

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara harfiah, belajar dapat dimaknai sebagai proses memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dan preferensi baru. Menurut Robert M. Gagne dalam bukunya yang berjudul *Principles of Instructional Design*, belajar diartikan sebagai “*A natural process that leads to change in what we know, what we can do, and how we behave*” atau sebuah proses alami yang membawa perubahan pada apa yang bis akita diketahui, apa yang bis akita lakukan, dan bagaimana cara kita berperilaku. Menurut Meyer (1882) dalam Siregar dan Widyaningrum (2015), belajar dapat dipahami sebagai proses yang mengakibatkan perubahan yang bersifat relatif permanen pada aspek pengetahuan maupun perilaku individu, yang muncul sebagai konsekuensi dari pengalaman yang dialami secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan Aunurrahman (2010) mendefinisikan belajar sebagai usaha sadar seseorang untuk mengubah tingkah laku. Perubahan tersebut, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dicapai melalui latihan maupun pengalaman untuk memperoleh tujuan tertentu

Menurut Sadirman (2011) dalam Djamaluddin & Wardana (2019), terdapat tiga tujuan utama dalam kegiatan belajar. Pertama, memperoleh pengetahuan. Proses belajar akan ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Pengetahuan dan kemampuan berpikir memiliki hubungan timbal balik; pengetahuan baru dapat meningkatkan daya pikir, dan sebaliknya, kemampuan berpikir yang berkembang akan mempermudah perolehan ilmu pengetahuan. Kedua, menanamkan konsep dan keterampilan. Keterampilan yang didapatkan individu merupakan hasil dari proses

belajar, baik keterampilan fisik maupun mental. Keterampilan fisik adalah kemampuan teknis atau gerakan yang bersifat konkret dan terulang. Sementara itu, keterampilan mental cenderung lebih kompleks dan abstrak, mencakup cara berpikir, penghayatan, dan kreativitas individu dalam memecahkan masalah atau mengembangkan konsep. Tujuan ketiga dari proses pembelajaran adalah pembentukan sikap. Melalui aktivitas belajar, sikap mental peserta didik berkembang seiring dengan internalisasi nilai-nilai yang menumbuhkan kesadaran diri. Dalam konteks ini, peran pendidik menjadi sangat penting. Guru dituntut untuk menjadi teladan yang baik, memiliki kemampuan dalam memberikan motivasi, serta mengarahkan pola pikir peserta didik agar proses pembentukan sikap, perilaku, dan kepribadian dapat berlangsung secara tepat dan bijaksana.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran, menurut Djamaluddin & Wardana (2019), adalah proses atau cara mengajar yang disengaja untuk memotivasi peserta didik agar mau belajar. Sementara itu, menurut Ningrum (2009), pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses interaksi timbal balik antara siswa dengan pendidik, serta dengan berbagai sumber belajar yang ada dalam suatu lingkungan belajar. Aktivitas pembelajaran menjadi inti utama dalam dunia pendidikan. Menurut Sudjana (2000) dalam Prastawati & Mulyono (2023), keberhasilan seseorang dalam menempuh pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pada proses pembelajaran yang dilaluinya. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang bersifat kompleks dan terstruktur. Lebih lanjut, Prastawati & Mulyono (2023) menegaskan bahwa mutu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik dengan motivasi yang tinggi, apabila didukung oleh pendidik yang mampu memfasilitasi dan mengarahkan motivasi tersebut, akan memiliki peluang lebih besar untuk mencapai tujuan belajar secara optimal.

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses yang berlangsung secara berkesinambungan, dimulai dari tahap perencanaan pembelajaran, dilanjutkan dengan pelaksanaan, serta diakhiri dengan evaluasi dan refleksi yang menjadi dasar penyusunan rencana pembelajaran selanjutnya (Ningrum, 2009). Galimun (2012) menekankan bahwa dalam merancang suatu pembelajaran, terdapat sejumlah aspek yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

1. Kegiatan pembelajaran berlangsung melalui pengalaman yang nyata dan dengan lingkungan yang otentik, karena dalam sebuah pembelajaran memungkinkan seseorang berproses dalam belajar secara maksimal, baik dalam memahami konsep, menghasilkan karya, maupun melakukan aktivitas nyata.
2. Materi pembelajaran perlu dirancang agar selaras dengan karakteristik peserta didik. Hal ini penting karena pembelajaran merupakan proses adaptif yang membantu siswa membangun, membongkar, dan menyusun ulang pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
3. Guru perlu menyediakan media dan sumber belajar yang memadai, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, luas, dan mendalam. Ketersediaan media dan sumber belajar ini menjadi bentuk profesionalisme dan kepedulian guru terhadap keberhasilan belajar siswa.
4. Penilaian formatif berfungsi sebagai sarana diagnosis untuk memberikan pengalaman belajar yang berkesinambungan, sejalan dengan konsep pendidikan sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Jadi dapat disimpulkan, pembelajaran merupakan suatu kegiatan inti dalam pendidikan berupa rangkaian kompleks yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk keberhasilan suatu individu dalam mencapai pendidikan. Dalam pembelajaran, keefektifan kegiatan

sangat bergantung pada ketersediaan media dan sumber belajar. Komponen ini krusial karena dapat membantu peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret.

