

OBJEK, MODEL, DAN LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI KELAS

Rusiadi

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Email: kandarusiadi@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran objek, model, dan lingkungan merupakan jenis media konkret yang memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran. Objek atau benda sebenarnya memberikan pengalaman langsung yang autentik kepada peserta didik melalui interaksi nyata dengan benda asli. Model atau benda tiruan hadir sebagai solusi ketika benda sebenarnya tidak dapat dihadirkan di kelas karena keterbatasan ukuran, jarak, maupun keamanan. Sementara itu, lingkungan sebagai media pembelajaran memanfaatkan konteks kehidupan nyata di sekitar peserta didik sebagai sumber belajar yang kaya dan bermakna. Kajian ini bertujuan menganalisis secara komprehensif konsep, karakteristik, kelebihan, keterbatasan, serta implementasi ketiga jenis media pembelajaran.

Kata kunci: Objek, Model, Lingkungan, Media Pembelajaran, Benda Sebenarnya, Benda Tiruan.

Abstract

Object, model, and environmental learning media are types of concrete media that play a strategic role in the learning process. Real objects provide authentic direct experience for students through genuine interaction with actual items. Models serve as solutions when real objects cannot be brought to the classroom due to size, distance, or safety constraints. Meanwhile, the environment as a learning medium utilizes the real-life context surrounding students as a rich and meaningful learning resource. This study aims to comprehensively analyze the concepts, characteristics, advantages, limitations, and implementation. The method employed is qualitative library research. The findings indicate that the appropriate and planned use of objects, models, and the environment can enhance the quality of learning experiences, strengthen conceptual understanding, and encourage active student engagement in the learning process.

Keywords: Object, Model, Environment, Learning Media, Real Object, Replica.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai penghubung antara materi yang bersifat abstrak dengan pemahaman konkret peserta didik. Salah satu tantangan terbesar dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana menyampaikan konsep-konsep yang kompleks agar dapat dipahami secara mendalam dan bermakna. Di sinilah media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara dunia konseptual dan pengalaman nyata peserta didik.

M. Ramli (2012) dalam bukunya *Media dan Teknologi Pembelajaran* mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal. Di antara berbagai jenis media pembelajaran yang ada, objek atau benda sebenarnya, model atau benda tiruan, dan lingkungan merupakan tiga kategori media yang bersifat konkret dan memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang autentik.

Penggunaan benda-benda nyata dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek studi, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat verbalistik semata. Prinsip belajar melalui pengalaman langsung ini sejalan dengan konsep "Kerucut Pengalaman" (Cone of Experience) yang dikemukakan oleh Edgar Dale, di mana pengalaman langsung berada pada tingkat paling konkret dan memberikan dampak belajar yang paling kuat.

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif tiga jenis media pembelajaran konkret tersebut, yaitu: (1) objek atau benda sebenarnya, (2) model atau benda tiruan, dan (3) lingkungan sebagai media pembelajaran, dengan berpedoman pada teori yang dikemukakan oleh M. Ramli (2012).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Sumber data utama adalah buku Media dan Teknologi Pembelajaran karya Drs. Muhammad Ramli, M.Pd (2012) yang diterbitkan oleh IAIN Antasari Press, Banjarmasin. Selain itu, data juga diperoleh dari jurnal ilmiah dan referensi akademik relevan yang mendukung kajian tentang media pembelajaran konkret.

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (content analysis). Data diidentifikasi berdasarkan konsep-konsep utama, karakteristik, kelebihan, keterbatasan, serta prosedur penggunaan masing-masing jenis media pembelajaran. Hasil analisis kemudian disintesis menjadi kerangka konseptual yang sistematis dan komprehensif.

