

Pengenalan Calistung Menggunakan Media Permainan Monopoli dengan Pendekatan Dora Eksplorer di PKBM Al Multazam Kecamatan Cimerak Kabupaten Pangandaran

Nunik Yudaningsih, Indra Nanda

AMIK Citra Buana Indonesia, Sukabumi, Indonesia

Email: nunikyudaningsih_s3@yahoo.com

Abstrak–Mengingat pentingnya pendidikan bagi setiap manusia, juga sebagai salah satu langkah dalam mengentaskan kemiskinan, maka PKBM Multazam berperan aktif dalam membantu program pemerintah melalui pelaksanaan pendidikan non formal dan berusaha untuk membantu masyarakat yang buta aksara. Buta aksara adalah ketidak mampuan untuk menggunakan Bahasa, ketidak mampuan untuk membaca, menulis, berhitung, mendengarkan dan berbicara. Penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai, yaitu pengenalan calistung menggunakan media permainan monopoli dengan pendekatan dora eksplorer di PKBM Al Multazam Kecamatan Cimerak Kabupaten Pangandaran. Metode penelitian menggunakan deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena, metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya. Dari kegiatan pembelajaran dengan media monopoli dan pendekatan Dora Eksplorer, dapat terlihat jelas pada form daftar nilai dengan hasil yang sangat memuaskan. Media dan pendekatan ini terbukti sangat efektif digunakan pada kelompok keaksaraan dasar, disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* akan meningkatkan motivasi dan gairah belajar warga belajar. Karena didalam model pembelajaran tersebut setiap warga belajar mempunyai hak untuk mengemukakan pendapatnya serta berpacu untuk mendapatkan nilai terbaik. Model ini cukup efektif untuk menumbuhkembangkan kedisiplinan, minat, kerjasama, keaktifan dan tanggung jawab warga belajar karena mengeksplor kemampuan warga belajar secara individual meskipun dilaksanakan secara berkelompok. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada warga belajar baik secara individu maupun secara kelompok sehingga dapat menemukan jawaban sendiri (inkuiri).

Kata Kunci: Calistung; Media Monopoli; Dora Eksplorer; Inovasi; Pendidikan Keaksaraan

Abstract–Given the importance of education for every human being, as well as one of the steps in alleviating poverty, PKBM Multazam plays an active role in assisting government programs through the implementation of non-formal education and trying to help the illiterate community. Illiteracy is the inability to use language, the inability to read, write, count, listen and speak. This study has a goal to be achieved, namely the introduction of calistung using monopoly game media with a dora explorer approach at PKBM Al Multazam, Cimerak District, Pangandaran Regency. The research method uses descriptive, namely the method used to find the elements, characteristics, properties of a phenomenon, this method begins with collecting data, analyzing data and interpreting it. From the learning activities using monopoly media and the Dora Explorer approach, it can be seen clearly on the score list form with very satisfying results. This media and approach has proven to be very effective in using basic literacy groups, it is concluded that using the cooperative learning model of learning will increase the motivation and enthusiasm of learning for learning citizens. Because in this learning model, every learning citizen has the right to express his opinion and race to get the best value. This model is quite effective for developing discipline, interest, cooperation, activeness and responsibility of learning citizens because it explores the abilities of learning citizens individually even though it is carried out in groups. This learning activity is centered on learning citizens both individually and in groups so that they can find their own answers (inquiry).

Keywords: Calistung; Monopoly Media; Dora Explorer; Innovation; Literacy Education