2.2 Sumber Belajar

2.2.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan salah satu komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Akhmad Sudrajat (2008) mendefinisikan sumber belajar atau *learning resources* sebagai segala bentuk sumber, baik data, individu, maupun objek tertentu, yang dimanfaatkan peserta didik secara terpisah maupun terpadu untuk membantu mereka mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Januszewski dan Molenda (2008) dalam Abdullah (2012) mendefinisikan sumber belajar sebagai seluruh bentuk sumber, termasuk pesan, manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar, yang digunakan oleh peserta didik secara individual atau kombinasi, guna memfasilitasi proses pembelajaran serta meningkatkan capaian belajar.

Degeng (1990) dalam Supriadi (2015) menyatakan bahwa sumber belajar mencakup segala sesuatu, baik berupa objek maupun individu, yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga meliputi seluruh sumber yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar. Sementara itu, AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) mendefinisikan sumber belajar sebagai segala bentuk sumber, baik data, manusia, maupun benda, yang dimanfaatkan oleh peserta didik secara individual maupun dalam bentuk kombinasi, umumnya dalam konteks formal, untuk mempermudah proses belajar. Seels dan Richey menambahkan bahwa sumber belajar tidak hanya sebatas pada alat dan materi pembelajaran, tetapi juga mencakup sistem pendukung, lingkungan belajar, anggaran, serta fasilitas yang berfungsi menunjang kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan di atas adalah sumber belajar mencakup segala bentuk sumber yang dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran dan meningkatkan mutu hasil belajar. Pemanfaatan beragam sumber belajar merupakan salah satu strategi dalam mengatasi permasalahan belajar. Dalam konteks ini, peran teknologi pendidikan sebagai solusi pembelajaran dapat diwujudkan melalui perancangan, pemilihan, dan/atau pemanfaatan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan proses belajar.

2.2.2 Manfaat dan Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar yang tersedia sebaiknya dioptimalkan pemanfaatannya untuk mendukung proses pembelajaran. Manfaat sumber belajar menurut Rusman (2008) yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang bersifat langsung dan nyata kepada peserta didik.
2. Menyuguhkan materi atau objek yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan, dikunjungi, atau diamati secara langsung.
3. Memperkaya pengetahuan yang disampaikan di dalam kelas.
4. Memberikan informasi yang akurat dan terkini
5. Membantu mengatasi permasalahan pendidikan dan pembelajaran, baik pada lingkup mikro maupun makro.
6. Memberikan motivasi yang positif bagi peserta didik.
7. Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bersikap aktif, dan mengembangkan diri lebih lanjut.

Sumber belajar memiliki peran yang krusial dalam menunjang proses pembelajaran. Ningrum (2009) menjelaskan bahwa, berdasarkan fungsinya, sumber belajar berperan tidak hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran, tetapi juga bermanfaat bagi peserta didik maupun pendidik. Adapun fungsi-fungsi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran sumber belajar berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara lebih optimal. Lebih jauh lagi, penggunaan sumber belajar yang tepat berperan penting dalam memfasilitasi kelancaran seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa secara maksimal.
2. Sumber belajar dapat berfungsi bagi siswa, yaitu mampu meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi pembelajaran. Lebih dari itu, sumber belajar juga berperan dalam memberikan pengalaman yang bermakna dan relevan dalam kehidupan siswa. Secara tidak langsung, interaksi dengan berbagai sumber belajar turut menambah pengetahuan siswa tentang keanekaragaman sumber daya yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mereka.
3. Bagi guru, sumber belajar berperan esensial dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan sumber belajar yang tepat dapat memfasilitasi penyampaian dan penjelasan materi, sekaligus menciptakan efisiensi waktu dan tenaga. Dengan demikian, guru dapat lebih optimal dalam melaksanakan proses belajar, baik yang terjadi di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan pemaparan terkait manfaat dan fungsi sumber belajar, diharapkan pemanfaatannya dapat dioptimalkan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, efisien, dan optimal. Pemilihan jenis atau bentuk sumber belajar yang tepat akan sangat memengaruhi kebermanfaatannya serta hasil belajar yang dicapai dalam upaya meraih tujuan pembelajaran.

