

OPTIMALISASI PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN INDUSTRI KREATIF

Sri Widarwati
Jurusan PTBB FT UNY

ABSTRAK

Sumber belajar memegang peranan penting dan cukup menentukan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Optimalisasi pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran memiliki banyak fungsi dan manfaat yang dapat diambil, seperti memberi pengalaman yang konkrit, menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar, memberi informasi yang lebih akurat, membantu memecahkan masalah pendidikan baik dalam lingkup makro maupun mikro dan merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan, mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Dengan kata lain, industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual. Namun kenyataannya kegiatan kreatif masih terkontak-kotak dan belum ada kajian rantai nilai yang utuh mulai dari kegiatan kreasi, produksi, dan distribusi. Salah satu cara untuk meningkatkan industri kreatif dengan jalan meningkatkan pengembangan sumberdaya manusia di perguruan tinggi melalui penyediaan SDM yang memperdayakan industri kreatif. Oleh sebab itu diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dikaji.

Pembelajaran kreatif dan produktif merupakan model yang dikembangkan dengan mengacu berbagai pendekatan pembelajaran antara lain: belajar aktif, kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran dibagi menjadi empat langkah, yaitu: orientasi, eksplorasi, interpretasi dan re-kreasi. Permasalahan yang dipecahkan memerlukan pemahaman yang tinggi terhadap nilai, konsep, dan masalah actual di masyarakat serta keterampilan menerapkan pemahaman tersebut dalam bentuk karya nyata. Dengan diterapkan pembelajaran ini siswa dapat memanfaatkan sumber belajar sebagai bahan eksplorasi sehingga dapat menghasilkan individu yang memiliki jiwa kreatif.

Kata Kunci: Lingkungan, sumber belajar, kualitas pembelajaran, Industri kreatif

PENDAHULUAN

Optimalisasi lingkungan sebagai sumber belajar dalam proses pendidikan/ pembelajaran memegang

peranan yang sangat penting, karena berfungsi memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Hal ini mengingat bahwa siswa dalam menerima

pengalaman belajar atau mendalami materi pembelajaran masih banyak benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkrit, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami dan mengesankan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan retensi terhadap apa yang dipelajari menjadi tahan lama. Dengan demikian sebenarnya tidak pernah proses pembelajaran itu berlangsung tanpa kehadiran sumber belajar. Jadi dapat ditegaskan bahwa sumber belajar merupakan komponen yang mutlak ada dalam proses pembelajaran, karena setiap kegiatan belajar menghendaki adanya interaksi yang aktif antara siswa dengan sumber belajar.

Berkaitan dengan industri kreatif, sumber belajar merupakan suatu bahan yang akan dieksplorasi dalam rangka untuk menciptakan ide baru, menggagas suatu nilai lebih, membuat suatu karya dengan efektif dan efisien, yang semua itu pada akhirnya menghasilkan roda-roda perekonomian baru dengan varian yang beragam. Namun kenyataannya sumber belajar yang ada belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena beberapa sebab, antara lain tidak semua guru memahami strategi pembelajaran yang memanfaatkan sumber belajar tersebut secara optimal. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan sumber belajar melalui model pembelajaran kreatif dan produktif, karena model pembelajaran ini diharapkan dapat menantang siswa untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif.

PEMBAHASAN

Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Menurut ST. Vembriarto, yang dimaksud dengan lingkungan sebagai kondisi-kondisi di sekitar individu yang mempengaruhi proses sosialisasinya (1984:23). Di samping itu menurut Soeryono Soekanto, mengartikan lingkungan sebagai hal-hal yang berada di sekitar manusia, baik sebagai individu maupun pergaulan hidup (1992: 391). Sedangkan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar, baik yang secara khusus dirancang untuk belajar maupun tidak. Dari ke dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan sebagai sumber belajar adalah hal-hal atau kondisi yang ada di sekitar individu, baik yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar maupun secara alamiah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran.

Sumber belajar menurut *AECT (Association for Educational Communications and Technology)* dalam Yusufhadi Miarso (1986:9) dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Sumber belajar yang direncanakan (*by design*) yaitu sumber belajar yang secara khusus atau sengaja dirancang dan dibuat untuk keperluan belajar misalkan buku, mode, buku kerajinan, video, peragaan busana, kaset audio, pengetahuan busana, modul, pembuatan macam-macam keterampilan dll.
2. Sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu sumber-sumber yang kapan belajar, yang tidak secara

khusus/sengaja direncanakan untuk keperluan belajar namun dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar, seperti toko tekstil, modiste, garmen, disainer, internet.

