

PERAN BENDA ASLI (*REAL OBJECT*) DAN PEMANFAATANNYA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Oleh: Sungkono*)

ABSTRACT

Pembelajaran di sekolah dasar akan efektif apabila pembahasan materi pelajarannya berlangsung secara konkrit, mengingat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada taraf konkrit. Penyajian materi pelajaran akan bersifat konkrit manakala pembelajarannya menggunakan atau memanfaatkan benda asli. Benda asli dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu objek dan specimen.

Benda asli memiliki peran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Peran tersebut tampak mulai dari kegiatan pra pembelajaran yaitu merangsang dan memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran; pada kegiatan inti pembelajaran benda asli memiliki peran yaitu membantu menjaga perhatian dan menumbuhkan kegiatan yang aktif; dan peran pemanfaatan benda asli pada kegiatan tindak lanjut pembelajaran, siswa akan lebih leluasa untuk melakukan pengayaan terhadap materi yang telah dipelajarinya.

Pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran dapat ditempuh dengan dua teknik yaitu membawa kelas ke dunia luar dan membawa dunia ke dalam kelas. Agar pemanfaatannya dapat berjalan efektif, terutama guru perlu menempuh tahap-tahap dan langkah-langkah pemanfaatan benda asli tersebut. Tahap-tahap pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran meliputi: 1) prepare yourself, 2) prepare environment and equipment, 3) prepare student, 4) prepare media, 5) prepare follow up activities, and 6) prepare evaluation (student and teacher). Sedangkan langkah-langkahnya meliputi: 1) arly define purposes/rationale, 2) Precisely state behavioral objectives/goal, 3) Select instructional materials which achieve predetermined objectives and are appropriate to anticipated audience, 4) Think through the lesson plan so that it builds concepts logically and helps the lesson flow smoothly, 5) Do a well-executed presentation in which student involvement is central and a combined media approach is achieved, 6) Engage in follow-up activities which build and continuously refer the student back to the knowledge gained through the use of realita, 7) Evaluate both student and teacher.

Keyword: real object, instructional, primary school.

PENDAHULUAN

Penyajian materi pelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar akan lebih mudah dipahami apabila materi yang disajikannya bersifat konkrit. Hal ini mengingatkan kita bahwa tidak semua siswa sanggup belajar dengan cara verbal yang abstrak dikarenakan

perkembangan kognitif mereka masih pada taraf operasional konkret. Pendapat Piaget yang dikutip S. Nasution (1982 : 183) membedakan beberapa fase dalam aspek kognitif yaitu fase sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan fase operasional formal. Lebih lanjut Piaget (dalam Marjory Ebbeck) menjelaskan bahwa anak usia (7-11 tahun) yang berada pada fase operasional konkret memiliki karakteristik yaitu: *characterized by still being bound to the concrete because thinking is still dependent on real objects. Ability to conserve develops during this period and also the emergence of reversibility in thought.*

Disamping hal tersebut di atas, pengalaman belajar anak menurut Edgar Dale dimulai dari pengalaman langsung menuju kepada yang abstrak. Agar diperoleh pengalaman langsung, lengkap dan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajarinya, maka tepatlah apabila anak usia sekolah dasar belajar melalui benda sebenarnya/benda asli.

MACAM BENDA ASLI (*REAL OBJECT*)

Benda asli atau benda sebenarnya pada dasarnya adalah benda yang digunakan supaya kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan yang sangat mirip dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga proses pembelajarannya dapat lebih efektif.