2.2.3 Jenis Sumber Belajar

Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*) (1994) dalam Samsinar (2019), sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi 6 jenis, yaitu pesan, orang, bahan, alat, Teknik, dan latar atau lingkungan, dengan rincian sebagai berikut:

a. Pesan

Pesan dapat dimaknai sebagai informasi yang disampaikan dalam wujud gagasan, fakta, makna, nilai, maupun data. Pesan ini dapat disampaikan melalui beragam sumber belajar, baik yang didesain secara khusus untuk tujuan pembelajaran, seperti bahan-bahan ajar, maupun yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti cerita rakyat, dongeng, atau nasihat.

b. Orang

Dalam konteks sumber belajar, manusia memiliki peran sebagai pihak yang mengelola, menyajikan, dan menyalurkan informasi atau pesan. Peran ini diwujudkan melalui dua cara: pertama, sebagai individu yang secara khusus dirancang sebagai sumber belajar, seperti dosen, guru, aktor, atau pembicara. Kedua, sebagai individu yang posisinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti narasumber, pemuka masyarakat, pimpinan lembaga, atau responden.

c. Bahan

Bahan dalam sumber belajar yaitu diartikan sebagai segala bentuk tertentu yang memiliki pesan untuk disajikan, baik dengan alat bantu maupun tanpa alat penunjang. Bahan-bahan ini seringkali disebut sebagai media atau perangkat lunak. Ada dua kategori utama bahan yang dapat dimanfaatkan. Pertama, bahan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran, seperti film, *slide*, rekaman suara, buku, majalah, surat kabar, jurnal, dan gambar. Kedua, bahan yang dimanfaatkan dari

lingkungan sekitar, seperti relief, candi, arca, dan berbagai peralatan tradisional yang memiliki nilai edukatif.

d. Alat

Alat dalam sumber belajar merujuk pada perangkat fisik yang memainkan peranan vital sebagai perantara untuk menyalurkan pesan yang tersimpan dalam suatu bahan sehingga informasi dapat diterima secara optimal. Dalam konteks teknologi pembelajaran, alat ini dikenal sebagai perangkat keras, yang dapat berupa proyektor slide, proyektor film, OHP (Overhead Projector), dan perangkat sejenis lainnya yang mendukung proses penyampaian materi secara visual dan interaktif.

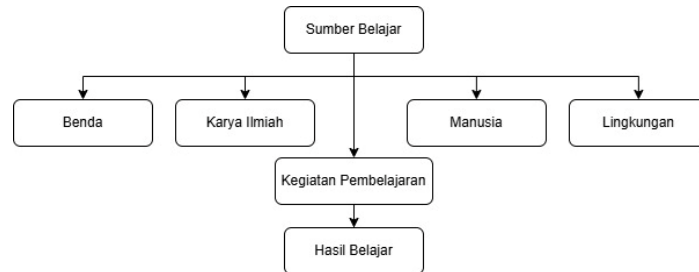
e. Teknik

Teknik dalam sumber belajar dapat diartikan sebagai prosedur atau serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk memanfaatkan bahan, peralatan, manusia, dan lingkungan secara terorganisir. Tujuannya adalah untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik secara efektif. Teknik ini mencakup berbagai metode penyampaian, baik yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran formal, seperti ceramah, diskusi, *sociodrama*, dan simulasi, maupun yang dimanfaatkan dari interaksi alami sehari-hari, seperti permainan edukatif dan percakapan.

f. Latar atau lingkungan

Latar atau lingkungan dalam sumber belajar merujuk pada situasi atau tempat di sekitar peserta didik yang menjadi wadah berlangsungnya proses penyampaian pesan. Lingkungan ini dapat berupa ruang yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar, seperti ruang kelas, ruang studi, perpustakaan, auditorium, laboratorium, dan aula. Selain itu, lingkungan juga dapat dimanfaatkan secara alami sebagai sumber belajar, seperti taman, kebun, pasar, museum, dan toko.

