

# PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN

Oleh

**Dr. Sujarwo, M.Pd**

(Dosen PLS Fakultas Ilmu Pendidikan UNY)

## Pendahuluan

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan belajar yang dibutuhkan. Dikatakan sebagai proses komunikasi atau proses interaksi, karena tanpa adanya komunikasi dan interaksi, proses pembelajaran tidak akan terjadi. Agar terjadi komunikasi dan interaksi yang efektif diperlukan metode dan teknik pembelajaran. Metode dan teknik pembelajaran tidak akan dapat diterapkan secara optimal jika tidak disertai dengan media pembelajaran. Apapun batasan yang diberikan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi di dalam proses pembelajaran, baik yang bersumber pada pendidik maupun peserta didik, yakni: a) hambatan psikologis, seperti: minat, sikap, pendapat, kepercayaan, inteligensi, pengetahuan. b) hambatan fisik, seperti: kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. c) hambatan kultural, seperti: perbedaan adat-istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan, dan nilai-nilai panutan. Perbedaan adat-istiadat, norma sosial dan kepercayaan kadang-kadang bisa menjadi sumber salah paham. d) hambatan lingkungan, yaitu hambatan yang ditimbulkan situasi dan kondisi keadaan sekitar.

Oleh karena adanya berbagai jenis hambatan baik dari dalam diri pendidik maupun peserta didik tersebut; baik sewaktu meng*encode* pesan (proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi) maupun sewaktu mendecodenyanya (proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan); proses komunikasi pembelajaran seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Media pembelajaran sebagai salah satu alat belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya ingat, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu mengatasinya dengan memanfaatkan media pembelajaran

Untuk meminimalkan hambatan-hambatan tersebut, peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi terasa penting karena memuat pesan, isi atau materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengalami, menghayati, mengolah, mengungkapkan, menyimpulkan dan menerapkan apa yang telah dipelajari.

Keberadaan media dalam pembelajaran akan mampu mengikat perhatian peserta didik terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran tidak saja menambah daya tarik penyajian suatu materi, melainkan dapat pula membantu dalam mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan daya ingat, serta mengurangi kebosanan. Penggunaan media pembelajaran dalam komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran akan memunculkan sentuhan-sentuhan terhadap indera-indera peserta didik, yang akhirnya akan dapat merangsang ranah kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Pepatah Cina kuno (Rogers, 1977: 57) telah mengingatkan bahwa *"I hear and I forget; I see and I remember; I do and I understand"*. Merujuk kepada pepatah Cina tersebut, Menurut hasil penelitian bahwa ada pertambahan lama pengendapan ingatan sebesar 20% terhadap apa yang didengar, 40% terhadap apa yang didengar dan dilihat, serta 75% terhadap apa yang didengar, lihat dan diperbuat. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak para pendidik yang mengabaikan pentingnya penggunaan media pembelajaran, sehingga penyajian materi yang mereka sampaikan menjadi kurang atau bahkan tidak menarik dan membosankan.

#### **Akrab dengan istilah Media Pembelajaran**

Istilah **media** berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *"medium"* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. **Makna umumnya media** adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. **Media pembelajaran** adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar, yaitu berupa sarana yang cepat memberikan pengalaman visual kepada peserta antara lain untuk mendorong motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep-konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio maka lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menekankan penggunaan pengalaman yang konkrit untuk menghindari verbalisme.

#### **Akrab dengan Manfaat Media**

Berdasarkan prinsip pembelajaran partisipatif (andragogis), maka media pembelajaran yang digunakan hendaknya mengikuti alur atau siklus belajar berdasarkan pengalaman. Oleh karena itu dalam pembelajaran partisipatif, penggunaan media pembelajaran tersebut di atas pada umumnya digunakan untuk:

- 1) Membantu mempermudah dan menstimulasi para peserta pembelajaran untuk melakukan pembahasan dan diskusi dan tidak bersifat instruksional.
- 2) Membantu dan menstimulasi proses pengungkapan pengalaman, pengungkapan permasalahan sesuai dengan kenyataan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Membantu menimbulkan "proses mengalami" untuk dapat diungkapkan sebagai bahan diskusi lebih jauh.
- 4) Membantu peserta pembelajaran untuk "memperkuat" dan "memperteguh" hasil-hasil pembahasan atau hasil-hasil diskusi yang telah dilakukan oleh peserta itu sendiri.

