

Manfaat *Learning Resources* dalam Pembelajaran *Student Centered Learning*

¹Untung Suryadhianto, ²Haris Mujiyanto

¹ Prodi Teknik Elektro, Universitas PGRI Banyuwangi, Banyuwangi

² Prodi Teknik Mesin, Universitas PGRI Banyuwangi, Banyuwangi

¹u.suryadhianto@gmail.com, ²harismujiyanto09@gmail.com

Abstract This research to provide a description of the SCL learning process by utilizing information technology internet media with research library methods which is a method of searching, collecting and analyzing data sources to be processed and presented in the form of a report. The existence of information technology is a rapid progress in supporting the world of education as an economical, practical, and easy learning resource. *Student Centered Learning* (SCL) is learning that is in accordance with the current digital era, so that the role of lecturers in the learning and learning process is as a companion, motivator and facilitator. The activeness of students in the learning and learning process is an important factor, because with the direct involvement of students, the lecture material is easy to understand and understand.

Keywords — *learning resources, digital era learning, student centered learning.*

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi tentang proses pembelajaran SCL dengan memanfaatkan teknologi informasi media internet dengan metode Penelitian kepustakaan yang merupakan metode dalam pencarian, mengumpulkan dan menganalisis sumber data untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan. Keberadaan teknologi informasi merupakan sebuah kemajuan yang pesat dalam mendukung dunia pendidikan sebagai *learning resources* yang ekonomis, praktis, dan mudah. Pembelajaran *student centered learning* (SCL) merupakan pembelajaran yang sesuai dengan era digital pada saat ini, sehingga peran dosen dalam proses belajar dan pembelajaran sebagai pendamping, motivator dan fasilitator. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan faktor penting, karena dengan adanya keterlibatan langsung peserta didik, maka materi perkuliahan dengan mudah untuk dipahami dan mengerti.

Kata Kunci— *learning resources, pembelajaran era digital, student centered learning*

I. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar, khususnya teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disebut dengan ICT (*Information and Communication Teknologi*), memfasilitasi proses belajar dan pembelajaran, sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Terutama pembelajaran di pendidikan tinggi, semua civitas akademika tidak lepas dari pengetahuan tentang teknologi informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi tersebut dalam dunia pendidikan digunakan diantaranya pembelajaran berbantuan komputer atau sebagai sumber belajar yang paling efektif saat ini.

Harli Trisdiono berpendapat bahwa Sumber belajar yang semakin variatif memungkinkan siswa mengeksplorasi materi ajar dengan berbagai macam pendekatan sesuai dengan gaya dan minat belajar siswa.[1] Perkembangan ICT saat ini merupakan media yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Apalagi saat ini ketersediaan internet sudah meluas dan murah. Dengan adanya teknologi informasi terutama layanan internet yang semakin menyediakan layanan – layanan dan konten – konten pembelajaran yang ekonomis, praktis dan mudah, akan mempengaruhi pola belajar peserta didik.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh I Nyoman Degeng dalam diktat kuliah teori Belajar dan Pembelajaran bahwa keaktifan peserta didik menjadi unsur yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan belajar[2]. Peserta didik diposisikan sebagai subjek yang mampu melakukan aktifitas belajar mandiri sesuai dengan kapasitas dan kemampuan individu yang berbeda satu dengan lainnya. Penataan lingkungan belajar dan pembelajaran dengan memanfaatkan TIK akan menciptakan pembelajaran yang terpusat kepada peserta didik.

Konsep belajar dalam pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) dimana peserta didik merupakan subjek pembelajaran. Bentuk pembelajaran SCL sangat sesuai dengan peserta didik generasi milenial, dimana mereka memiliki karakteristik mandiri, inovatif dan kreatif. Dede Rosyada berpendapat bahwa *Student Centered Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang kini sangat populer di kalangan praktisi pendidikan di dunia. SCL dipercaya sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran guna meraih hasil belajar peserta didik secara optimal.[3]. Proses belajar dan pembelajaran SCL menunjukkan bahwa peserta didik menjadi subyek belajar dan pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri,

sehingga peran dosen dalam proses belajar dan pembelajaran ini berperan sebagai pendamping, motivator dan fasilitator.

Pembelajaran seperti ini harus didukung dengan adanya ketersediaan adanya sumber belajar yang memadai baik berupa *learning resources by design* maupun *learning resources by utilization*. Kebutuhan sumber belajar (*learning resources*) sangatlah urgen dan mutlak adanya. Pada saat ini tidaklah sulit mengakses sumber belajar melalui internet. Hal ini mempermudah proses belajar dan pembelajaran, baik dilakukan secara individual maupun kelompok. Dengan ketersediaan teknologi informasi yang memadai akan memberikan kemudahan dan dapat melakukan pembelajaran yang lebih luas yang menyajikan informasi serta ilmu pengetahuan dan teknologi

II. Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan metode penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan metode dalam pencarian, mengumpulkan dan menganalisis sumber data untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan Penelitian Kepustakaan. [4].