Benda asli memiliki macam sangat bervariasi namun dapat diklasifikasikan dalam dua istilah (Degeng, 1993: 56) yaitu objek dan benda/barang contoh (*specimen*). Objek yakni semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti ia hidup dan berada. Sedangkan benda/barang contoh (*specimen*) yaitu benda-benda asli atau sebagian benda asli yang dipergunakan sebagai sample. Jadi *specimen* merupakan sebagian kecil benda asli yang mewakili benda asli yang berada di tempat aslinya yang berjumlah sangat banyak, berujud sangat besar/luas dan amat utuh. *Specimen* secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu 1) *specimen* benda hidup, seperti: *akuarium*, yaitu tempat yang digunakan untuk memelihara binatang air baik ikan maupun sejenisnya; *terrarium*, yaitu kotak tempat untuk memelihara hewan melata dan tumbuhan darat yang berukuran kecil; *kebun binatang*, tempat untuk memelihara berbagai jenis binatang baik binatang darat, air, udara yang dimaksudkan untuk contoh; *insektarium*, yakni tempat/kotak untuk memelihara berbagai jenis serangga, namun pada umumnya

masyarakat mengoleksinya serangga yang sudah mati; dan kebun percobaan/percontohan, yaitu kebun yang ditanami tumbuhan atau berbagai tumbuhan untuk percobaan/percontohan. 2) specimen benda mati, seperti *herbarium*, yaitu bagian dari tumbuhan (daun) yang sudah dikeringkan; *teksidermi*, yaitu kulit hewan yang dibentuk kembali setelah kulit tersebut dikeringkan dan isi tubuhnya kadang diisi dengan benda lain seperti kapas/kain; *batuan, mineral*, dan *awetan dalam botol* yaitu makhluk yang sudah mati diawetkan dalam botol yang berisi larutan kimia.

Pengklasifikasian benda asli disamping seperti di atas dapat juga dilakukan dengan cara mengklasifikasikannya menjadi benda asli alami dan benda asli buatan manusia. Benda asli alami yaitu benda yang benar-benar asli tanpa ada perubahan bentuk dan sifat aslinya, oleh manusia sedangkan benda asli buatan yaitu benda asli yang sudah diubah baik bentuk maupun sifatnya oleh manusia yang mungkin dibuat perhiasan, alat, perlengkapan, makanan dan minuman.

TEKNIK PEMANFAATAN BENDA ASLI (*REAL OBJECT*)

Ada dua teknik yang dapat ditempuh untuk belajar melalui benda sebenarnya yaitu “membawa kelas ke dunia luar” dan “membawa dunia ke dalam kelas”. Agar diperoleh gambaran tentang kedua teknik ini akan dijelaskan berikut ini.

1. Teknik membawa kelas ke dunia luar, maksudnya adalah anak dalam mempelajari materi pelajaran melalui objek nyata ke luar kelas yang biasanya dalam bentuk karya wisata. Karya wisata merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan melalui suatu kunjungan ke suatu tempat atau objek di luar kelas sebagai bagian yang tak terpisahkan (*integral*) dari seluruh kegiatan akademis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tertentu. Misalnya dalam proses belajar mengajar Sains akan dipelajari materi pelajaran dengan tema Binatang, guru bisa mengajak murid-murid ke kebun binatang untuk meneliti dan mengamati berbagai binatang baik tempat hidup binatang tersebut, ukurannya, suaranya, makanannya, jumlah kakinya, maupun gerakannya.
2. Teknik ke dua dalam pemanfaatan benda asli yaitu membawa dunia ke dalam kelas, maksudnya siswa dalam mempelajari materi pelajaran melalui benda asli/*real object*,

benda asli tersebut yang berupa sampelnya (specimennya) dibawa ke dalam kelas. Misalnya dalam proses belajar mengajar Sains dibahas tumbuh-tumbuhan, maka tumbuh-tumbuhan tersebut dibawa ke dalam kelas untuk diteliti, diamati, diklasifikasi. Contoh lain dalam mempelajari topik Biji-bijian, maka guru atau siswa dapat membawa berbagai jenis biji-bijian seperti: biji kacang tanah, kacang panjang, kacang Bogor, kacang merah, kacang hijau, kedelai baik yang hitam maupun putih, tersebut ke dalam kelas untuk diamati, diklasifikasi dan diteliti atau dipelajari siswa. Pemanfaatan specimen memang banyak dilakukan dalam mata pelajaran Sains, namun dapat juga dilakukan dalam bidang social, seperti ketika membahas topik Uang pada mata pelajaran IPS, guru dapat menggunakan specimen jenis-jenis uang, baik uang kertas maupun logam. Dan juga ketika membahas Benda-benda Pos, guru dan siswa dapat memanfaatkan specimen benda-benda pos seperti prangko, materai, kartu pos maupun sejenisnya.