### **Akrab dengan Jenis-Jenis Media**

Dalam proses pembelajaran, banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk memproseskan bahan kajian. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang kompleks, rumit, modern yang harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai pada perpaduan dari berbagai indera manusia yang dapat di respons. Dari yang hanya secara manual dan secara konvensional dalam mengoperasikannya, hingga yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam mengoperasikannya.

Jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi-media, hipermedia dan media jarak jauh (Heinich, Molenda, Russel, 1996 : 8). Departemen Pendidikan Nasional 2003, Mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Klasifikasi Media Pembelajaran**

<b>No.</b>	<b>Golongan Media</b>	<b>Contoh Dalam Pembelajaran</b>
I.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
V.	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI.	Visual gerak	Film bisu
VII.	Audiovisual gerak	Audio Visual gerak Film gerak bersuara, video/VCD, Televisi
VIII.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen, Manusia, binatang, tumbuhan, dan benda lain
<b>IX.</b>	<b><i>Manusia dan lingkungan</i></b>	<b><i>Guru, Pustakawan, Laboran, Alam sekitar, profesi, aktivitas manusia,</i></b>
X	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dibuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut: Media yang tidak diproyeksikan, Media yang diproyeksikan, Media audio, Media video, Media berbasis komputer dan Multi media kit dan sebagainya

### **Akrab dengan Pemilihan Media**

Dalam pemilihan media dalam pembelajaran, sebenarnya sudah sejak lama dikenal adanya kriteria yang harus dipatuhi dalam prosedur penyusunan/ pengembangan media atau bahan belajar. Kriteria tersebut lebih dikenal istilah **7-M**, yaitu:

1. **Mudah**; artinya mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alatnya, serta mudah menggunakannya.
2. **Murah**; artinya dengan biaya sedikit, jika memungkinkan bahkan tanpa biaya, media pembelajaran tersebut dapat dibuat dan dimanfaatkan.
3. **Menarik**; artinya menarik atau merangsang perhatian peserta didik (peserta pembelajaran), baik dari sisi bentuk, warna, jumlah, bahasa maupun isinya.
4. **Mempan**; artinya efektif atau berdayaguna bagi peserta didik (peserta pembelajaran) dalam memenuhi kebutuhannya.
5. **Mendorong**; artinya isinya mendorong peserta didik (peserta pembelajaran) untuk bersikap atau berbuat sesuatu yang positif, baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya sesuai tujuan belajar yang diharapkan.
6. **Mustari**; artinya tepat waktu, isinya tidak basi, dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi lokal/sekitar tempat pembelajaran.
7. **Manfaat**; artinya isinya bernilai, mengandung manfaat, tidak mubazir atau sia-sia, apalagi merusak.

### **Langkah-Langkah Penyusunan dan Pengembangan Media Pembelajaran.**

Penyusunan media pembelajaran dapat diartikan menciptakan media pembelajaran yang baru atau belum pernah ada, sedangkan pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seringkali tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, pendidik (fasilitator) ataupun pengelola/penyelenggara program dituntut untuk mampu merancang, menyusun atau mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikelolanya. Secara garis besar atau pada umumnya, proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran meliputi langkah-langkah sebagaimana Tabel 2. berikut.