Sumber belajar juga dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu benda, manusia, karya ilmiah, dan lingkungan (Ningrum, 2009)



Gambar 2. 1 Jenis Sumber Belajar
Sumber: Ningrum (2009)

a. Benda

Sumber belajar yang dapat dikategorikan sebagai benda terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu benda mati dan makhluk hidup. Benda mati mencakup berbagai objek fisik yang memiliki nilai edukatif, misalnya bangunan, museum, candi, artefak, atau peninggalan sejarah lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi konkret. Sementara itu, yang tergolong sebagai makhluk hidup mencakup flora (tumbuhan) dan fauna (hewan).

b. Karya ilmiah

Karya ilmiah dapat mencakup seluruh hasil karya kajian ilmiah baik dalam bentuk tulisan maupun benda atau model. Secara umum, karya-karya ini dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sebagai referensi yang relevan dengan materi dan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Manusia

Manusia dapat berperan sebagai sumber belajar apabila ia memiliki pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Sumber belajar berbentuk manusia ini umumnya disebut narasumber.

d. Lingkungan

Lingkungan yang dapat dijadikan sumber belajar meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial. Penggunaannya dalam proses pembelajaran memerlukan keterampilan guru untuk mengelolanya secara efektif. Pada hakikatnya, manfaat lingkungan sebagai sumber belajar hendaknya dipandang sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa cinta serta kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya.

Selain itu, Rusman (2008) dalam Juniarto (2024) membagi sumber belajar menjadi dua kategori, yaitu *learning resource by design* dan *learning resource by utilization*. *Learning resource by design* adalah sumber belajar yang dirancang secara khusus untuk mendukung atau mempermudah proses pembelajaran, seperti buku, modul, ensiklopedia, film, dan video. Sementara *learning resource by utilization* pada awalnya tidak dibuat khusus untuk keperluan pembelajaran, namun dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar, contohnya lingkungan sekitar, pasar, museum, taman, dan kebun binatang.

2.2.4 Komponen Sumber Belajar

Terdapat sejumlah komponen utama yang perlu diperhatikan dalam memilih atau menggunakan sumber belajar agar dapat diterapkan secara optimal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut Sudjana (2007), komponen penting dalam sumber belajar mencakup beberapa aspek, antara lain:

a. Tujuan, Misi dan Fungsi

Seluruh sumber belajar memiliki tujuan, misi, serta fungsi tertentu yang menjadi alasan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain berperan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, sumber belajar juga memiliki sasaran lain. Misalnya, museum yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar tidak hanya bertujuan untuk menunjang proses pendidikan, tetapi

juga berfungsi sebagai tempat pelestarian benda-benda bersejarah serta memenuhi tujuan-tujuan lainnya.

b. Keadaan fisik

Selain berupa buku atau cetakan lainnya, sumber belajar juga dapat berupa narasumber atau bangunan meskipun memiliki bentuk atau keadaan fisik yang berbeda.

c. Pesan atau makna yang terkandung

Pada dasarnya seluruh sumber belajar mengandung pesan atau makna tertentu. Namun, pesan dan makna tersebut tidak selalu disampaikan secara jelas atau langsung, sehingga sering kali memerlukan analisis dari pendidik maupun peserta didik untuk memahaminya. Selain berkaitan dengan materi dan aspek kognitif, pesan yang terkandung juga dapat mencakup nilai moral, pesan sosial, serta berbagai aspek lainnya.

d. Tingkat kesulitan atau kompleksitas pemakaian

Cara pemanfaatan sumber belajar sangat beragam, dan setiap sumber memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Buku dan bahan cetak cenderung lebih mudah digunakan karena materi pembelajaran sudah tersusun secara jelas, sedangkan jenis sumber belajar lainnya mungkin memerlukan upaya lebih dalam penggunaannya, bahkan terkadang membutuhkan dukungan media atau sumber belajar tambahan. Komponen ini juga berkaitan dengan tingkat kemudahan dalam mengakses dan memperoleh sumber belajar yang dibutuhkan.

Selain itu, menurut Sitepu (2014) dalam menentukan sumber belajar terdapat komponen sebagai berikut:

1. Selaras dengan tujuan yang hendak dicapai serta menyesuaikan dengan waktu yang tersedia.
2. Efisien secara ekonomi, yaitu mempertimbangkan kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan biaya yang dikeluarkan.
3. Praktis dan sederhana, sehingga mudah diatur dan dikelola.

4. Fleksibel dan adaptif, tidak bersifat kaku dalam penerapannya.
5. Disesuaikan dengan tingkat berpikir dan kemampuan peserta didik.
6. Mendorong keterampilan peserta didik dalam penggunaannya.