Dalam memanfaatkan benda asli/real objek disamping dapat dilakukan dengan dua teknik di atas guru juga perlu mempertimbangkan paling tidak tiga hal, sebagaimana diungkapkan Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992/1993: 55) yakni: (1) karena benda nyata banyak macamnya, mulai dari benda-benda hidup sampai benda-benda mati, maka perlu dipertanyakan benda-benda atau makhluk hidup apakah yang mungkin dapat dimanfaatkan di kelas secara efisien (2) Bagaimanakah cara agar benda-benda itu sesuai dengan pola belajar mengajar di kelas, (3) Dari manakah kita dapat memperoleh benda-benda itu. Kalau ketiga hal tersebut di atas sudah dipertimbangkan secara masak maka pemanfaatan benda asli dalam proses pembelajaran semakin efektif.

TAHAP-TAHAP PEMANFAATAN BENDA ASLI (REAL OBJECT)

Pemanfaatan benda asli dalam proses pembelajaran perlu menempuh beberapa tahap, Steven Soulier (1981: 13) menyarankan enam tahap yang perlu ditempuhnya, yaitu: 1) prepare yourself, 2) prepare environment and equipment, 3) prepare student, 4) prepare media, 5) prepare follow up activities, 6) prepare evaluation (student and teacher). Agar diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang tahap-tahap pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran, maka akan dijelaskan pada bagian berikut.

1. Menyiapkan Diri Sendiri

Betapapun tingginya nilai kegunaan benda asli, tidak akan memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya. Oleh karena itu guru perlu mempersiapkan diri khususnya tentang kemampuan dirinya untuk mengenali berbagai hal tentang benda asli yang akan digunakan, dan kemampuan menggunakannya sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan benda asli.

2. Menyiapkan Lingkungan dan Perlengkapan

Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli tentunya memerlukan tempat/lingkungan, dan peralatan untuk mendukungnya. Misalnya jika kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas, maka perlu dipersiapkan alat dan tempat/lingkungan untuk menaruh atau meletakkan benda-benda tersebut, sehingga akan terlihat dengan jelas seluruh siswa dan juga mudah dalam memanfaatkannya. Namun jika pembelajaran dilakukan di lingkungan sekitar maka sebelumnya guru perlu mengecek kondisinya, luas sempitnya lingkungan yang akan dikunjungi, dan juga perizinan yang perlu dilakukan.

3. Menyiapkan Siswa

Apakah benda asli yang dipilih dan akan dimanfaatkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik baik itu taraf berpikirnya, pengalamannya? Apakah akan digunakan untuk kegiatan individual, kelompok kecil atau kelas? Berapa jumlah peserta didiknya? Di mana lokasinya? Bagaimana gaya belajarnya? Hal-hal yang berkaitan dengan pertanyaan tersebut tentunya perlu dipersiapkan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli sehingga kegiatan tersebut dapat berlangsung dengan efektif.

4. Menyiapkan Media

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli, guru perlu menyiapkan benda-benda asli/media yang akan digunakan tersebut, baik yang berkaitan dengan jenis, jumlah, sifat, dan kondisi benda asli tersebut.

5. Menyiapkan kegiatan tindak lanjut

Agar diperoleh hasil yang maksimal dari kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli maka perlu direncanakan/dipersiapkan kegiatan-kegiatan tindak lanjut dari pembelajaran tersebut. Kegiatan tindak lanjut dapat berupa latihan, tugas, eksperimen maupun lainnya. Misalnya setelah siswa belajar dengan

memanfaatkan benda-benda asli yang berada di sekitar/di luar kelas, kemudian diberi tugas untuk menyusun dan mempresentasikan hasil pengamatannya di hadapan teman-temannya.