**Tabel 2.**  
**Proses Penyusunan/Pengembangan Media Pembelajaran**

No.	Langkah-Langkah	Output/Keluaran
1.	Identifikasi kebutuhan belajar peserta didik	Data tentang kebutuhan belajar peserta didik (peserta pembelajaran)
2.	Penentuan prioritas kebutuhan belajar peserta didik	Daftar prioritas
3.	Perancangan program belajar (kurikulum)	Rancangan kurikulum belajar
<b>4.</b>	<b><i>Penentuan topik</i></b>	<b><i>Topik untuk penyusunan/pengembangan media pembelajaran</i></b>
5.	Penentuan jenis atau golongan media pembelajaran	Jenis/golongan media pembelajaran
6.	Pengorganisasian isi/materi dan bahan yang diperlukan	Spesifikasi isi/materi dan bahan yang diperlukan
7.	Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran	Draft media pembelajaran
8.	Penyusunan instrumen ujicoba draft media pembelajaran	Instrumen ujicoba draft media pembelajaran
9.	Ujicoba draft media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
10.	Revisi draft media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah teruji dan siap produksi
11.	Produksi media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah diproduksi
12.	Distribusi dan penggunaan media pembelajaran pada kelompok belajar	Media pembelajaran yang siap digunakan
13.	Evaluasi media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
14.	Revisi media pembelajaran (jika memerlukan)	Media pembelajaran yang telah direvisi

### **Memfaatkan lingkungan sebagai Media Pembelajaran**

Untuk selanjutnya kita hanya akan membahas lingkungan sebagai salah satu media sumber belajar yang bisa dimanfaatkan pada pembelajaran.

#### **1. Pengertian Lingkungan**

Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik, abiotik, dan budaya manusia. Jalinan hubungan antara manusia dengan lingkungannya tidak hanya ditentukan oleh jenis dan jumlah makhluk hidup dan benda mati, melainkan juga oleh budaya manusia itu sendiri. Lingkungan sebagai sumber belajar dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang ada disekitar atau disekeliling peserta didik (mahluk hidup, makhluk hidup lain, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih optimal.

#### **2. Manfaat Lingkungan**

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar, diantaranya:

- a. Lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari peserta didik, memperkaya wawasannya, tidak terbatas oleh empat dinding kelas, dan kebenarannya lebih akurat.
- b. Kegiatan belajar dimungkinkan akan lebih menarik, tidak membosankan, dan menumbuhkan antusiasme peserta didik untuk lebih giat belajar.
- c. Belajar akan lebih bermakna (*meaningful learning*), sebab peserta didik dihadapkan dengan keadaan yang sebenarnya.
- d. Aktivitas peserta didik akan lebih meningkat dengan menggunakan multimetode, seperti proses mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan sesuatu, dan menguji fakta.
- e. Dengan memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada dilingkungannya, dapat dimungkinkan terjadinya pembentukan pribadi para peserta didik, seperti cinta akan lingkungan.

Perlu diketahui bahwa media dan sumber belajar dapat diklasifikasi menjadi enam bentuk pengertian dan contoh tiap-tiap bentuk media atau sumber belajar tersebut dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3 Media atau Sumber Belajar**

Sumber Belajar	Pengertian	Contoh
Pesan	Pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data.	Semua bidang studi atau mata pelajaran adalah semua kegiatan yang dapat mengembangkan semua aspek dan kecerdasan anak).
Orang/Manusia	Manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Tidak termasuk mereka yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.	Guru Pembina, guru pembimbing, tutor, pamong, peserta didik, pemain, pembicara, tidak termasuk tim kurikulum, peneliti, produser, teknisi dan lain-lain yang tidak langsung berinteraksi dengan peserta didik.
Bahan/Material	Sesuatu (biasa disebut media atau <i>software</i> ) yang mengandung pesan untuk disajikan, melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya.	Transparansi, slide, film, film strip, audio tape, video, tape, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, dan lain-lain.
Alat/Peralatan	Sesuatu (biasa pula disebut <i>hardware</i> atau perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan.	Proyektor, slide, film strip, film, OHP, LCD, video tape atau kaset recorder, pesawat televisi, dan lain-lain.
Teknik	Prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, alat, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan.	Pengajaran terprogram belajar mandiri, mastery learning, discovery learning, simulasi, BCCT, kuliah, ceramah, Tanya jawab, <i>active learning</i> , <i>joyful learning</i> , <i>attractive learning</i> , <i>multiple intelligences approach</i> , dan lain-lain.
Lingkungan	Situasi sekitar di mana pesan diterima.	Lingkungan sekolah, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, dsb