Sumber belajar yang dirancang (*by design*) maupun sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*) oleh AECT dikelompokkan secara lebih rinci menjadi:

1. Pesan; Informasi yang akan disampaikan oleh komponen lain, dapat berbentuk ide, fakta, makna dan data
2. Orang; Orang-orang yang bertindak sebagai penyimpan dan atau Menyalurkan pesan
3. Bahan; Barang-barang atau lazim disebut perangkat lunak (*software*) yang biasanya berisikan pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan ; kadang-kadang bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian
4. Peralatan; Barang-barang (lazim disebut perangkat keras/*Hard ware*) digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada bahan
5. Teknik; Prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, alat, tata tempat untuk penyampaian pesan
6. Latar ; Lingkungan dimana pesan diterima oleh siswa

Pembagian lain dikemukakan oleh Zainuddin (1984) yang mengklasifikasikan sumber belajar menjadi enam yakni: manusia sumber (orang, masyarakat, bahan pengajaran, situasi belajar (lingkungan), alat perlengkapan belajar, aktivitas (teknik) dan pesan. Kedua pendapat tersebut di atas tidak

terdapat perbedaan yang prinsip, hanya terdapat pada sudut pandang dan sistematika pengklasifikasiannya.

Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar memiliki fungsi, antara lain:

1. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan:
 - a. Mengurangi control guru yang kaku dan tradisional
 - b. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
2. Meningkatkan produktivitas pendidikan dengan jalan:
 - a. Mengurangi beban guru dalam penyajian informasi sehingga lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar.
 - b. Mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik
3. Lebih memantapkan pendidikan dengan jalan:
 - a. Meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi
 - b. Penyajian informasi dan data secara lebih konkrit
4. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan jalan:
 - a. Perencanaan program pembelajaran yang lebih sistimatis
 - b. Pengembangan bahan pembelajaran yang dilandasi oleh penelitian tentang perilaku
5. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas terutama dengan adanya media massa, dengan jalan:
 - a. Pemanfaatan bersama secara lebih luas tenaga ataupun kejadian yang langka

- b. Penyajian informasi yang mampu menembus batas geografis.
- 6. Memungkinkan belajar seketika, karena dapat:
 - a. Mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan yang bersifat konkrit
 - b. Memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung

Di samping itu sumber belajar memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memberi pengalaman konkrit dan langsung.
2. Menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung dan konkrit.
3. Menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas.
4. Meningkatkan motivasi belajar.
5. Memberi motivasi lebih akurat
6. Membantu memecahkan masalah pendidikan/ pembelajaran baik dalam lingkup makro maupun mikro
7. Merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.

Melihat fungsi dan kemanfaatan yang ditimbulkan oleh sumber belajar tersebut di atas, tentunya akan lebih baik apabila dalam proses pembelajaran digunakan macam-macam sumber belajar yang tersedia, baik yang didisain ataupun yang dimanfaatkan untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran industri kreatif, karena diasumsikan semakin banyak variasinya tentunya akan semakin baik pemahaman siswa.

A. Industri Kreatif

Industri kreatif di berbagai Negara saat ini, diyakini dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian bangsanya secara signifikan. Indonesiapun mulai melihat bahwa berbagai sub sector dalam industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan, karena bangsa Indonesia memiliki sumber daya insani kreatif dan warisan budaya yang kaya raya.

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan, mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Dengan kata lain, industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual. Industri kreatif terdiri dari penyediaan produk kreatif langsung kepada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreatif pada sektor lain yang secara tidak langsung berhubungan dengan pelanggan. Di samping itu, produk kreatif mempunyai ciri-ciri: siklus hidup yang singkat, risiko tinggi, margin yang tinggi keanekaragaman tinggi, persaingan tinggi, dan mudah ditiru. Pemerintah telah meidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 14 subsektor, antara lain, arsitektur, periklanan, barang seni (lukisan, patung), kerajinan, disain, mode/fesyen,

musik, permainan interaktif, seni pertunjukan, penerbitan-percetakan, layanan komputer dan piranti lunak (software), radio dan televisi, riset dan pengembangan, serta film-video-fotografi. Tiga subsektor yang memberikan kontribusi paling besar nasional adalah fashion (30%), kerajinan (23%) dan periklanan (18%).