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi,

Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung dilokasi untuk memperoleh data yang diperlukan.[5]

Untuk mengamati sikap dari responden, dan aktifitas yang dilakukan oleh responden dalam kegiatan proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran SCL dengan memanfaatkan sumber belajar lewat internet.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, website, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya yang ada hubungannya dengan topik pembahasan yang diteliti[6].

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data yang bersalal dari jurnal penelitian melalui website.

3. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti [7]

Bahan – bahan literasi digunakan sebagai referensi atau sumber ide atau gagasan dalam menganalisis. Penelitian ini bersumber dari jurnal-jurnal, buku serta informasi terkait, dengan pokok bahasan penelitian.

C. Analisa data

Analisa data adalah sebagai bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian [8]. Data – data yang dianalisa diperoleh dari sumber literasi berupa jurnal – jurnal penelitian yang dipublish, kemudian dianalisis untuk dijadikan dalam bentuk laporan penelitian.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Pengguna Internet di Indonesia

Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono menjelaskan hasil utama dari survei Pengguna Internet Indonesia 2019-2020. “Saat ini penetrasi pengguna internet Indonesia berjumlah 73,7 persen, naik dari 64,8 persen dari tahun 2018,” ujarnya. [9]

Pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Perubahan ini terjadi secara multi sektor, sebagai bukti bahwa internet merupakan bagian dari kehidupan yang merupakan bentuk transformasi digital, Demikian pula di sektor pendidikan, internet dapat digunakan sebagai referensi dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemudahan dalam mengakses informasi lewat internet, merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning/SCL*).

B. Pemanfaatan Learning Resources berbasis Internet

Kontribusi perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan informasi di segala bidang kehidupan, akan memberikan pengaruh dalam bentuk perilaku dan pola pikir setiap individu. Hal ini akan berpengaruh dalam kehidupan sehari – hari, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Kebutuhan informasi di era digital bagi sebagian besar generasi muda merupakan kebutuhan dasar dikehidupan sehari – hari mereka. Tanpa terkecuali di bidang pembelajaran baik formal maupun informal.

Sumber belajar dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu 1) *learning resources by design* dan 2) *learning resources by utilization*. Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial dan budaya. [10]. Objek yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya media elektronik. Pada saat ini pemanfaatan teknologi informasi menjadi sebuah alternatif dalam penyediaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini terkait dengan *learning resources by*

utilization yang merupakan sumber belajar yang tepat di era digital.

Ketersediaan konten pembelajaran lewat internet dapat digunakan sebagai referensi atau acuan dalam mendapatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak semua sumber belajar dapat diakses untuk mendapatkan teori – teori yang dibutuhkan, dalam hal ini peran pendidik memberikan arahan dan masukan terkait dengan konten pengetahuan yang dibutuhkan. Bentuk pembelajaran ini sangat diperbolehkan dalam pembelajaran SCL. Pendidik hanya sebagai fasilitator sedang peserta didik sebagai subjek yang berperan aktif dalam proses belajar.

Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran merupakan sebuah media yang dianggap penting untuk mendukung proses belajar. Fasilitas internet saat ini tidaklah sulit untuk didapatkan, terlebih di lingkungan lembaga pendidikan. Bahkan sebagian besar di lingkungan sekitar, sudah tersedia bandwidth yang cukup untuk akses informasi, mulai dari lingkungan rumah sampai area publik. Dengan demikian pembelajaran dengan memanfaatkan internet sebagai sarana pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, sehingga lebih fleksibel, mudah dan ekonomis.

C. Pembelajaran di Era Digital

Abad 21 merupakan dimulainya era digital, dimana perkembangan teknologi informasi begitu cepat dan merambah hampir di semua bidang sosial. Keberadaan teknologi informasi memberikan ruang bagi lembaga pendidikan untuk memanfaatkan dalam proses belajar dan pembelajaran. Ada beberapa tuntutan yang dapat dilakukan dalam proses belajar dan pembelajaran di era digital ini.

Sumber belajar yang tersedia secara *daring* menciptakan sebuah pola pikir yang *open minded*, sehingga dituntut akan kerativitas dan motivasi tinggi dalam belajar. Karakter seperti ini dimiliki oleh generasi sekarang yang dikenal dengan generasi milenial. Hari Trisdiono mengemukakan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi.[11] Kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi sangat dianjurkan bahkan wajib bagi peserta didik untuk melek teknologi. Peserta didik dituntut lebih kreatif dan berfikir kritis dalam proses belajar, sehingga tidak tergantung dengan ilmu pengetahuan yang didapat dari kelas saja, tetapi dari sumber belajar yang memanfaatkan teknologi informasi komunikasi. Selain itu juga harus mempunyai kemampuan berfikir untuk mengkolaborasi antara teori yang didapat dalam kelas dengan pengetahuan yang didapat dengan akses lewat

internet. Sehingga wawasan dan pengetahuan yang didapat oleh peserta didik lebih luas dan kompleks.

Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, akan termotivasi menggunakan sebuah sistem teknologi digital apabila individu tersebut merasa memperoleh manfaat dari keberadaan sistem teknologi tersebut. [12]. Konten – konten ilmu pengetahuan dan teknologi yang lengkap dan kemudahan dalam mengakses dengan menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan alasan utama sebagai sumber belajar yang efisien dan efektif. Pendidik dan peserta didik di era ini sangat *user friendly* dalam menggunakan teknologi digital. Penggunaan teknologi ini memberikan motivasi tersendiri dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan gairah dalam belajar.

D. Pembelajaran Student Centered Learning dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi

Student Centered Learning (SCL) merupakan pendekatan pembelajaran yang sesuai di era digital, karena proses pembelajaran dilakukan secara efektif, dengan melibatkan secara aktif peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang menganggap peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran. Semakin tinggi tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, maka semakin tinggi tingkat memorisasi terhadap pengetahuan yang didapatkan. Peran pendidik sebagai pendamping, motivator dan fasilitator bagi peserta didik.

Sebagaimana dikemukakan oleh Harli Trisdiono bahwa Proses pembelajaran yang mampu mengakomodir kemampuan berpikir kritis siswa tidak dapat dilakukan dengan proses pembelajaran satu arah.[13]. Pemanfaatan sumber belajar melalui media internet, merupakan salah satu pilihan dalam menggali pengetahuan. Sumber belajar yang banyak tersedia di internet, menambah khasanah dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, sehingga pengetahuan yang didapat tidak hanya sebatas materi yang diberikan oleh dosen, melainkan lebih luas lagi. apalagi mahasiswa dapat mengakses kapan saja dan dimana saja tanpa batas ruang dan waktu, sehingga lebih fleksibel. Luasnya pengetahuan yang diperoleh dalam pemanfaatan ICT, membuat mahasiswa banyak mengetahui ilmu yang dipelajari.

Berbeda dengan SCL, proses pembelajaran satu arah merupakan bentuk pembelajaran yang mana pendidik hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik tanpa melibatkan secara langsung. Sehingga peserta didik melakukan sikap pasif dalam pembelajaran ini. Subjek dari

pembelajaran adalah pendidik (*teacher centered learning/TCL*).

E. Peranan Pendidik dalam pembelajaran di Era Digital

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antar pendidik dan peserta didik dalam sebuah komunikasi dalam waktu dan tempat tertentu dengan menggunakan sumber belajar. Hal ini merupakan sebuah sistem belajar, artinya peranan pendidik tidak ada maka pembelajaran tidak bisa terjadi. Perkembangan teknologi tidak bisa menggantikan peranan pendidik, melainkan hanya mengubah peranan pendidik.

Keberadaan teknologi dalam pendidikan dapat mengubah peranan guru. Namun peran guru sebagai pendidik tidak akan dihilangkan dan akan selalu diperlukan.[14]. Proses pembelajaran di era digital ini menuntut peranan guru awalnya sebagai subjek yang berperan aktif dan mendominasi pembelajaran berganti sebagai fasilitator, mediator dan motivator. Pendidik harus berupaya seoptimal mungkin membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, mengintegrasikan pengetahuan dengan pengetahuan yang dimiliki.

Di era digital peranan pendidik, baik sebagai guru atau dosen dalam proses pembelajaran dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara efisien, efektif dan etis sebagai alat untuk mengakses konten – konten ilmu pengetahuan dan teknologi dan berbagi informasi. sesuai dengan bidang keilmuan yang dimiliki oleh tenaga pendidik, maka informasi yang diambil dari sumber belajar melalui konten – konten pembelajaran yang ada dapat dikoreksi kebenarannya, sehingga peserta didik tidak begitu saja mendapatkan informasi tanpa peranan tenaga pendidik. hal ini dikarenakan tidak semua konten yang diakses merupakan bentuk pengetahuan untuk menambah khasanah keilmuan peserta didik, namun disisi lain juga berpotensi memberikan pengaruh buruk terhadap perkembangan peserta didik.

F. Peranan Peserta Didik dalam pembelajaran di Era Digital

Pada era globalisasi membuat peserta didik memiliki keunggulan dalam penguasaan terhadap teknologi, sehingga mereka mudah memperoleh akses informasi. Berbeda dengan cara belajar di era sebelumnya dimana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara konvensional seperti membaca buku pelajaran dari sumber belajar yang ada.