### 3. Jenis Lingkungan

Lingkungan yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah adalah semua jenis lingkungan yang sesuai dengan kompetensi/tujuan pembelajaran yang harus dicapai, serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Jenis lingkungan tersebut biasanya berupa lingkungan sosial maupun lingkungan alam atau lingkungan fisik. Lingkungan sosial sangat tepat digunakan untuk memperelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Lingkungan sosial ini berkenaan dengan interaksi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, misalnya dalam hal-hal berikut ini :

- a. Mempelajari organisasi-organisasi sosial yang ada di masyarakat sekitar sekolah (kelompok PKK, dharma wanita, karangtaruna,).
- b. Mengetahui adat-istiadat, kebiasaan, dan mata pencaharian masyarakat sekitar.
- c. Mempelajari kebudayaan termasuk kesenian yang ada disekitar sekolah.
- d. Mempelajari struktur pemerintahan setempat (RT, RW, Desa/kelurahan, kecamatan).
- e. Mengetahui kehidupan beragama dan system nilai yang dianut penduduk sekitar.

Dalam menggunakan lingkungan sosial sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, sebaiknya dimulai dari lingkungan yang terkecil atau paling dekat dengan peserta didik, seperti lingkungan keluarga, lingkungan RT, lingkungan RW, lingkungan Desa/kelurahan, lingkungan kecamatan. Pendekatan semacam ini di sebut *expanding community approach*.

Jenis lingkungan lain yang kaya akan informasi yaitu lingkungan alam. Lingkungan alam adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, tanah, hutan, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan (flora), hewan (fauna), sungai, iklim, suhu udara, dan sebagainya. Gejala-gejala alam itu sifatnya relative tetap, tidak seperti lingkungan social yang sering terjadi perubahan. Oleh karena itu, sebenarnya akan lebih mudah dipelajari oleh peserta didik. Ia dapat mengamati dan mencatat perubahan-perubahan yang terjadi termasuk proses terjadinya gejala alam.

Dengan mempelajari alam ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami bahan ajar, lebih dari itu dapat menumbuhkan kesadaran, cinta alam, mungkin juga turut berpartisipasi untuk menaggulangi hal tersebut, misalnya dengan menjaga dan memelihara lingkungan. Dalam mata pelajaran pengetahuan alam (sains), peserta didik diminta mempelajari lingkungan alam di sekitar tempat tinggalnya atau di sekitar sekolah, mereka diminta mencatat dan mempelajari gejala-gejala alam misalnya suhu udara, jenis tumbuhan, jenis hewan, baik secara individual maupun kelompok melalui kegiatan mengamati, bertanya kepada ahli, membuktikan sendiri atau mencobanya. Peserta didik tentu akan memperoleh sesuatu yang sangat berharga dari kegiatan belajarnya itu yang mungkin tidak akan ditemukan dari pengalaman belajar di sekolah sehari-hari.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan lingkungan ini bisa dilaksanakan pada saat jam belajar terjadwal atau diluar jam belajar atau dapat juga dilaksanakan pada waktu khusus,

misalnya pada pertengahan atau akhir semester. Agar penggunaan lingkungan ini efektif perlu disesuaikan dengan tuntutan tujuan pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran yang ada, dan lingkungan ini dijadikan sebagai salah satu media atau sumber belajar. Dengan begitu maka lingkungan ini dapat berfungsi untuk memperkaya bahan ajar, memperjelas konsep dan prinsip yang dipelajari dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar peserta didik.