Beberapa industri kreatif mengalami hambatan diantaranya disebabkan karena; industri kreatif relatif baru dan belum diakui sebagai penggerak roda pembangunan. Tidak ada data nilai ekonomi dan perkembangan industri kreatif. Belum tersedia kebijakan yang mendukung iklim kreatif: perijinan, investasi, dan perlindungan hak cipta. Kegiatan kreatif masih terkontak-kotak dan belum ada kajian rantai nilai yang utuh mulai dari kegiatan kreasi, produksi, dan distribusi. Salah satu cara untuk meningkatkan industri kreatif dengan jalan meningkatkan pengembangan sumberdaya manusia di perguruan tinggi melalui penyediaan SDM yang memperdayakan industri kreatif. Oleh sebab itu diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dikaji.

B. Peningkatan Pembelajaran Industri Kreatif

Menjadi orang kreatif merupakan dambaan bagi setiap orang, karena dengan kemampuan yang dimiliki dapat menghasilkan beberapa karya yang berbeda satu dengan yang lain. Kreativitas biasanya akan muncul karena adanya dorongan baik dalam dirinya maupun karena lingkungan. Berkaitan dengan program pemerintah yang mencanangkan program peningkatan Industri Kreatif, maka lembaga pendidikan sebagai pencetak tenaga yang kreatif, maka perlu adanya bentuk pembelajaran yang sesuai dengan program tersebut. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kreatif dan produktif.

Pembelajaran kreatif dan produktif merupakan model yang dikembangkan mengacu berbagai pendekatan pembelajaran antara lain: belajar aktif, kreatif, konstruktif, serta kolaboratif dan kooperatif. Karakteristik pembelajaran kreatif dan produktif. Beberapa karakteristik dari pembelajaran kreatif dan produktif antara lain:

- a. Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran. Keterlibatan ini difasilitasi melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dari konsep bidang ilmu yang sedang dikaji, Siswa diberi

kebebasan untuk menjelajahi berbagai sumber belajar yang relevan dengan topic yang sedang dikaji. Eksplorasi ini akan memungkinkan siswa melakukan interaksi dengan lingkungan dan pengalamannya sendiri sebagai media untuk mengkonstruksi pengetahuan

- b. Siswa didorong untuk menemukan/ mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan cara seperti observasi, diskusi atau percobaan. Dengan cara ini konsep tidak ditransfer oleh guru, tetapi dibentuk sendiri oleh siswa berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang terjadi ketika melakukan eksplorasi
- c. Siswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama. Kesempatan ini diberikan melalui kegiatan eksplorasi, interpretasi dan rekreasi. Disamping itu, siswa juga mendapat kesempatan untuk membantu temannya dalam menyelesaikan satu tugas. Kebersamaan, baik dalam eksplorasi, interpretasi, serta re-kreasi dan pemajangan hasil merupakan arena interaksi yang memperkaya pengalaman.
- d. Pada dasarnya, untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas dapat ditumbuhkan dengan menciptakan suasana kelas yang memungkinkan siswa

dan guru merasa bebas mengkaji dan mengeksplorasi topik-topik penting. Guru mengajukan pertanyaan yang membuat siswa berpikir keras, kemudian mengejar pendapat siswa tentang ide-ide besar dari berbagai perspektif. Guru juga mendorong siswa menunjukkan/ mendemonstrasikan pemahaman tentang topik-topik penting menurut caranya sendiri.

Dengan mengacu kepada karakteristik tersebut, maka model pembelajaran ini diasumsikan mampu memotivasi siswa dalam berbagai kegiatan, sehingga siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas secara kreatif.

Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan dengan model pembelajaran kreatif dan produktif merupakan materi yang menuntut pemahaman yang tinggi terhadap nilai, konsep, dan masalah actual di masyarakat serta keterampilan menerapkan pemahaman tersebut dalam bentuk karya nyata. Dalam bidang busana materi dapat diambil dari mendisain, membuat pola, menjahit sampai dengan menghias busana. Dengan pemahaman yang baik maka memudahkan siswa dalam membuat suatu bentuk karya yang baru.