1. PENDAHULUAN

Buta aksara adalah ketidak mampuan untuk menggunakan Bahasa, ketidak mampuan untuk membaca, menulis, berhitung, mendengarkan dan berbicara. Hal ini, biasanya diartikan tidak mampu membaca, menulis dan berhitung pada tingkat yang memadai untuk komunikasi tertulis atau pada tingkat yang akan memungkinkan seorang individu untuk berfungsi pada tingkat tertentu dari masyarakat. Buta aksara merupakan penghambat utama bagi individu penyandanganya untuk bisa mengakses informasi dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Ada beberapa alasan mengapa mereka buta huruf, antara lain disebabkan: a) tidak sekolah sejak awal; b) *drop out* sekolah dasar (SD kelas 1-3); c) buta huruf kembali.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi Sumber Daya Manusia melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut diselenggarakan pada semua satuan dan jenjang pendidikan yang meliputi wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Berbagai situasi dan kondisi pada sebagian masyarakat membuat mereka tidak berdaya dan tidak berkembang secara optimal dalam menjalankan proses pendidikan secara formal, disamping tidak adanya biaya yang menunjang kearah pendidikan formal tersebut. Mengingat pentingnya pendidikan bagi setiap manusia/masyarakat, juga sebagai salah satu langkah dalam mengentaskan kemiskinan, maka PKBM yang beralamat di Dusun Lebaksari Kecamatan Cimerak berperan aktif dalam membantu program pemerintah melalui pelaksanaan pendidikan non formal dan berusaha untuk membantu masyarakat yang tidak sempat mendapatkan pendidikan formal karena berbagai hal melalui layanan pendidikan secara non formal. Dalam hal

ini penulis berperan aktif dalam layanan pendidikan yang diselenggarakan oleh PKBM khususnya jenjang pendidikan Keaksaraan Dasar sehingga pesertanya adalah tergolong bukan lagi pada usia sekolah dari yang putus sekolah SD hingga yang sama sekali tidak pernah merasakan bangku sekolah.

Permasalahan yang dihadapi oleh Tutor Keaksaraan Dasar begitu kompleks. Masalah tersebut diantaranya faktor usia yang sudah bukan usia sekolah, cenderung sudah dewasa bahkan dikatakan usia paruhbaya. Pada usia seperti ini warga belajar cenderung kesulitan menangkap materi yang disampaikan tutor. Selain itu pula Banyak diantara warga belajar yang memiliki hambatan untuk tatap muka dengan Tutor oleh karena kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan kenyataan, usia warga belajar keaksaraan dasar adalah rata-rata di atas 35 tahun. Usia seperti ini semangat belajar seseorang mengalami kemunduran dengan berbagai macam alasan . Seperti sibuk mengurus pekerjaan, urusan suami, urusan anak, dan sebagainya. Sehingga diperlukan motivasi yang luar biasa untuk menarik simpati, minat, dan semangat belajar mereka.

Mereka beranggapan, bahwa usia 35 tahun ke atas adalah usia kadaluarsa untuk belajar. Belajar bukan lagi tujuan, belajar bukan dunia yang harus mereka lalui saat ini. Menurut mereka, dunia belajar adalah milik anak-anak, sehingga sulit sekali mengajak mereka untuk mau belajar . Diperlukan berbagai metode dan strategi khusus dalam proses pembelajarannya. Berikut ini data warga belajar berdasarkan usia masing-masing.

Selama kegiatan pembelajaran tutor berusaha untuk mendorong warga belajar dengan memberikan semangat, pujian dan motivasi. Dengan cermat tutor berusaha meramu berbagai teknik yang menarik, dan terus berusaha menjelajahi materi pembelajaran sehingga warga belajar bisa merasakan belajar itu nyaman dan menyenangkan.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif, yaitu metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena, metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya. Dalam pelaksanaannya dilakukan melalui: teknik survai, studi kasus, studi komparatif, studi tentang waktu dan gerak, analisis tingkah laku dan analisis dokumenter. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa yang ada (Sukardi, 2003:57). Desain penelitian Penelitian ini menggunakan desain penelitian *ex post facto*. Sugiyono (1999:7) mengemukakan bahwa "penelitian *ex post facto* adalah satu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut". Tidak ada manipulasi langsung terhadap variabel penelitian ini.