2.3 Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Pembelajaran dapat berlangsung di berbagai lingkungan, yang memiliki nilai strategis sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan dalam proses ini tidak hanya memperluas cakupan materi dan kegiatan belajar, tetapi juga memperkaya wawasan serta pengetahuan peserta didik di luar batas ruang kelas. Menurut Bintarto (1991) dalam Juniarto (2024), lingkungan dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok utama. Pertama, lingkungan fisik mencakup seluruh unsur tak hidup yang ada di sekitar manusia, seperti pegunungan, sungai, udara, air, cahaya matahari, kendaraan, dan bangunan. Kedua, lingkungan biologis meliputi seluruh makhluk hidup selain manusia, termasuk hewan, tumbuhan, dan organisme lainnya. Ketiga, lingkungan sosial mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti sikap, nilai, kegiatan ekonomi, serta kehidupan spiritual.

Dalam konteks pembelajaran geografi, lingkungan dapat digunakan menjadi sebagai sumber belajar langsung bagi peserta didik. Sumaatmadja (1997) dalam Fitriani (2017) menjelaskan pada hakikatnya pembelajaran geografi merupakan kajian mengenai aspek spasial di permukaan bumi yang mencakup seluruh fenomena alam dan kehidupan manusia dengan variasi kewilayahan. Dengan demikian, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar langsung memberikan siswa peluang agar dapat berpartisipasi aktif dalam mengamati, menggali, dan menganalisis fenomena keruangan yang ada di sekitar mereka. Pendekatan ini membuat proses belajar lebih nyata dan memperkaya pengalaman belajar sehingga lebih mendalam dan bermakna.

Nur (2009) dalam Fitriani (2017) mengemukakan bahwa terdapat berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari pemanfaatan lingkungan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Pembelajaran menjadi lebih berkesan karena peserta didik berinteraksi langsung dengan situasi nyata yang bersifat alami.
- c. Materi pembelajaran yang disajikan lebih beragam dan aktual, sehingga tingkat akurasi lebih tinggi.
- d. Proses belajar berlangsung secara lebih lengkap dan partisipatif, karena dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti observasi, bertanya, maupun wawancara.
- e. Lingkungan menyediakan sumber belajar yang beraneka ragam, mencakup lingkungan sosial, lingkungan alam, dan lingkungan buatan.
- f. Peserta didik dapat mengerti serta menghayati berbagai aspek kehidupan di sekitarnya, sehingga terbentuk pribadi yang akrab dengan lingkungannya dan tumbuh rasa cinta terhadap lingkungan (Sudjana & Rivai, 2002).

2.3.1 Strategi Memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Ningrum (2009) menyatakan bahwa terdapat berbagai metode dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, antara lain dengan membawa peserta didik secara langsung ke lapangan, melakukan observasi tidak langsung, menganalisis kondisi lingkungan, memanfaatkan media lingkungan virtual, hingga menyelenggarakan pameran kelas. Mengingat hal tersebut, dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar geografi perlu dilakukan dengan mempertimbangkan sejumlah aspek penting. Ningrum (dalam Fitriani, 2017) menegaskan bahwa terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Langkah awal yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi lingkungan yang potensial, baik yang berada di karak dekat maupun jauh dari lokasi pembelajaran. Proses identifikasi ini penting dilakukan karena setiap lingkungan memiliki

karakteristik yang bervariasi untuk mendukung kegiatan belajar dan ada pula yang berpotensi menjadi penghambat.

- b. Mengkelompokkan jenis lingkungan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Strategi pengklasifikasian ini dilakukan dengan cara observasi. Sebelum melaksanakan observasi lapangan, guru perlu terlebih dahulu menyusun dan mengelompokkan bahan pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan.
- c. Langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan lingkungan yang potensial sebagai sumber belajar berdasarkan kebutuhan pembelajaran, yang mencakup tujuan dan materi ajar. Strategi pengklasifikasian ini diawali dengan mengelompokkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan. Setelah itu, guru dapat melakukan observasi ke lapangan untuk memverifikasi apakah suatu lingkungan benar-benar sesuai. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa lingkungan yang dipilih mampu mendukung serta melengkapi materi pembelajaran, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih optimal dan selaras dengan tujuan yang hendak dicapai.
- d. Kemudian langkah selanjutnya adalah menyusun rencana program pembelajaran. Langkah ini mencakup proses penyusunan rencana program pembelajaran secara sistematis. Dalam tahapan ini, pendidik perlu menentukan topik pembahasan yang akan dikaji. Penentuan topik tersebut harus didasari oleh tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuannya adalah untuk memastikan adanya keselarasan antara topik yang diajarkan dengan sasaran belajar yang ingin dicapai, sehingga seluruh proses pembelajaran dapat berjalan secara terstruktur dan terarah.