PEMBAHASAN

A. Objek (Benda Sebenarnya)

1. Definisi dan Karakteristik Umum Objek

Objek atau benda sebenarnya merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda asli sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran. M. Ramli (2012) menjelaskan bahwa dalam penggunaan benda nyata atau makhluk hidup (real life materials) dalam pembelajaran, siswa akan lebih banyak belajar karena mereka berinteraksi langsung dengan benda aslinya. Sebagai contoh, siswa lebih banyak memahami tentang ayam hutan yang dikandangkan di kelas untuk dipelajari dibandingkan sekadar melihatnya di gambar.

Beberapa karakteristik dari media benda sebenarnya menurut Ramli (2012) adalah: (1) pebelajar lebih jelas dan akurat dalam menerima informasi/pengetahuan

tentang suatu objek yang sedang dipelajari karena melihat benda aslinya; (2) dapat dilakukan dengan mengajak pebelajar mengunjungi benda sebenarnya atau membawa benda sebenarnya ke hadapan pebelajar; (3) membutuhkan waktu yang relatif lama dari persiapan dan pelaksanaannya; (4) sulit membawa benda aslinya yang berwujud besar.

2. Pertimbangan dalam Penggunaan Objek

Ramli (2012) menegaskan bahwa dalam mempergunakan benda-benda nyata untuk tujuan pembelajaran, guru hendaknya mempertimbangkan beberapa 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 para siswa.
- c. Dari mana sumbernya untuk memperoleh benda-benda itu.

Benda-benda nyata itu banyak macamnya, mulai dari benda atau makhluk hidup seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan, juga termasuk benda-benda mati misalnya bebatuan, air, tanah, dan lain-lain. Benda-benda nyata dapat memegang peranan penting dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar (Ramli, 2012).

3. Kelebihan dan Keterbatasan Objek dalam Pembelajaran

a. Kelebihan Objek

Ramli (2012) mengemukakan beberapa kelebihan jika guru menggunakan objek dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Dapat memberi kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk melaksanakan tugas-tugas nyata atau tugas-tugas simulasi, dan mengurangi transfer belajar.
- 2) Dapat memperlihatkan seluruh atau sebagian besar rangsangan yang relevan dari lingkungan kerja dengan biaya yang sedikit.
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan melatih keterampilan manipulatif mereka dengan menggunakan indera peraba.
- 4) Memudahkan pengukuran penampilan siswa, bila ketangkasan fisik atau keterampilan koordinasi diperlukan dalam pekerjaan.

b. Keterbatasan Objek

- 1) Seringkali dapat menimbulkan bahaya bagi siswa
- 2) Mahal karena biaya yang diperlukan untuk peralatan tidak sedikit, dan ada kemungkinan rusaknya alat yang digunakan.
- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.
- 4) Seringkali sulit mendapatkan tenaga ahli untuk menangani latihan kerja.
- 5) Sulit untuk mengontrol hasil belajar karena konflik-konflik yang mungkin terjadi dengan pekerjaan atau dengan lingkungan kelas.

B. Model (Benda Tiruan)

1. Definisi dan Karakteristik Model

Model atau benda tiruan adalah replika dari benda sesungguhnya yang dibuat dengan tujuan pembelajaran. Ramli (2012) menjelaskan beberapa karakteristik dari model sebagai berikut: (1) ukuran model tidak sama dengan aslinya, sehingga dalam membuat model haruslah penuh pertimbangan agar bentuk keasliannya tidak berubah; (2) dapat meningkatkan kreativitas dan perhatian pebelajar bahkan memperkuat ingatan pebelajar; (3) model yang baik ialah model yang dapat diuraikan bagian-bagiannya dan dengan mudah dapat dikembalikan kepada bentuknya semula; (4) penggunaan model dapat dilengkapi dengan media lainnya seperti bagan, gambar, dan lain-lain; (5) penggunaan model haruslah disesuaikan dengan kebutuhannya.