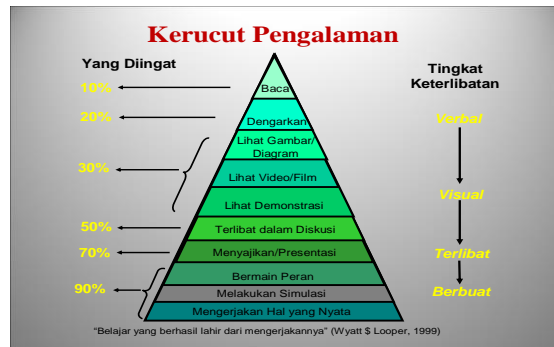
3. HASIL PENELITIAN

Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada warga belajar baik secara individu maupun secara kelompok sehingga dapat menemukan jawaban sendiri (inkuiri). Berikut ini data warga belajar keaksaraan dasar kelompok AL-MULTAZAM:

Tabel 1. Data warga belajar

No	Nama	Alamat	Usia
1	Oroh	RT 001/005	52 Tahun
2	Erom	RT 001/005	57 Tahun
3	Eros	RT 001/005	49 Tahun
4	Yeti	RT 001/005	36 Tahun
5	Heryati	RT 001/005	38 Tahun
6	Nurhayati	RT 001/005	42 Tahun
7	Robiah	RT 001/005	46 Tahun
8	Edoh	RT 001/005	39 Tahun
9	Dodoh	RT 001/005	55 Tahun
10	Dodoh Emin	RT 001/005	48 Tahun

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa peserta terdiri dari 3 orang yang berusia diatas 30 tahun, 4 Orang yang berusia diatas 40 tahun, dan 3 orang yang berusia diatas 50 tahun.



Gambar 1. Piramid kerucut pengalaman

Oleh karena itu Tutor harus berupaya mengkondisikan waktu serta target pembelajaran sehingga Satuan Kredit Kompetensi (SKK) dapat tercapai. Dan yang tak kalah penting adalah bagaimana warga belajar dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh Tutor dengan penuh semangat dan gairah belajar. Perbedaan tingkat usia serta latar belakang warga belajar yang heterogen membuat Tutor harus cerdas, terampil dan bijaksana serta kreatif menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan yang dapat menumbuhkan motivasi bagi warga belajar.

Bagaimana penerapan metode/media/sarana/pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pendidikan keaksaraan dasar untuk membantu meraih hasil belajar yang optimal demi menyongsong masa depan yang lebih baik". Inilah sebuah PR besar yang dihadapi dan dipecahkan oleh Tutor. Permasalahan ini sebenarnya bukanlah hal yang baru, melainkan telah ada sejak program jalur Pendidikan Non Formal ini ada, justru inilah sebuah dinamika yang terjadi dalam dunia Pendidikan Non Formal. Disinilah peran Tutor menjadi sangat penting dalam rangka mengorganisasi warga belajar sehingga kebutuhan mereka dalam hal pendidikan dan keterampilan dapat terlayani dengan baik. Tutor merupakan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan non formal pada umumnya karena bagi warga belajar, Tutor sering dijadikan tokoh teladan bahkan menjadi tokoh identifikasi diri. Oleh karena itu, Tutor seyogyanya memiliki perilaku dan kemampuan yang memadai untuk mengembangkan warga belajarnya secara utuh.

Program Keaksaraan Mempromosikan "Belajar Sepanjang Hayat" berdasarkan "4 pilar pendidikan"

1. *Learning To Know (Belajar Untuk Mengetahui)*
2. *Learning To Do (Belajar Untuk Melakukan)*
3. *Lerning To Be (Belajar Untuk Menjadi)*
4. *Learning To Life together (Belajar Untuk Hidup Bersama)*

Berdasarkan 4 pilar diatas, maka metode pembelajaran menjadi sangat penting, sebab jika Tutor salah menggunakan metode pembelajaran, maka bisa dipastikan tujuan dari pembelajaran yang direncanakan tidak akan tercapai dengan baik. Dalam makalah ini penulis mencoba memberikan masukan yang sederhana tentang metodologi pembelajaran yang disebut *kooperatif learning* (belajar secara berkelompok).

