

SUMBER BELAJAR DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*

Oleh : Darmansyah **
Jurusan KTP FIP UNP

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan prasekolah yang paling awal di alami seorang anak. Sesuai dengan perkembangan yang dialami anak usia dini, belajar adalah bermain. Artinya jika anak diberikan kesempatan belajar, belajarlh sambil bermain. Oleh karena itu 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 dan menyenangkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

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. 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 bertahap 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).

Aktifitas bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pemahaman mengenai konsep bermain 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 Saat bermain itulah guru perlu mengetahui kapan waktu 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.

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 berkomunikasi. Makalah ini akan memaparkan tentang sumber belajar dan media permainan dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

*Makalah disampaikan pada Seminar Internasional Pendidikan Anak Usia Dini di Padang tanggal 14 Juni 2009

**Dr.Darmansyah, ST. M.Pd. (Dosen Jurusan KTP FIP UNP dan Prodi TP Pascasarjana UNP)

B. Konsep Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan sesuatu yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan. Menurut Barbara B. Seels (1994), sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan orang tersebut dapat menampilkan kompetensinya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas. Dalam Yusufhadi Miarso (2005), sumber belajar untuk belajar termasuk orang (penulis buku, prosedur media, dan lain-lain), pesan (yang tertulis dalam buku-buku atau tersaji lewat media), media (buku, program kontrol, radio, dan lain-lain), alat (jaringan kontrol, radio, dan lain-lain), cara-cara tertentu dalam mengolah/ menyajikan pesan, serta lingkungan dimana proses pendidikan itu berlangsung.

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).

Berdasarkan beberapa 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.

C. Jenis Sumber Belajar

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 menurut Satgas AECT (1986:9) 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.

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). Keenam sumber belajar tersebut (Mudhoffir: 1992) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pesan

Pesan adalah pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data.

2. Orang

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

Bahan merupakan sesuatu (bisa pula disebut program atau software) yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri.

4. Alat

Alat adalah sesuatu (biasa pula disebut hardware) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan.

5. Teknik

Teknik berhubungan dengan prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan.

6. Lingkungan

Lingkungan merupakan situasi sekitar di mana pesan diterima

Lingkungan sebagai sumber belajar sering terabaikan oleh kita, sehingga kurang termanfaatkan secara optimal. 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.

D. Tujuan dan Fungsi Sumber Belajar

1. Tujuan Sumber Belajar

Pemanfaatan sumber belajar bertujuan untuk:

- a. menambah wawasan pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru
- b. mencegah verbalistis bagi siswa
- c. mengajak siswa ke dunia nyata
- d. mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik, dan
- e. mengembangkan berpikir divergent pada siswa

Pemanfaatan 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.

2. Fungsi Sumber Belajar

Ada beberapa fungsi sumber belajar antara sebagai berikut:

- a. sarana mengembangkan keterampilan memproseskan perolehan
- b. mengeratkan hubungan antara siswa dengan lingkungan
- c. mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa
- d. membuat proses belajar-mengajar lebih bermakna

Selain itu sumber belajar juga dapat berfungsi sebagai alat mengeratkan hubungan siswa dengan lingkungan. Hal tersebut berhubungan dengan pemanfaatan sumber belajar yang dilakukan guru. Semakin tinggi integritas guru memanfaatkan sumber belajar yang berasal dari lingkungan sekitar, maka anak semakin dekat dengan lingkungannya.

Sumber belajar dapat berfungsi sebagai alat yang mampu membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan menyerap informasi bagi peserta didik. Artinya, guru mampu mengelola sumber belajar secara lebih baik, maka proses pembelajaran meningkat partisipasi peserta didik, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, bukan proses belajar-mengajar yang berpusat pada guru.

E. Pengembangan dan Penggunaan Sumber Belajar

Sumber belajar perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak dalam belajar sambil bermain. Pengembangan sumber belajar sangat diperlukan guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam mengelola proses pembelajaran agar lebih bermakna. Cara mengembangkan sumber belajar perlu mengacu pada materi pelajaran yang hendak dikembangkan.

