



BELAJAR SAMBIL BERMAIN KARTU ABJAD

Panduan Bagi Pamong Belajar, Guru, dan
Praktisi Pendidikan



**Prof. Dr. Mozes Markus Wullur, M.Pd.
Dr. Marien Pinontoan, M.Pd.
Drs. Ronny G. Dumanaw, M.Pd.
Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I, M.Pd.**

BELAJAR SAMBIL BERMAIN KARTU ABJAD

Panduan Bagi Pamong Belajar, Guru, dan
Praktisi Pendidikan



Prof. Dr. Mozes Markus Wullur, M.Pd.
Dr. Marien Pinontoan, M.Pd.
Drs. Ronny G. Dumanaw, M.Pd.
Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.

BELAJAR SAMBIL BERMAIN KARTU ABJAD

Panduan Bagi Pamong Belajar, Guru, dan Praktisi Pendidikan

Penulis

Prof. Dr. Mozes Markus Wullur, M.Pd.

Dr. Marien Pinontoan, M.Pd.

Drs. Ronny G. Dumanaw, M.Pd.

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd.

Editor

Dr. Zulfan Taufik, MA.Hum

Tata Letak

Ulfa

Desain Sampul

Faizin

16 x 24 cm, vi + 105 hlm.

Cetakan I, Oktober 2022

ISBN: 978-623-466-124-8

Diterbitkan oleh:

ZAHIR PUBLISHING

Kadisoka RT. 05 RW. 02, Purwomartani,

Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571

e-mail : zahirpublishing@gmail.com

Anggota IKAPI D.I. Yogyakarta

No. 132/DIY/2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala Pujian dan hormat disampaikan kepada Allah yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan serta kemampuan sehingga penulis dapat merampungkan penyusunan buku ini. Buku ini disusun berdasarkan hasil penelitian penulis dan tim di bagi Warga Belajar Keaksaraan SKB di Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan, Kabupten Bolaang Mongondew Timur, Kabupaten Kepulauan Talaud, dan Kabupaten Minahasa Utara Propinsi Sulawesi Utara.

Penyusunan buku ini dilatar belakangi oleh adanya keterbatasan pamong belajar dalam menyiapkan media belajar yang kondusif bagi warga belajar keaksaraan dalam proses pembelajaran. Penulis terpanggil untuk menemukan dan mengembangkan penggunaan media belajar Kartu Abjad dalam proses pembelajaran sambil bermain bagi Warga Belajar Keaksaraan di SKB 4 kabupaten tersebut. Dari hasil disain prototip gambar kartu abjad setelah melewati uji coba terbatas oleh tim peneliti dan tim pengembang, dan dilaksanakannya TOT bagi Pamong Belajar serta uji coba bagi 20 kelompok warga belajar di lokasi penelitian hasil, maka penggunaan media belajar kartu abjad ini dipandang efektif untuk pembelajaran membaca bagi warga belajar keaksaraan, dan dapat dikembangkan untuk anak didik di Sekolah Dasar, SMP, SMA/SMK dan masyarakat umum. Keefektivan media belajar kartu abjad ini dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan dan keterampilan berpikir untuk pengetahuan umum, dan untuk pengetahuan terkait lainnya.

Sebagai buku yang disusun berdasarkan hasil riset, maka dengan membaca buku ini pembaca akan mempelajari tentang konsep dasar media belajar, profil kartu abjad, dan Teknik permainan kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain, serta teknik reward dalam proses belajar sambil bermain kartu abjad.

Buku ini sangat menolong bagi para pamong belajar, guru, orang tua dan pihak terkait lainnya yang terpanggil untuk meningkatkan

proses belajar sambil bermain. Penulis menyadari dalam penyusunan buku ini masih terdapat sejumlah kekurangan karena keterbatasan yang ada. Karenanya, penulis berhadapan kepada pembaca Budiman berkenan memberikan kritik dan saran guna perbaikan buku ini.

Akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat Amiin.

Penulis,

Prof. Dr. Mozes Markus Wullur, M.Pd

Dr. Marien Pinontoan, M.Pd

Drs. Ronny G. Dumanaw, M.Pd

Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
Bagian 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	2
Bagian 2	
KONSEP DASAR MEDIA BELAJAR.....	5
A. Sejarah Perkembangan Media Belajar.....	5
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
C. Media Pembelajaran Sebagai Alat Komunikasi Belajar.....	13
D. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
Bagian 3	
MEDIA BELAJAR KARTU ABJAD DALAM PROSES PEMBELAJARAN.....	17
A. Konsep Dasar Belajar.....	17
B. Pengertian Media Belajar Kartu Abjad.....	20
C. Tujuan Media Belajar Kartu Abjad.....	21
D. Fungsi Media Belajar Kartu Abjad.....	22
E. Sasaran Media Belajar Kartu Abjad.....	24
Bagian 4	
PROFIL KARTU ABJAD.....	25
A. Bentuk dan Ukuran Kartu Abjad.....	25
B. Tampilan Gambar Media Belajar Kartu Abjad.....	25
Bagian 5	
BELAJAR SAMBIL BERMAIN KARTU ABJAD.....	79
A. Teknik Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad.....	79
B. Mekanisme Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad.....	83
C. Persyaratan Permainan Kartu Abjad.....	91
D. Penghargaan Pemenang Permainan Kartu Abjad.....	92

Bagian 6	
PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR KARTU ABJAD DALAM PROSES BELAJAR SAMBIL BERMAIN DIPUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM)	95
A. Konsep Dasar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).....	95
B. Dasar Hukum, Tujuan dan Sasaran kegiatan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat PKBM)	96
C. Warga Belajar dan Kegiatan Belajar Sambil Bermain di PKBM	97
DAFTAR PUSTAKA	100
TENTANG PENULIS.....	103

