

## **LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA**

Sisca Rahmadonna, M.Pd

Dalam kehidupannya, manusia tidak pernah bisa dilepaskan dari lingkungan. Begitu besarnya peran lingkungan dalam kehidupan keseharian manusia kadangkala membuat manusia lupa, bahwa potensi yang besar yang dimiliki oleh lingkungan dapat dimanfaatkan untuk membantu memberikan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran.

Lingkungan sebagai media dalam hal ini maksudnya adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar berupa segala macam sumber yang ada di sekeliling kita. Media tersebut tidak dirancang untuk kepentingan suatu kegiatan pembelajaran (*learning resources by utilization*). Misalnya pasar, toko, museum, tokoh masyarakat, pakar, dll.

Dalam pengklasifikasiannya lingkungan sebagai media dikelompokkan kedalam tiga bentuk, yaitu :

1. Media yang berbentuk fasilitas meliputi: perpustakaan, ruang belajar, studio, lapangan olah raga, dan lain-lain
2. Media yang berupa kegiatan meliputi: wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain-lain.
3. Media yang berupa lingkungan di masyarakat meliputi: taman, terminal, pasar, toko, museum, pabrik, dll

Lingkungan sebagai media belajar seringkali diabaikan oleh pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan. Semakin banyak dan sering ditemui, justru kadangkala luput dari pengamatan kita.

Secara umum, media yang dapat dimanfaatkan dari lingkungan yang ada di sekitar kita, dikelompokkan kedalam tiga kelompok besar, yaitu :

1. *Sumber-sumber masyarakat*. Berupa obyek-obyek, peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan, masalah-masalah, dan sebagainya dari berbagai bidang, yang meliputi: daerah, penduduk, sejarah, jenis-jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, kebudayaan, politik, dan lain-lain. Untuk mempelajari hal-hal tersebut diperlukan berbagai metode, yakni: karyawisata, manusia sumber, survey, berkemah, pengabdian sosial, kerja pengalaman, dan lain-lain.
2. *Kumpulan benda-benda (material collections)*. Berupa benda-benda atau barang-barang yang dibawa dari masyarakat ke sekolah untuk dipelajari, seperti: potongan kaca, potongan sendok, daun, bibit, bahan kimia, darah, dan lain-lain.
3. *Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru*. Meliputi semua contoh kelakuan yang ditunjukkan oleh guru sewaktu mengajar, misalnya dengan tangan, dengan kaki, gerakan badan, mimik, dan lain-lain. Keperaghaan yang tergolong ke dalam kategori ini tak mungkin disebutkan satu persatu, oleh karena sangat banyak macamnya dan sangat tergantung kepada kreasi dan inisiatif pribadi guru sendiri. Tetapi pada pokoknya jenis media ini hanya dapat dilihat, didengar dan ditiru oleh siswa.

Dari penjelasan diatas, dapat kita ketahui bahwa lingkungan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, bahkan lingkungan dapat dijadikan alternative media pembelajaran yang cukup efektif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, hendaknya dapat mempergunakan benda-benda nyata dengan mempertimbangkan hal-hal berikut :

- a. benda-benda atau makhluk hidup apakah yang mungkin dimanfaatkan di kelas secara efisien.
- b. bagaimana caranya agar semua benda itu bersesuaian sekali terhadap pola belajar siswa.

- c. dari mana sumbernya untuk memperoleh benda-benda itu. Benda-benda itu tentunya yang berukuran kecil atau tidak terlalu besar dan relatif mudah didapatkan dari lingkungan sekitar kelas (terjangkau), yang terpenting dalam hal ini adalah agar apa yang menjadi tujuan yang telah direncanakan akan dapat tercapai.

Sedangkan dalam pembelajaran di luar kelas, apabila ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih kongkrit dari sekedar apa yang telah diberikan di kelas dan memang tidak memungkinkan terjadi di kelas, maka dapat diperoleh pengalaman-pengalaman langsung dan yang riil dengan jalan kunjungan-kunjungan khusus ke tempat-tempat tertentu, baik di lingkungan (fasilitas) sekolah maupun lingkungan yang jauh sebagai metode karyawisata (study tour) misalnya: jika ingin mempelajari lingkungan masyarakat seperti proses sosial, ekonomi, budaya, kependudukan dll dengan menggunakan metode survey untuk bidang studi ilmu sosial dan kemasyarakatan seperti ekonomi, sejarah, sosiologi, kependudukan dan antropologi; dengan kemping untuk menghayati bagaimana kehidupan alam seperti suhu, iklim, suasana, dll, untuk untk bidang ilmu pengetahuan alam seperti ekologi, biologi, fisika, dan kimia.

Obyek wisata yang akan dikunjungi harus relevan dengan bahan pengajaran misalnya museum untuk pelajarn sejarah, kebun binatang untuk pelajaran biologi, teropong bintang untuk astronomi dan fisika, BATAN untuk teknik nuklir, pabrik kimia farma untuk teknik kimia dan farmasi, dll. Benda-benda sebenarnya tidak dengan sendirinya berfungsi sebagai media komunikasi, namun adakalanya perlu dikomunikasikan oleh orang atau nara sumber yang dapat mengkomunikasikan benda tersebut