Kemudahan akses informasi yang ditopang internet dan media sosial ibarat dua sisi mata uang [15]. Peran aktif peserta didik lebih mendominasi dari peranan pendidik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak bisa terlepas dari pendidik dalam proses belajar untuk pencapaian

pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi karakteristik peserta didik dalam pembelajaran di era digital yaitu karakter yang jauh lebih kreatif dan informatif dan semakin luas pengetahuan yang diperoleh.

Memasuki revolusi industri 4.0, para pendidik, terutama di perguruan tinggi wajib mengikuti perkembangan teknologi informasi, terutama di bidang pendidikan. Peranan peserta didik dalam proses belajar ini harus berbekal etika dan berpikir positif yang merupakan bentuk afektif, selain kemampuan kognitif. Sebagaimana penilaian dari evaluasi pembelajaran yang terdiri dari afektif, kognitif dan psikomotorik.

Pembelajaran e-learning selama masa pandemi covid-19 menjadi pembelajaran alternatif yang digunakan dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran tatap muka yang ditiadakan selama masa pandemi, menuntut proses pembelajaran dilakukan dengan sistem daring. Tidak bisa dipungkiri lagi, bahwa selama kebijakan pembelajaran daring, peserta didik dituntut untuk melakukan pembelajaran SCL dengan penunjang media internet sebagai sumber belajar yang paling efektif dan efisien. Keterlibatan pendidik secara tidak langsung juga dibutuhkan dalam mengarahkan, memotivasi serta memfasilitasi proses pembelajaran.

IV. Kesimpulan

Pembelajaran di era digital merupakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan efektif. Hal ini sesuai dengan masa peserta didik itu sendiri yang biasa disebut dengan generasi milenial. Mereka selalu memanfaatkan sumber belajar (*resources learning*) yang merupakan sumber belajar efektif dan mudah untuk didapatkan kapan dan dimana saja.

Karakteristik peserta didik yang *open minded*, inovatif dan informatif, pembelajaran dengan pendekatan *student centered learning* (SCL) dapat menjadi sebuah alternatif pembelajaran di era digital. Peranan pendidik sebagai fasilitator, motivator dan pendamping selama proses pembelajaran sangat dibutuhkan, sehingga kehadiran pendidik penting dalam pembelajaran SCL.

Peranan peserta didik dalam pembelajaran SCL diposisikan sebagai subjek yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga komunikasi dua arah bisa diciptakan. Sehingga sumber belajar yang digunakan tidak saja berasal dari pendidik tetapi juga dari media internet. Kontribusi pendidik dalam pembelajaran di era digital melakukan pendampingan, arahan dan membekali peserta didik dalam memanfaatkan teknologi informasi dengan memberikan pengetahuan tentang etika dalam berselancar di dunia maya.

V. Daftar Pustaka

- [1] N. Yorino, A. Priyadi, H. Kakui, and M. Takeshita, "A new method[1] [11][13] Harli Trisdiono dan Widyaiswara Muda,2013, strategi pembelajaran abad 21,<http://lpmjogja.kemdikbud.go.id/strategi-pembelajaran-abad-21/>,diakses tanggal 20 Februari 2021
- [2] Degeng , I Nyoman , 2008, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, diktat kuliah
- [3] Dede Rosyada. 2015. *Student Centered Learning*. <http://www.uinjkt.ac.id/>, diakses 1 November 2020
- [4] Hayati Rina,2019, Penelitian Kepustakaan (Library Research), Macam, dan Cara Menulisnya, <https://penelitianilmiah.com/penelitian-kepustakaan/>, diakses tanggal 12 Desember 2020
- [5] [7] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung:Alfabeta
- [6] Arikunto,S, 1993, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta Jakarta.
- [8] Indriantoro, Nur dan Supomo, 2002, " Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen, Edisi Pertama, Yogyakarta : BPFPE.
- [9] Ahmad M. Ramli (9 Nov 2020), Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital, <https://www.kominfo.go.id/content/> , diakses tanggal 12 Desember 2020
- [10] Asep Herry Hermawan, 2012. *Pengembangan Desain Pembelajaran dalam Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan*, <http://file.upi.edu/>, diakses tanggal 22 Januari 2020
- [12] Muhasim. 2017. *Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan Volume 5, Nomor 2, November 2017; p-ISSN 2338-2325; e-ISSN 2540-9697; 53-77.<https://media.neliti.com/> diakses tanggal 12 Januari 2021
- [14] Wahyudi Nanang Gesang.2019. *Desain Pesan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Era Digital*. : <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/> diakses tanggal 12 Desember 2020
- [15] Ali Said,dkk.(2018).Profil Generasi Milenial Indonesia. <https://www.kemenpppa.go.id/> diakses tanggal 22 Januari 2021