2. Jenis-Jenis Model

Ramli (2012) mengelompokkan model ke dalam enam kategori, yaitu:

a. Model Padat (Solid Model)

Suatu model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar dari pada objek dan acapkali memuat bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna, dan susunannya. Contohnya adalah boneka, bendera, macam-macam makanan, alat rumah tangga, dan aneka ragam angkutan.

b. Model Penampang (Cutaway Model)

Model penampang memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, bilamana bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. Model ini bisa juga disebut model X-Ray atau model Crossection. Contohnya adalah model penampang yang memperlihatkan susunan anatomi organ tubuh yang vital seperti mata, lapisan bumi, dan mesin kendaraan.

c. Model Susun (Build-up Model)

Model susun terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap atau utuh, atau sedikitnya suatu bagian penting dari objek tersebut. Contohnya adalah bentuk geometris yang memperlihatkan pecahan dari bagian atau ukuran isi, serta anatomi manusia atau binatang.

d. Model Kerja (Working Model)

Model kerja adalah tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli dan mempunyai beberapa bagian dari benda yang sesungguhnya. Model kerja dirancang untuk menunjukkan kepada para siswa bagaimana mekanisme suatu objek itu berfungsi. Contoh media ini adalah proses penemuan suatu alat, alat-alat Matematika, cara angkutan/mesin, dan peralatan musik.

e. Mock-up

Mock-up adalah suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Susunan nyata dari bagian-bagian pokok itu diubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dimengerti siswa. Mock-up dapat dipergunakan untuk memperlihatkan bentuk beberapa objek nyata seperti komponen-komponen dari alat elektronik.

f. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pembelajaran terutama berguna untuk mata pelajaran IPS dan sejarah.

3. Cara Membuat Model

Ramli (2012) menjelaskan bahwa untuk dapat membuat model dapat digunakan berbagai bahan utama, di samping alat penunjang seperti gunting, lem, cutter, penggaris, dan lain-lain. Bahan-bahan utama tersebut meliputi: kertas, karton, kardus; bubur kertas; bubur kertas krep (warna-warni); kayu; tanah liat (alami atau buatan); malam atau lilin; plaster paris; bahan metal; serta berbagai bahan dan perangkat konstruksi. Penggunaan bahan-bahan tersebut harus disesuaikan dengan keperluan pembelajaran dan bentuk atau jenis model yang dibuat. Proses pembuatan model sebaiknya dilakukan secara bersama-sama antara guru dan siswa.

C. Lingkungan sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Lingkungan sebagai Media

Ramli (2012) menjelaskan bahwa lingkungan sebagai media dalam pembelajaran maksudnya adalah menciptakan atau membentuk suatu lingkungan tertentu sebagai pusat yang akan dipelajari, yang dapat diwujudkan di luar kelas atau kelas itu sendiri yang dikondisikan untuk dapat dipelajari oleh siswa dan guru dalam pembelajaran. Dengan demikian, lingkungan bukan sekadar tempat berlangsungnya pembelajaran, melainkan sekaligus menjadi sumber belajar yang kaya akan informasi dan pengalaman autentik.

2. Keuntungan dan Kelemahan Lingkungan

a. Keuntungan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran

- 1) Pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan dari hanya duduk berjam-jam di dalam kelas, sehingga meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Hakikat belajar akan lebih bermakna, sebab lebih nyata, aktual, dan alami.
- 3) Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya dan lebih akurat kebenarannya.
- 4) Kegiatan belajar siswa lebih komprehensif dan lebih aktif (mengamati, wawancara).
- 5) Sumber belajar menjadi lebih kaya dan variatif (lingkungan sosial, alam, buatan, dan lain-lain).

- 6) Siswa dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di lingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan sekitarnya serta dapat memupuk cinta lingkungan.

b. Kelemahan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran

- 1) Bila tidak dipersiapkan dan diawasi dengan baik, maka akan terkesan main-main.
- 2) Kekeliruan persepsi bahwa penggunaan lingkungan harus memerlukan waktu yang lama, padahal dapat digunakan waktu yang singkat.
- 3) Sempitnya pandangan guru bahwa pembelajaran hanya dapat dilakukan di kelas.