Guru perlu mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang hendak dikembangkan dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dan menentukan kedalaman dan keluasan pokok bahasan/sub pokok bahasan. Guru juga harus menentukan strategi belajar-mengajar yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menentukan perlu tidaknya sumber belajar dalam kegiatan belajar-mengajar.

Guru sebaiknya memeriksa apakah sumber belajar yang diperlukan tersedia di sekolah atau di lingkungan dan jika sumber belajar yang diperlukan tidak tersedia, usahakanlah pengadaannya. Apabila tersedia periksa apakah masih berfungsi, jika tidak berfungsi usahakan pengembangannya agar berfungsi lagi. Laksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar secara tepat, sehingga mengoptimalkan pencapaian tujuan.

Beberapa kriteria penggunaan sumber belajar, menurut Dick and Carey (1985:15-25) antara lain sebagai berikut:

1. Analisis karakteristik peserta didik, dalam pengertian sumber belajar yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. dan isi materi pengajaran serta penyajiannya.

2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, artinya penggunaan sumber belajar perlu mengacu pada tujuan pembelajaran yang dirumuskan, baik Tujuan Pembelajaran Umum (TPU) maupun Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK).
3. Sesuai dengan materi pelajaran, artinya sumber belajar yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan materi pelajaran.
4. Kemanfaatan sumber belajar bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan dalam penggunaan hendaknya disesuaikan dengan kemampuan guru.
5. Sumber belajar harus menimbulkan tanggapan bagi peserta didik. Oleh karena itu guru perlu memberi semangat kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap materi pelajaran melalui sumber belajar yang diterima.

F. Pengelolaan Sumber Belajar

Sumber belajar yang tersedia di lembaga PAUD memerlukan adanya pengelolaan yang baik. Ada beberapa persyaratan yang dipenuhi guru untuk mengelola sumber belajar tersebut secara efektif dan efisien. Cherry Clare menyatakan bahwa untuk memotivasi anak menyukai belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Oleh karena itu pengelolaan alat permainan pada khususnya dan sumber belajar pada umumnya ditata rapi dan menarik sehingga dapat dinikmati dan dirasakan oleh anak.

Sebagaimana diketahui bahwa sumber belajar dalam PAUD sebagian besar adalah alat permainan, maka sumber belajar menjadi tak terpisahkan dengan alat

permainan. Artinya membicarakan sumber belajar juga membicarakan alat permainan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru manakala mengelola sumber belajar dan alat permainan, yakni:

1. Perencanaan

Hal-hal yang terkait dengan perencanaan meliputi:

- a. jumlah dan usia anak
- b. menerapkan sistem pengajaran untuk pembiasaan perilaku
- c. keuangan, dan
- d. persiapan ruangan.

2. Pengadaan

Ruang lingkup pengadaan meliputi:

- a. pemahaman tentang alat-alat permainan
- b. alat permainan yang ada di dalam ruangan, dan
- c. alat permainan di luar ruangan.

3. Penyimpanan dan Pengawetan

Selain penyimpanan yang teratur terhadap sumber belajar alat-alat permainan, juga perlu diperhatikan mengenai tingkat kelembaban ruang udara pada sumber belajar, perpustakaan, atau ruang kelas. Tempat yang lembab dapat menumbuhkan jamur yang akibatnya dapat merusak alat permainan. Untuk menyimpan alat-alat permainan dan buku-buku yang jarang digunakan, kita dapat menggunakan rak atau lemari yang tertutup. Sebaliknya bila alat permainan sering digunakan, dapat disimpan dalam kotak tertutup dan beroda sehingga memudahkan anak untuk membawa atau mendorong ke tempat yang lebih luas untuk bermain.