- e. Tahapan terakhir dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yaitu melaksanakan setiap tahapan kegiatan yang telah dirancang dalam program pembelajaran dengan menyesuaikannya pada kemampuan peserta didik, mengingat tidak semua peserta didik memiliki tingkat pemikiran yang serupa.

2.4 Eco Park

Eco Park terdiri atas dua suku kata, yaitu *Eco* dan *Park*. Menurut Oxford Dictionaries, *eco* atau *ecology* adalah “*the branch of biology that deals with the relation of organisms to one another and to their physical surroundings*”, dapat dimaknai sebagai cabang ilmu biologi yang mempelajari interaksi antara suatu organisme dengan organisme lainnya, serta dengan lingkungannya. Sementara itu, kata *park* berarti taman. Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 5 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, taman merupakan area ruang terbuka hijau yang berfungsi untuk kepentingan sosial, estetika, rekreasi, dan edukasi.

Eco Park atau taman ekologi tergolong sebagai salah satu jenis taman kota. Menurut Peraturan Menteri ATR BPN Nomor 14 Tahun 2022, Eco Park berperan sebagai sarana yang memiliki fungsi sosial, budaya, dan estetika, yang dimanfaatkan untuk rekreasi, pendidikan, atau berbagai kegiatan lain bagi penduduk di suatu kota atau kawasan perkotaan. Taman ini juga menjadi lokasi tumbuhnya beragam jenis vegetasi dan pelestarian keanekaragaman hayati, berfungsi sebagai daerah resapan air, pengatur iklim mikro, serta ruang interaksi sosial masyarakat. Peraturan terkait turut menetapkan tipologi taman kota yang mencakup ketersediaan fasilitas rekreasi dan olahraga. Selain itu, taman harus dilengkapi dengan elemen ruang terbuka biru, seperti danau atau kolam retensi dan detensi, sumur resapan, bioswale, kebun hujan (*rain garden*), serta biopori, yang secara khusus mendukung fungsi ekologisnya.

Pernyataan mengenai fungsi tersebut diperkuat oleh beberapa penelitian. Menurut Ansari dkk. (dalam Elviyanti, 2022), Eco Park memiliki peranan vital dalam pelestarian lingkungan, terutama dalam sistem hidrologi, dengan cara menyerap air dan mereduksi potensi terjadinya banjir. Selain itu, Refaat (2017) juga menegaskan bahwa taman ekologi dapat berfungsi sebagai upaya untuk memulihkan kerusakan lingkungan. Untuk menunjang fungsi-fungsi ekologis ini, Mardiamsa dkk. (2020) menyebutkan bahwa taman ekologi umumnya dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung kelestarian lingkungan di kawasan tersebut. Fasilitas ini tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dirancang guna menumbuhkan rasa peduli dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kelestarian lingkungan.

Menurut Suryawan (2015), Eco Park memiliki makna yang lebih dalam dari sekadar taman hijau. Ia berpendapat bahwa taman ini merupakan sebuah program yang komprehensif, mencakup perencanaan, pembangunan, pengelolaan, hingga pemantauan secara berkelanjutan. Program ini dilengkapi dengan beragam kegiatan pendukung yang penting, antara lain pendidikan lingkungan, kampanye pelestarian, serta pelatihan dan penguatan kapasitas masyarakat. Dalam pelaksanaannya, kegiatan-kegiatan ini tidak harus sepenuhnya dilaksanakan oleh pihak pemerintah, melainkan dapat melibatkan kolaborasi dengan pihak swasta, seperti Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), untuk memastikan keberlanjutan dan dampak yang lebih luas.

Jadi, secara sederhana Eco Park dapat diartikan sebagai sebuah taman yang dikembangkan dengan berlandaskan prinsip-prinsip ekologi. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi interaksi yang harmonis antara manusia dan lingkungannya, di samping tetap menjalankan fungsi utama sebuah taman sebagai ruang terbuka untuk rekreasi dan edukasi.