6. Menyiapkan Evaluasi

Kegiatan yang tak kalah pentingnya untuk dipersiapkan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli yaitu menyiapkan evaluasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil evaluasi yang dicapainya juga dapat dijadikan sebagai feedback kegiatan yang telah dilakukan dan sekaligus untuk perbaikan kegiatan mendatang.

Tahap-tahap di atas merupakan tahap yang penting dan perlu dilakukan seorang guru dalam memanfaatkan benda asli agar proses pembelajarannya dapat berhasil dengan efektif dan efisien.

LANGKAH PEMANFAATAN BENDA ASLI (*REAL OBJECT*)

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut menurut J. Steven Soulier (1981: 11) meliputi: 1) Clearly define purposes/rationale, 2) Precisely state behavioral objectives/goal, 3) Select instructional materials which achieve predetermined objectives and are appropriate to anticipated audience, 4) Think through the lesson plan so that it builds concepts logically and helps the lesson flow smoothly, 5) Do a well-executed presentation in which student involvement is central and a combined media approach is achieved, 6) Engage in follow-up activities which build and continuously refer the student back to the knowledge gained through the use of realita, 7) Evaluate both student and teacher.

Dari tujuh langkah tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan secara jelas.

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pemanfaatan benda asli yakni penetapan tujuan secara jelas. Tujuan pembelajaran ini sifatnya masih umum, namun dapat

menggambarkan bentuk kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah proses pembelajaran.

2. Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat

Setelah menetapkan tujuan umum kemudian guru merumuskan tujuan yang sifatnya lebih khusus. Tujuan khusus ini rumusannya jelas menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Bentuk perilaku sebagai tujuan, dapat diklasifikasi ke dalam tiga domain yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, dan mengetahui karakteristik siswa secara tepat.

Benda asli yang akan dimanfaatkan terlebih dahulu harus dipilih secara cermat sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik benda asli yang akan digunakan. Disamping itu perlu disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik, seperti dalam hal kemampuan/taraf berpikir, pengalaman, jumlah peserta didiknya dan gaya belajarnya.

4. Menyusun perencanaan pelajaran

Langkah keempat dari pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran yaitu menyusun perencanaan pelajaran. Dengan disusunnya perencanaan pembelajaran, maka diharapkan pembelajarannya dapat berlangsung secara lancar.

5; Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa dan dikombinasikan dengan media.

Setelah rencana pelajaran disusun dengan baik, maka langkah berikutnya yaitu melaksanakan penyajian materi pelajaran. Dalam penyajian/pembahasan materi dengan memanfaatkan benda asli, siswa perlu dilibatkan secara aktif.

6. Melakukan kegiatan tindak lanjut

Setelah penyajian materi dengan memanfaatkan benda asli selesai, kemudian perlu dilakukan kegiatan tindak lanjut. Kegiatan ini dapat berupa diskusi, penyusunan laporan, pemberian latihan, dan eksperimen.

7. Melaksanakan Evaluasi

Untuk mengukur keberhasilan pencapaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dimaksudkan bukan hanya untuk menentukan angka keberhasilan, namun sebagai feedback bagi guru dan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli.

Ketujuh langkah tersebut di atas sangat perlu untuk diperhatikan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli, sehingga pembelajaran yang dilakukannya dapat berlangsung secara efektif..

