehat (tidak berpenyakit menular), memahami perkembangan anak usia dini dan lain-lain, sehingga proses kegiatan dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan menyenangkan bagi anak.

b. Lingkungan

Guru dapat menggunakan lingkungan yang terdekat dengan anak sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang alamiah dapat digunakan dengan efisien sesuai dengan prosedur yang berlaku.

c. Media cetak

Buku mutlak digunakan oleh guru sebagai sumber belajar. Beberapa kriteria yang sebaiknya menjadi dasar pertimbangan dalam memilih buku adalah kriteria isi mencakup apakah isi sumber belajar relevan dengan program pendidikan yang berlaku, sistematika, isi dan topik yang disajikan pembahasannya mudah dipahami, kompetensi pengarang dan penerbit, kemutakhiran (*currentness*), dan lain-lain.

d. Benda Sebenarnya

Sejalan dengan pendidikan untuk anak usia dini, guru dapat menggunakan benda sebenarnya sebagai sumber belajar. Contoh penggunaan benda sebenarnya misalnya ketika menjelaskan tumbuhan yaitu bunga, anak dapat mengamati bunga sebenarnya, mencium harum wangi bunga, menyentuh mahkotanya, daun dan tangkai bunga sehingga anak lebih memahami melalui pengalaman nyata dengan lebih menyenangkan.

Banyak lagi benda-benda yang dapat kita manfaatkan baik yang bertebaran di sekitar maupun yang sengaja disediakan oleh pengelola program pendidikan. Kesemuanya itu menuntut kepekaan dan wawasan guru yang menyeluruh.

e. Barang Bekas

Barang bekas seringkali luput dari perhatian kita, padahal dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pendidikan. Kreativitas guru dalam menggunakan barang bekas menjadi sumber belajar dapat membantu proses pendidikan dengan tidak terbatas. Barang bekas yang paling banyak berserakan di sekitar kita diantaranya

kertas, kotak permen, bekas kemasan dan lain-lain. Contohnya botol bekas minuman kaleng dapat dikemas menjadi kaleng suara dengan bantuan kerikil untuk berlatih seni musik dan daya pendengaran anak.

f. Model

Guru dapat menggunakan model tiruan seperti motor-motoran, mobil-mobilan, becak dan lain-lain untuk membantu memberikan gambaran alat transportasi pada anak. Model ini cukup efektif digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi pada anak.

E. EVALUASI SUMBER BELAJAR

Kegiatan evaluasi merupakan tugas dan tanggung jawab guru. Evaluasi penggunaan sumber belajar dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan sumber belajar sudah cukup baik atau perlu perbaikan. Penilaian terhadap peralatan, media pendidikan atau alat permainan yang digunakan perlu dilakukan melalui monitoring dan penilaian secara rinci.

Sebagai guru, wawasan dan penguasaan Anda tentang bagaimana mengevaluasi sumber belajar adalah hal yang sangat penting. Evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan perencanaan maupun pelaksanaan pendidikan dalam lingkup yang lebih luas. Lingkup evaluasi sumber belajar dapat dikembangkan dalam beberapa bentuk antara lain evaluasi terhadap rancangan sumber belajar.

Berikuti ini adalah contoh format untuk menilai kualitas rancangan sumber belajar yang telah dibuat.

**FORMAT PENILAIAN
RANCANGAN SUMBER BELAJAR/MEDIA PEMBELAJARAN/APE**

No.	Unsur yang Dinilai	Kriteria Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
A.	Aspek Edukatif : 1. Pembuatan memperhatikan program pendidikan yang berlaku 2. Membantu peningkatan kualitas pembelajaran anak 3. Mendorong aktivitas dan kreativitas anak 4. Sesuai dengan kemampuan/tahap perkembangan anak			
B.	Aspek Teknis : 1. Dirancang sesuai tujuan dan fungsi sarana 2. Dapat mengembangkan berbagai aspek			

	perkembangan anak (multiguna) 3. Bahan untuk pembuatan mudah didapat di lingkungan sekitar 4. Bahan pembuatan murah 5. Bahan pembuatan dapat menggunakan barang bekas/sisa 6. Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun, dll) 7. Awet, kuat, dan tahan lama 8. Mudah membuatnya 9. Mudah digunakan baik oleh guru maupun anak 10. menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi 11. Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal			
C.	Aspek Estetika 1. Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak) 2. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil) 3. Kombinasi warna serasi dan menarik			

DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Kerangka Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*. Jakarta : Depdiknas.
- Sudjana, Nana. (1990). *Teori-teori Belajar untuk Pengajaran*. Jakarta : Lembaga Penerbit FE UI.
- Sudono, Anggani. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Suhaenah, A.S. (1998). *Pemanfaatan dan Pengembangan Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Zaman, B., Hernawan, A.H. dan Eliyawati, C. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Modul Universitas Terbuka. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

**PENGELOLAAN DAN PEMANFAATAN
SUMBER BELAJAR
DI TAMAN KANAK-KANAK**

Makalah Disampaikan dalam Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan
Peningkatan Mutu Guru TK Se-Propinsi Banten

Oleh
Badru Zaman, M.Pd

**LEMBAGA PENJAMIN MUTU PENDIDIKAN (LPMP)
PROPINSI BANTEN
9 – 11 Agustus 2006**