2.4.1 Konsep Eco Park

Menurut Jianguo Wu dan rekan (2007) dalam Putri (2023), Eco Park atau taman ekologi merupakan konsep yang mengintegrasikan prinsip-prinsip ekologi dengan perencanaan serta pengelolaan taman di wilayah perkotaan. Konsep ini bertujuan untuk menghadirkan ruang

terbuka yang berperan sebagai ekosistem sehat, mendukung keberagaman hayati, sekaligus memberikan manfaat ekologis, sosial, dan ekonomi bagi masyarakat kota. Adapun beberapa konsep utama Eco Park adalah sebagai berikut:

a. Keanekaragaman Hayati

Taman ekologi di kawasan perkotaan dirancang dengan tujuan untuk menunjang keanekaragaman hayati melalui penanaman vegetasi asli, pengembangan berbagai jenis habitat, serta memberikan habitat bagi berbagai jenis flora dan fauna. Adanya keanekaragaman hayati ini memiliki peran untuk memperkuat ketahanan ekosistem perkotaan serta mengurangi dampak negatif, seperti degradasi lingkungan dan penurunan jumlah populasi satwa liar.

b. Perbaikan Ekosistem

Konsep pemulihan ekosistem memiliki tujuan untuk menangani degradasi atau kerusakan yang terjadi di lingkungan perkotaan. Langkah-langkahnya meliputi rehabilitasi dan restorasi habitat alami, pemulihan aliran air, serta perbaikan kualitas tanah. Upaya ini berfungsi untuk mengembalikan peran alami ekosistem sekaligus meningkatkan kualitas hidup masyarakat perkotaan.

c. Manajemen Air yang Berkelanjutan

Eco Park dirancang dengan mengedepankan prinsip pengelolaan air berkelanjutan melalui penerapan strategi seperti infiltrasi air hujan, penggunaan sistem pengendalian banjir, serta restorasi ekosistem perairan seperti danau dan rawa. Penerapan konsep ini membantu menurunkan volume limpasan permukaan, meminimalkan pencemaran air, serta memastikan ketersediaan sumber daya air yang memadai di kawasan perkotaan.

d. Penggunaan Lahan yang Efisien

Konsep ini menitikberatkan pada pemanfaatan lahan secara optimal melalui perencanaan desain yang beragam dan adaptif,

meliputi fasilitas seperti taman bermain, area olahraga, ruang rekreasi, serta ruang terbuka hijau yang saling terintegrasi secara harmonis. Penerapan efisiensi lahan ini bertujuan untuk memberikan manfaat maksimal bagi masyarakat perkotaan sekaligus mendukung peningkatan kualitas lingkungan secara keseluruhan.

e. Pendidikan dan Kesadaran Lingkungan

Taman ekologi berfungsi sebagai media pembelajaran lingkungan yang menawarkan program edukasi dan interpretasi alam. Fungsi ini diwujudkan melalui penyediaan sarana seperti papan informasi, jalur edukasi, serta berbagai program yang mendorong kesadaran lingkungan. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperluas pemahaman dan menumbuhkan kepedulian masyarakat terhadap pentingnya pelestarian alam, perlindungan keanekaragaman hayati, serta pengembangan lingkungan perkotaan yang berkelanjutan.

f. Partisipasi Masyarakat

Keterlibatan masyarakat merupakan aspek penting dalam proses perencanaan, pengembangan, dan pengelolaan taman ekologi. Partisipasi aktif melalui pengambilan keputusan, kegiatan sukarela, serta berbagai bentuk kontribusi lainnya dapat mempererat hubungan sosial dan emosional antara warga dengan lingkungannya.

2.4.2 Unsur dan Fungsi Eco Park

Dalam pembangunan Eco Park harus memperhatikan unsur-unsur atau komponen utama untuk mendukung fungsi Eco Park berjalan secara optimal. Berikut ini merupakan unsur-unsur atau komponen pembentuk Eco Park berdasarkan pendapat beberapa ahli:

Tabel 2. 1 Unsur-Unsur Eco Park

Unsur-Unsur Eco Park	
Refaat, 2014	Jianguo Wu dkk., 2008
Vegetasi Lokal dan Adaptif	Kawasan hijau
Program Pendidikan Lingkungan	Koridor ekologis
Infrastruktur Ramah Lingkungan	Konektivitas lanskap
Area Sosial dan Rekreasi	Mozaik lanskap yang bervariasi
Zona Konservasi	Ketahanan dan keberlanjutan

Sumber: Analisis Penulis (2025)

Eco Park memiliki berbagai fungsi yang sangat penting bagi lingkungan dan masyarakat, yang meliputi aspek ekologis, edukatif, sosial, dan rekreasi. Berikut adalah fungsi-fungsi Eco Park menurut para ahli

Tabel 2. 2 Fungsi Eco Park

Fungsi Eco Park	
Refaat, 2014	Jianguo Wu dkk., 2008
Konservasi alam dan pelestarian Lingkungan	Meningkatkan kualitas udara
Restorasi ekosistem	Menyerap dan menyimpan karbon
Edukasi dan kesadaran lingkungan	Melindungi tanah dan kualitas air
Pengelolaan air yang berkelanjutan	Menyediakan habitat untuk flora dan fauna
Estetika ekologis	Mengurangi polusi suara
Sosial dan eekreatif	Mengatur iklim lokal
Kemandirian ekologis dan efisiensi sumber daya	Meningkatkan estetika lanskap

Sumber: Analisis Penulis (2025)

2.5 Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat dan mendukung landasan teori dalam penelitian ini, peneliti menganalisis sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan variabel yang dikaji, khususnya terkait pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar geografi.