#### **4. Teknik Menggunakan Lingkungan**

Pada dasarnya terdapat dua teknik pemanfaatan lingkungan yaitu membawa kelas ke dalam lingkungan yang akan dipelajari (*out of class*) atau membawa kondisi lingkungan itu ke dalam kelas. Teknik yang dapat anda lakukan dengan menggunakan beberapa cara yaitu:

- a. Melakukan kegiatan karya wisata atau *fieldtrip* yaitu mengunjungi lingkungan yang dijadikan objek studi tertentu sebagai bagian integral dari pelaksanaan kurikulum. Misalnya mengunjungi candi Borobudur di kota Magelang, Gunung Merapi,. Namun bisa juga di tempat-tempat yang ada di sekitar sekolah, seperti halaman sekolah, kebun sekolah, organisasi kemasyarakatan di dekat sekolah, sawah, kolam ikan, pasar, bank, kantor post, studio, dan sebagainya.
- b. Melakukan kegiatan perkemahan (*school camping*). Dengan kegiatan ini para peserta didik dapat lebih menghayati bagaimana keadaan alam, seperti suhu udara, iklim, suasana atau mengenal masyarakat dimana kegiatan itu dilaksanakan. Kegiatan berkema dialam terbuka, sangat cocok untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam, ekologi, dan biologi. Peserta didik dituntut untuk merekam apa yang ia rasakan, apa yang ia lihat, dan apa yang dikerjakan selama berkema. Hasilnya, kemudian dibawa kesekolah untuk dipelajari dan didiskusikan.
- c. Melakukan kegiatan survey, yaitu, mengunjungi objek tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran, misalnya untuk mempelajari kebiasaan dan adat istiadat di suatu daerah, sensus ekonomi penduduk. Kegiatan belajar yang bias dilakukan oleh peserta didik diantaranya melalui wawancara dengan pihak-pihak yang dianggap perlu, melakukan pengamatan atau mempelajari dokumen-dokumen yang diperlukan. Hasil dari kegiatan tersebut, kemudian oleh peserta didik dilaporkan di kelas untuk dikaji bersama.
- d. Para peserta didik melakukan praktik kerja pada tempat-tempat pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Jenis-jenis pekerjaan dipilih yang sesuai dan terjangkau oleh peserta didik, misalnya membuat ayaman, beternak ikan, dan berjualan. Praktik kerja ini dilakukan apabila anada menginginkan peserta didik memperoleh keterampilan atau percakapan praktis yang bermanfaat bagi dirinya apabila setelah menamatkan pendidikan disekolah tidak bisa melanjutkan studi kesekolah yang lebih tinggi. Kegiatan ini bias dilakukan diluar jam pelajaran sebagai penunjang, biasanya dalam pelaksanaan kurikulum muatan local di bidang keterampilan.

- e. Melakukan suatu proyek pelayanan kepada masyarakat (*social service*). Misalnya membantu dalam hal kebersihan lingkungan, kerja bakti pembuatan jalan desa atau gang, dan sebagainya. Manfaatnya bagi peserta didik dapat menumbuhkan rasa peduli akan lingkungan sekitar, mereka akan memiliki pengalaman yang berharga, dapat turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi lingkungannya. Sedangkan bagi masyarakat kegiatan ini tentu saja memiliki manfaat sebab hasil kerja peserta didik akan turut memperbaiki keadaan yang menjadi garapan masyarakat sendiri.

## 5. Prosedur Pemanfaatan Lingkungan

Ada 3 langkah yang bisa anda tempuh untuk menggunakan lingkungan ini, yaitu :

### a. Perencanaan

- 1) Tentukan kompetensi/tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai media atau sumber belajar. Tujuan ini dirumuskan secara spesifik dan operasional untuk memudahkan dalam penilaian hasil belajar.
- 2) Tentukan objek yang akan dipelajari atau dikunjungi. Perhatikan oleh anda keterkaitannya dengan kompetensi/tujuan pembelajaran dan kemudahan-kemudahan dalam menggunakan lingkungan, seperti jaraknya tidak terlalu jauh, tidak memerlukan waktu yang terlalu lama, biayanya murah, keamanannya terjamin, dan tersedianya sumber belajar yang bias dipelajari.
- 3) Rumuskan cara belajar atau bentuk kegiatan yang harus dilakukan peserta didik selama mempelajari lingkungan, seperti mencatat apa yang terjadi , mengamati suatu proses, melakukan wawancara, membuat sketsa, dan lain sebagainya. Selain itu, ada baiknya apabila para peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang) dan setiap kelompok diberi tugas khusus. Hal ini akan menumbuhkan kerjasama dalam kelompok serta dapat memperluas wawasan mereka karena setiap kelompok nantinya akan melaporkan hasil pekerjaannya di kelas.
- 4) Siapkan hal-hal yang sifatnya teknis, seperti tata tertib kegiatan yang harus dipatuhi peserta didik, perizinan untuk mengadakan kegiatan, kelengkapan yang harus dibawa, dan instrument yang akan digunakan.