4. Penggunaan dan Keteraturan Penggunaan

Dua hal yang perlu diperhatikan pada sub bab ini adalah konsep keselamatan dan keteraturan kerja. Tempat atau lahan ketika anak menggunakan alat permainan sebaiknya dikondisikan sebagai tempat yang memberikan kesempatan pada anak untuk dapat berkonsentrasi dengan baik dan menjadikan anak-anak tersebut menikmati masa belajarnya. Misalnya tempat tersebut cukup luas dan tidak terganggu dengan tempat-tempat alat permainan lainnya yang mengganggu alur kerja mereka yang memungkinkan mereka juga akan tersandung oleh rak atau alat permainan lainnya.

5. Evaluasi

Evaluasi penggunaan dan pengelolaan alat bermain terdiri atas dua tahap yakni pendataan penggunaan dan pendataan cara mengurus alat permainan. Dalam proses pembelajaran sehari-hari dapat kita pantau tingkat kemahiran dan kreativitas anak dalam memainkan alat pembelajarannya. Guru dapat mencatat hasil pantauan itu dengan menggunakan kolom-kolom (chart) yang dapat diisi oleh anak, buku khusus catatan guru, atau kartu yang dikalungi pada leher setiap anak. Kondisi alat permainan dapat dibedakan atas 3 (tiga) kelompok yaitu:

- a. kelompok alat permainan yang sudah rusak tapi masih dapat diperbaiki
 - b. kelompok alat permainan yang tingkat kerusakannya sudah tinggi, dan kelompok alat permainan yang sudah waktunya untuk diganti.
- Penentuan saat pembetulan alat permainan ini ditetapkan oleh guru sendiri. Meskipun saat terbaik adalah sewaktu liburan kenaikan kelas, tetapi tidak menutup kemungkinan kesempatan itu setiap saat didasarkan pada kebutuhan.

G. Penutup

Sumber belajar dalam Pendidikan Anak Usia Dini memiliki ciri khas yang mungkin saja berbeda dari sumber belajar yang dalam pendidikan lainnya. Keterkaitan belajar dan bermain yang begitu kuat, maka sumber belajar pun juga memiliki keterkaitan yang kuat dengan alat bermain. Artinya jika kita membicarakan sumber belajar pada tataran PAUD adalah juga membahas alat bermain. Oleh karena itu uraian yang dipaparkan tentang sumber belajar dalam makalah ini juga terkait dengan alat bermain.

Pengelolaan sumber belajar atau alat permainan di PAUD dilakukan guru TK dengan serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, pengadaan, penyimpanan dan pengawetan, penggunaan dan keteraturan penggunaan alat permainan, evaluasi penggunaan dan pengelolaan alat bermain. Masing-masing tahap pengelolaan merupakan satu system yang saling terkait sehingga guru PAUD yang cerdas perlu mencermati setiap tahap agar semua sumber belajar dan alat permainan dapat berfungsi secara efektif dan efisien.

Mewujudkan kondisi di mana sumber belajar atau alat permainan dapat berfungsi secara efektif dan efisien, bukanlah hal yang mudah. Oleh karena itu, ada baiknya guru PAUD menjalin koordinasi dan kerjasama dengan peserta didik PAUD dengan melibatkan mereka mengelola sumber belajar atau alat permainan sehingga anak-anak PAUD merasa ikut serta dalam pengelolaan yang menjadi "kekayaan" lembaga PAUD.

DAFTAR BACAAN

- AECT. 1986. Definisi Teknologi Pendidikan. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Anggani Sudono. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Depdikbud. 1995. Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kakak, Landasan, Program dan pengembangan Kegiatan Belajar. Jakarta: Depdikbud.
- 1995. Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kakak Pedoman, Kegiatan Belajar-Mengajar. Jakarta: Depdikbud.
- 1999. Petunjuk Teknis Proses Belajar-Mengajar di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdikbud.
- Mudhofir. 1992. Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soemiarti Patmonodewo. 2000. Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Joko Yunanto. 2004. Sumber Belajar Anak Cerdas. Jakarta: Grasindo. Semarang, akhir Desember 2007
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.