Beberapa penelitian relevan yang menjadi rujukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Hasil
1	Muhammad Rizky Juniarto, Universitas Pendidikan Indonesia (2024)	Pemanfaatan Lingkungan Kawasan Pesisir Utara Subang sebagai Sumber Belajar Geografi SMA Negeri di Kabupaten Subang	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persebaran, pemanfaatan dan hambatan dalam pemanfaatan potensi sumber belajar lingkungan Kawasan Pesisir Utara Kabupaten Subang	Metode: Kualitatif Deskriptif Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Dokumentasi, dan Wawancara Teknik Analisis Data: Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi.	Pemanfaatan potensi sumber belajar lingkungan Kawasan pesisir utara Subang belum seluruhnya termanfaatkan sebagai sumber belajar geografi, baik pemanfaatan secara langsung maupun pemanfaatan secara tidak langsung karena adanya kendala dalam faktor jarak, waktu, aksesibilitas, pembiayaan, perizinan, dan kurangnya motivasi peserta didik dan guru.

2	Ahmad Hambali & Jakuantin Nisa, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah (2018)	Pemanfaatan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango sebagai Sumber Belajar Geografi SMA Negeri di Kabupaten Cianjur	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi, faktor pendorong dan penghambat Taman Nasional Gunung Gede Pangrango sebagai sumber belajar geografi, serta mengetahui persepsi dan penilaian guru terhadap pemanfaatan TNGGP sebagai sumber belajar geografi, serta mengidentifikasi	Metode: Kuantitatif Deskriptif Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Kuesioner, dan Dokumentasi. Teknik Analisis Data: Analisis Statistik Deskriptif	Potensi Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang terdiri dari kondisi fisik dan non fisik yang memberikan dampak dan pengaruh bagi guru dan peserta didik.
3	Ai Fitriani, Universitas Pendidikan Indonesia (2017)	Pemanfaatan Situ Sangiang sebagai Sumber Belajar Geografi di Kabupaten Majalengka	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi potensi Situ Sangiang sebagai sumber belajar, serta mengukur penilaian guru terhadap pemanfaatan Situ Sangiang sebagai sumber belajar geografi.	Metode: Kuantitatif Deskriptif Teknik Pengumpulan Data: Angket, Tes, Dokumentasi, dan Studi Pustaka. Teknik Analisis Data: Persentase.	Potensi Taman Wisata Alam Situ Sangian sebagai sumber belajar geografi cukup memadai dilihat dari kondisi fisik yang relevan dengan mata Pelajaran geografi. Sebesar 81% guru geografi SMA menyatakan setuju terhadap pemanfaatan Situ Sangian sebagai sumber belajar geografi.

4	Siti Fauziyyah Islami Setia, Universitas Pendidikan Indonesia (2017)	Pemanfaatan Museum Talaga Manggung sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Geografi SMA di Kabupaten Majalengka	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik dan tingkat pemanfaatan Museum Talaga Manggunng sebagai sumber belajar, serta merumuskan strategi pemanfaatan Museum Talaha Manggung sebagai sumber belajar geografi	Metode: Kuantitatif Deskriptif Teknik Pengumpulan Data: Dokumentasi, Angket, Instrumen Penelitian. Teknik Analisis Data: Persentase dan Analisis Strategi SWOT.	Museum Talaga Manggung dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar geografi dan dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman yang lebih efektif dalam pembelajaran geografi dari aspek sosial.
5	Nurhajjah et al., Universitas Hamzanwadi (2017)	Persepsi Guru Sejarah Terhadap Eksistensi Museum Negeri NTB Sebagai Sumber Belajar dan Media Pembelajaran	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru sejarah tentang eksistensi museum Negeri Nusa Tenggara Barat sebagai sumber dan media pembelajaran sejarah.	Metode: Kualitatif Deskriptif Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik Analisis Data: Miles dan Huberman yang terdiri dari Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi.	Pada penelitian ini diketahui bahwa semua guru sejarah menyatakan senang karena keberadaan Museum Negeri NTB dapat membantu menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah. Sehingga, Museum Negeri NTB dapat memberikan manfaat sebagai sumber dan media pembelajaran dalam mata Pelajaran sejarah.