### b. Pelaksanaan

Langkah pelaksanaan yaitu melakukan berbagai kegiatan belajar ditempat tujuan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Apabila kegiatan yang dilakukan itu adalah karya wisata atau survey ke objek tertentu, kegiatan biasanya diawali dengan penjelasan para petugas mengenai objek yang di kunjungi. Dalam hal ini para peserta didik bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencatat informasi yang dianggap penting atau sesuai dengan instrument yang telah disiapkan.

c. Tindak lanjut (*follow up*)

Langkah ini berupa kegiatan belajar di dalam kelas untuk mendiskusikan hasil-hasil yang telah diperoleh dari lingkungannya. Setiap kelompok diminta untuk melaporkan hasilnya di depan kelas, kelompok lainya mendengarkan dan memberikan tanggapan seperlunya. Pada akhirnya, anda sebagai guru diminta untuk dapat memberikan penjelasan dan pada pembahasan akhir dikaitkan dengan tujuan pembelajaran. Anda juga dapat memberikan penilaian terhadap kegiatan-kegiatan dan hasil yang telah dicapai masing-masing peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asian Culture Centre for Unesco. (1985). *Guide Book for Development and Production of Materials for Neo-Literates*. Tokyo: Taito Printing Co.
- Davis, Ivor K. (1986). *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Kerjasama antara Pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka dengan CV. Rajawali.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1989/1990). *Teknologi Pendidikan dan Sarana Belajar*. Jakarta: Diirektorat Tenaga Teknis Ditjen Diklusepora Depdiknas.
- Gerlach, V.G. & Ely, D.P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell., (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.
- Knowles, Malcolm. 1990. *The Adult Learner; A Neglected Species*. Fourth Edition. Houston, London, Paris, Zurich, Tokyo: Gulf Publishing Company
- Latuheru, J.D. (1993). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*. Ujungpandang: Penerbit IKIP Ujungpandang.
- Rinanto, Andre. (1982). *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rogers, Jennifer. (1977). *Adult Learning*. Philadelphia: Open University Press.
- Romiszowski, A.J. (1984). *Producing Instructional System*. London: Kogan Page Ltd, 120 Pentonville Road.
- Sadiman, A., Raharjo, A., Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Depdikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sujarwo, (2010). *Pemanfaatan Media Pembelajaran PNF*. Makalah PLS FIP UY
- Sungkono & Unik, W. (2011). *Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Materi PLPG UNY
- Wardani. IGAK, (2005). *Dasar-dasar komunikasi dan Keterampilan Dasar Mengajar*. Jakarta: UniversitasTerbuka.

## Biodata singkat Penulis

Dr. Sujarwo, M.Pd. Lahir di Karanganyar 30 Oktober 1969, tinggal di dusun Ngegoh, Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar, Jawa tengah. Dosen jurusan PLS FIP UNY sejak tahun 2003.-sekarang. Pembimbing UKM Penelitian UNY sejak tahun 2004-sekarang. Aktif memberikan pelatihan penelitian (PTK, Pengembangan, Eksperimen dan inovasi pembelajaran) , strategi dan media pembelajaran untuk guru dan mahasiswa. Kuliah di tamatkan dari S1 Jurusan PLS FIP UNY tahun 1995, S2 (M.Pd) Prodi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana UNS (2002) dan S3 (Dr) Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Univ. Malang.