PERAN BENDA ASLI DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Peran benda asli dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting, baik itu pada kegiatan pra pembelajaran, kegiatan inti/penyajian pembelajaran, maupun pada kegiatan tindak lanjut. Pada *kegiatan pra pembelajaran* kadang guru kesulitan untuk memusatkan dan mengarahkan perhatian, motivasi atau minat siswa terhadap topik/pokok bahasan yang akan dipelajari. Keadaan tersebut terasa semakin sulit apabila guru tersebut menginginkan kegiatan pembelajarannya menuntut partisipasi siswa aktif atau yang mendorong terjadinya interaksi pembelajaran, yaitu interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya, sehingga menghasilkan perubahan pada aspek-aspek tertentu pada diri siswa baik aspek intelektual, kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Pemanfaatan benda asli seperti mata uang, biji-bijian, benda-benda pos dan tumbuhan sebagaimana telah diungkapkan terdahulu akan mampu merangsang dan memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan merangsang tumbuhnya diskusi dalam pembelajaran yang dilakukan. Tahap *kegiatan inti atau penyajian pelajaran*, pada tahap ini masalah yang sering dihadapi guru lebih banyak berkaitan dengan cara bagaimana mengikat perhatian siswa selama pelajaran berlangsung, dan bagaimana cara membantu siswa memahami materi dengan cepat dan tepat. Disamping itu juga bagaimana mengoptimalkan aktivitas siswa/peran serta siswa selama kegiatan pembelajaran. Kehadiran benda asli dipandang akan mampu/dapat membantu menjaga perhatian dan menumbuhkan kegiatan yang aktif, karena siswa tentunya dapat melakukan aktivitas seperti mengamati, meraba, mendiskusikan, dan

menganalisis serta mengklasifikasi. Media benda asli juga dapat dimanfaatkan untuk membantu menemukan gagasan untuk kegiatan seperti mengarang, bercerita dan menggambar. *Tahap Tindak Lanjut*, pada tahap ini digunakan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba menerapkan berbagai pengetahuan atau prosedur yang telah dipelajari. Kesempatan tersebut dapat diberikan dalam bentuk latihan/tugas baik itu bersifat individu maupun kelompok. Jadi dengan belajar melalui benda asli siswa akan lebih leluasa melakukan kegiatan seperti mengamati proses pertumbuhan dari suatu tanaman.

Pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sebagaimana diungkapkan di atas sebenarnya memiliki peran yang sangat penting, namun dalam pelaksanaannya masih jarang dijumpai dengan berbagai alasan. Alasan yang membuat guru/orang tidak memanfaatkan benda asli diantaranya: 1) benda tersebut terlalu jauh dan tidak terjangkau, 2) benda itu berbahaya untuk dipelajari secara langsung, 3) benda itu tidak boleh dilihatnya, dan 4) benda itu sulit ditemukan/sudah tidak ada lagi.

PENUTUP

Benda asli memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar, mengingat siswa sekolah dasar perkembangan kognitifnya berada pada taraf operasi konkrit. Peran pemanfaatan benda asli dapat tampak mulai dari kegiatan pra pembelajaran yaitu merangsang dan memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan merangsang tumbuhnya diskusi dalam pembelajaran yang dilakukan; kegiatan inti pembelajaran yaitu membantu menjaga perhatian dan menumbuhkan kegiatan yang aktif, dan peran pemanfaatan benda asli pada kegiatan tindak lanjut pembelajaran siswa akan lebih leluasa untuk melakukan pengayaan terhadap materi yang telah dipelajarinya.

Benda asli yang sangat beragam jenisnya, dalam memanfaatkannya pada kegiatan pembelajaran dapat ditempuh dengan dua teknik yaitu membawa kelas ke dunia luar dan membawa dunia ke dalam kelas. Agar pemanfaatan benda asli dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif perlu ditempuh tahap-tahap dan langkah-langkah pemanfaatannya.

DAFTAR PUSTAKA

Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1992/1993). *Media Pengajaran*. Jakarta: P2TK Dikti.

Degeng, I. Nyoman Sudana. (1993). *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.

Smaldino, Sharon E, Cs. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson education Inc.

Soulier, J.. Steven. (1981). *Real Objects and Models*. New Jersey: Educational Technology Publications.