Kooperatif learning adalah sebuah metode yang tidak asing lagi namun jarang sekali digunakan oleh para Tutor Keaksaraan bahkan di jalur pendidikan formal sekalipun, padahal metode ini sederhana dan sangat mengasikkan untuk diterapkan pada pembelajaran keaksaraan dasar. Metode ini memberikan nuansa belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga menambah gairah belajar warga belajar dalam mengikuti proses

Dari kegiatan pembelajaran dengan media monopoli dan pendekatan Dora Eksplorer, dapat terlihat jelas pada form daftar nilai dengan hasil yang sangat memuaskan. Media dan pendekatan ini terbukti sangat efektif digunakan pada kelompok keaksaraan dasar. Adapun manfaat yang bias kita petik diantaranya :

1. Peserta tertarik untuk mengikuti pembelajaran
2. Peserta lancar membaca
3. Peserta lancar berhitung
4. Peserta lancar berdo'a
5. Peserta bisa menyimak
6. Peserta terhibur
7. Peserta mengetahui tempat- tempat wisata dan desa-desa di kabupaten angandaran
8. Peserta memahami hak dan kewajiban
9. Peserta memahami reward dan funishmen
10. Peserta bisa kerja sama dan kooperatif dengan sesama kelompok
11. Peserta mengetahui nama-nama perusahaan di Pangandaran



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pengabdian

Dengan pemanfaatan media permainan monopoli serta dengan pendekatan Dora Eksplorer terbukti memberikan dampak yang sangat positif diantaranya :

1. Warga belajar keaksaraan menjadi lebih giat belajar
2. Warga belajar termotivasi untuk dapat terus belajar sepanjang hayat (life long education)
3. Dinamika belajar kelompok mampu menggali berbagai potensi dari masing-masing warga belajar yang heterogen
4. Hasil belajar warga belajar jauh lebih meningkat.

Keunggulan dan kelemahan inovasi

1. Keunggulan

Media monopoli disertai pendekatan dora eksplorer memiliki banyak keunggulan dibanding media yang lain dikarenakan :

- a. Bahan belajar menggunakan media monopoli sangat mudah didapatkan
- b. Bahan-bahan yang digunakan cenderung murah dan dapat ditemukan dimana saja
- c. Media dan metode ini mampu menggerakkan warga belajar sehingga mereka gemar belajar.
- d. Berorientasi pada lingkungan

2. Kelemahan

Tak ada gading yang tak retak, dengan segala kerendahan hati saya sampaikan karena memang metode dan media ini tentunya masih banyak kelemahan, diantaranya :

- a. Faktor usia warga belajar yang cenderung sudah malas untuk berfikir, membuat tutor bekerja keras untuk menumbuhkembangkan gemar belajar dikelompok belajar keaksaraan dasar.
- b. Media monopoli ini dibuat menggunakan benda-benda yang sederhana sehingga mudah rusak
- c. Metode ini sangat baru sehingga para warga belajar masih cukup kesulitan untuk mengikutinya.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* akan meningkatkan motivasi dan gairah belajar warga belajar. Karena didalam model pembelajaran tersebut setiap warga belajar mempunyai hak untuk mengemukakan pendapatnya serta berpacu untuk mendapatkan nilai terbaik. Model ini cukup efektif untuk menumbuhkembangkan kedisiplinan, minat, kerjasama, keaktifan dan tanggung jawab warga belajar karena mengeksplere kemampuan warga belajar secara individual meskipun dilaksanakan secara berkelompok.

REFERENCES

- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono dan Rahardjito. 2012. Mediaendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta:Grafindo Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta:Grafindo .Pers
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. 1999. Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bandung: Kaifa
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta; Rineka Cipta.
- Elida Prayitno. 1989. Motivasi dalam Belajar. Jakarta: PPLPTK Depdikbud
- Hadio Wijoyo, S. E., SH, S., MH, M., AK, C., Ferry Kurniawan, M. P., & Kurniawan, F. (2020). Tranformasi Digital dan Gaya Belajar.
- Sardiman, 2007, Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar, Raja Grafindo Persa, Jakarta. Sudirman,2007, Ilmu Pendidikan. Bandung: Bina AksaraAnas.
- WIJOYO, H. (2021). EDUPRENEURSHIP DAN MAHASISWA. Edupreneurship, 21.