Kegiatan pembelajaran

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran dibagi menjadi empat

langkah, yaitu: orientasi, eksplorasi, interpretasi dan re-kreasi. Adapun hakikat dari setiap langkah sebagai berikut:

a. Orientasi

Sebagaimana halnya dalam setiap pembelajaran, kegiatan pembelajaran diawali dengan orientasi untuk mengkomunikasikan dan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran. Guru mengkomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah, serta hasil akhir yang diharapkan dari siswa, serta penilaian yang akan diterapkan. Pada kesempatan ini, siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang langkah/ cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan dan penilaian. Negosiasi tentang aspek-aspek tersebut dapat terjadi antara guru dan siswa, namun pada akhir orientasi diharapkan sudah terjadi kesepakatan antara guru dan siswa.

b. Eksplorasi

Pada tahap ini, siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah/ konsep yang akan dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membaca, melakukan observasi, wawancara, menonton suatu pertunjukan, melakukan percobaan, browsing internet dan sebagainya. Disini siswa dapat memanfaatkan segala sumber belajar dengan maksimal. Kegiatan ini dapat dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Waktu untuk eksplorasi disesuaikan dengan luasnya

bidang yang harus di eksplorasi. Eksplorasi yang memerlukan waktu lama dilakukan jam sekolah, sedangkan eksplorasi yang singkat dapat dilakukan pada jam sekolah. Agar eksplorasi terarah, panduan singkat sebaiknya disiapkan oleh guru. Panduan harus memuat tujuan, materi, waktu, cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan. Misalnya, siswa diharapkan mengumpulkan macam-macam disain busana sesuai dengan kesempatan, atau diminta mencari informasi tentang tren mode busana yang meliputi; nama pencetus tren mode, unsure dan prinsip yang ada dalam tren mode, tren busana tersebut disesuaikan dengan musim apa dsb. Eksplorasi ini dilakukan secara individual atau kelompok sesuai pada waktu orientasi

c. Interpretasi

Pada tahap interpretasi, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, diskusi, Tanya jawab, atau bahkan berupa percobaan kembali, jika hal itu memang diperlukan. Interpretasi sebaiknya dilakukan pada jam tatap muka, meskipun persiapannya sudah dilakukan oleh siswa diluar jam tatap muka. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, setiap kelompok selanjutnya diharapkan menyajikan hasil pemahamannya tersebut di depan kelas dengan caranya masing-masing, diikuti oleh tanggapan siswa yang lain. Pada akhir tahap interpretasi, diharapkan semua siswa sudah

memahami konsep/ topic/ masalah yang dikaji.

disepakati bersama pada waktu orientasi.

d. Re-kreasi

Pada tahap re-kreasi, siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang mencerminkan pemahamannya terhadap konsep/ topic/ masalah yang dikaji menurut kreasinya masing-masing. Misalnya, dalam pembuatan disain busana, siswa diminta untuk membuat disain busana dengan mengkreasikan garis-garis busana yang ada pada gambar yang sedang dikaji, atau membuat disain busana untuk kesempatan yang berbeda. Re- kreasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai dengan pilihan siswa. Hasil re- kreasi merupakan produk kreatif dapat dipresentasikan, dipajang atau ditindak lanjuti

Evaluasi

Evaluasi pembelajaran dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran, evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan/argumentasi, kemauan untuk bekerjasama dan memikul tanggung jawab bersama, merupakan contoh aspek-aspek yang dapat dinilai selama pembelajaran. Evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk akhir yang dihasilkan siswa. Kriteria penilaian dapat

SIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar memegang peranan yang sangat penting dan cukup menentukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran akan nampak apabila sumber belajar dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi antara guru dan murid, murid dan murid, serta murid dengan ahli bidang ilmu yang relevan. Di samping itu, sumber belajar dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, dan melalui sumber belajar mampu mengubah suasana belajar dari murid pasif dan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber yang ada. Industri kreatif adalah industri yang memanfaatkan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan, mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Untuk memunculkan sikap kreatif, sekolah sebagai lembaga yang dapat melatih jiwa kreatif dapat melakukan pembelajaran kreatif dan produktif. Dengan diterapkan model pembelajaran ini maka siswa akan mengeksplorasi sumber belajar secara maksimal sehingga sikap kreatif yang dapat menghasilkan barang yang bernilai ekonomi tinggi akan terwujud.

REFERENSI

- Direktorat Pembinaan Pendidikan
Tenaga Kependidikan, 2004,
Peningkatan Kualitas
Pembelajaran
- Yusufhadi Miarso, 1986, Definisi
Teknologi Pendidikan, Jakarta:
Rajawali Pres
- Soerjono Soekamto, 1992, Sosiologi
Suatu Pengantar, Jakarta:
Rajawali Pres
- Vembriarto, ST, 1984, Sosiologi
Pendidikan, Yogyakarta: Yayasan
Pendidikan Paramita
- Zainuddin, 1984, Pusat Sumber
Belajar, Depdikbud.