3. Teknik Menggunakan Lingkungan

Ramli (2012) mengemukakan beberapa cara bagaimana mempelajari lingkungan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar, yaitu:

- 1) Survey, yakni siswa mengunjungi lingkungan seperti masyarakat setempat untuk mempelajari proses sosial, budaya, ekonomi, kependudukan, dan lain-lain.
- 2) Kamping atau berkemah, walaupun memerlukan waktu cukup lama, namun dapat menghayati dan mengamati banyak hal, seperti suhu, iklim, suasana, dan lain-lain.
- 3) Karyawisata (field trip), adalah kunjungan siswa keluar kelas untuk mempelajari objek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler di sekolah.
- 4) Praktik lapangan, dilakukan oleh para siswa untuk memperoleh keterampilan dan kecakapan khusus.
- 5) Melalui proyek pelayanan dan pengabdian pada masyarakat.
- 6) Mengundang narasumber, yaitu kebalikan dari survey, di mana sumber belajar datang ke kelas.

4. Jenis Lingkungan sebagai Media Pembelajaran

Ramli (2012) mengklasifikasikan lingkungan yang dapat digunakan dalam pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu:

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama, dan sistem nilai. Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.

b. Lingkungan Alam

Lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan dan lain-lain). Lingkungan alam tepat digunakan untuk mata pelajaran IPA.

c. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan maksudnya adalah lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain: irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik.

5. Langkah dan Prosedur Penggunaan Lingkungan

Ramli (2012) mengemukakan secara umum langkah yang harus ditempuh dalam menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.

a. Langkah Persiapan

Hal-hal yang perlu ditempuh: menentukan tujuan yang ingin dicapai secara jelas; menentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi; menentukan cara belajar siswa pada saat kunjungan dilakukan; menyelesaikan perizinan yang diperlukan; serta mempersiapkan perlengkapan teknis yang diperlukan untuk pembelajaran.

b. Langkah Pelaksanaan

Biasanya diawali dengan penjelasan petugas mengenai objek yang dikunjungi sesuai dengan permintaan yang telah disampaikan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan kegiatan-kegiatan yang telah dirancang dan diskenariokan sebelumnya, dan diakhiri dengan ucapan terima kasih kepada pihak petugas dan pimpinan objek tersebut.

c. Tindak Lanjut

Pada kegiatan ini yang terpenting guru meminta kepada siswa untuk memberikan kesan-kesan yang diperolehnya dari hasil kunjungannya, yang berupa laporan kegiatan, kemudian didiskusikan bersama-sama.

KESIMPULAN

Objek, model, dan lingkungan merupakan tiga jenis media pembelajaran konkret yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Berdasarkan kajian terhadap teori yang dikemukakan oleh M. Ramli (2012), dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

Pertama, objek atau benda sebenarnya memberikan pengalaman belajar yang paling autentik karena siswa berinteraksi langsung dengan benda aslinya. Meski memiliki keterbatasan dalam hal biaya, keamanan, dan ketersediaan, kelebihan utamanya adalah kemampuan memberikan pengalaman nyata yang tidak dapat direplikasi oleh media lain.

Kedua, model atau benda tiruan hadir sebagai solusi pragmatis ketika benda sebenarnya tidak dapat dihadirkan di kelas. Dengan enam jenis model yang tersedia, yaitu model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock-up, dan diorama, guru memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menyesuaikan media dengan materi pembelajaran.

Ketiga, lingkungan sebagai media pembelajaran memanfaatkan konteks kehidupan nyata peserta didik sebagai sumber belajar yang kaya dan bermakna. Melalui berbagai teknik seperti survey, karyawisata, dan praktik lapangan, pembelajaran dapat berlangsung secara lebih kontekstual, komprehensif, dan bermakna.

Ketiga jenis media pembelajaran ini saling melengkapi dan dapat dikombinasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi dan ketersediaan sumber daya yang ada. Implementasi yang tepat dan terencana akan mampu meningkatkan efektivitas, kebermaknaan, dan kualitas pengalaman belajar peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dale, Edgar. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J.D. 1982. *Instructional Materials and New Technologies of Instruction*. New York: Wiley.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.