Bagian 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan sektor Pendidikan luar sekolah bagi masyarakat di propinsi Sulawesi Utara memiliki peran strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dikatakan demikian karena karena daerah ini memiliki ragam permasalahan diantaranya permasalahan keaksaraan bagi masyarakat usia produktif sebagai prasyarat meningkatkan kualitas kelayakan hidup masyarakat baik di daerah pedesaan maupun di daerah perkotaan. Pendidikan luar sekolah merupakan salah satu jalur Pendidikan yang memberikan pelayanan kepada masyarakat yang tidak mendapatkannya melalui jalur Pendidikan formal, di samping itu memberikan pelayanan dalam rangka menambah dan melengkapi yang telah diperoleh melalui Pendidikan formal. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang berkedudukan di kabupaten kota merupakan salah satu wadah Pendidikan non formal untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat yang membutuhkannya. Melalui PKBM diharapkan dapat berperan sebagai wadah untuk memenuhi segenap kebutuhan Pendidikan yang tidak didapatkan oleh masyarakat pada Pendidikan formal di sekolah, apakah dalam posisi menambah, melengkapi atau mengganti. Saat ini, PKBM menyelenggarakan berbagai program Pendidikan utama, seperti : Pendidikan kesetaraan paket A, B, dan C; kelompok bermain; Taman Penitipan Anak; Kursus dan Pelatihan; Pendidikan keaksaraan, dan program Pendidikan pendukung, seperti Taman Bacaan Masyarakat (TBM) serta kegiatan pembelajaran masyarakat lainnya.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat sebagai Lembaga Pendidikan on formal diharapkan dapat menjalankan fungsinya untuk menjadi lembaga pendidikan yang professional. Melalui pelayanan Pendidikan yang professional akan memungkinkan wadah ini akan diminati oleh seluruh masyarakat tanpa memperhatikan status sosial ekonomi masyarakat.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa PKBM sebagai wadah pembelajaran masyarakat belum menunjukkan hasil yang optimal. Masih banyak anggota masyarakat yang tidak terlayani kebutuhan belajarnya pada PKBM, banyak peserta didik PKBM kurang terampil setelah mengikuti Pendidikan, banyak program PKBM kurang relevan dengan kebutuhan masyarakat, pada umumnya program yang dilaksanakan merupakan adopsi dari tempat lain tanpa memperhatikan situasi dan kondisi setempat, dan sebagainya. Berbagai fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak pamong belajar kurang optimal melakukan tugas sementara begitu banyak program yang dapat dilakukan untuk masyarakat, masih banyak pamong belajar yang melakukan tugas berorientasi pada aktivitas administrasi, sehingga banyak program belajar tidak terselesaikan oleh pamong secara tuntas, banyak program belajar berjalan tidak sesuai dengan apa yang direncanakan, banyak pamong belajar bekerja atas prinsip rutinitas dan sebagainya. Secara khusus Mendapatkan deskripsi tentang kurangnya optimalnya pamong belajar melakukan tugas pembelajaran bagi peserta didik yang mengalami kesulitan membaca karena melek huruf keaksaraan, disebabkan belum tersedianya media belajar membaca dengan model pembelajaran yang unggul oleh pamong belajar bagi peserta didik. Untuk pengatasinya dibutuhkan media belajar Kartu Abjad dengan model pembelajaran sambil bermain yang dipandang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

B. Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan dari tersusunnya buku ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media belajar kartu abjad dalam proses pembelajaran sambil bermain bagi warga belajar keaksaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Sedangkan manfaat dari penyusunan buku ini antara lain :

1. Mendapatkan deskripsi tentang disain produk media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain.
2. Mendapatkan deskripsi tentang proses belajar sambil bermain kartu abjad bagi peserta didik atau warga belajar.

3. Mendapatkan deskripsi tentang efektivitas fungsional media belajar kartu abjad dalam proses belajar sambil bermain bagi peserta didik atau warga belajar.

Bagian 2

KONSEP DASAR MEDIA BELAJAR

A. Sejarah Perkembangan Media Belajar

Kita perlu memahami bahwa pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun saying, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakai, orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*), produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA).

Ber macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale, pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media, juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau media. Teori ini sangat penting dalam penggunaan media untuk kegiatan program-program pembelajaran. Sayangnya sampai saat ini pengaruhnya masih terbatas pada pemilihan media saja. Faktor siswa yang menjadi komponen utama dalam proses belajar belum mendapat perhatian.

Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori behaviorisme (behaviorisme theory) ajaran B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkahlaku siswa. Perubahan tingkahlaku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan, setiap ada perubahan tingkahlaku positif ke arah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan (*reinforcement*), berupa pembeitahuan bahwa tingkahlaku tersebut telah betul. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkahlaku tersebut telah betul. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkahlaku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Media instruksional yang terkenal yang dihasilkan teori ini ialah *teaching machine* dan *programmed instruction*.

Pada tahun 1965-1970, pendekatan system (system approach) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan Pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan system ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkankebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkahlaku siswa sesuai dengan yang akan tercapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama.

Pada dasarnya para guru dan ahli audio visual menyambut baik perubahan ini. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media audio visual sehingga lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Kita dapat melihat dari uraian terdahulu bahwa sudah selayaknya media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru dalam mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke

penerima pesan (siswa / pelajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik. Fungsi tersebut dapat dilaksanakannya dengan baik, walau tanpa kehadiran guru secara fisik. Peranan media yang semakin meningkat ini seringkali menimbulkan kekhawatiran di pihak guru. Guru takut apabila kedua fungsinya akan digeser oleh media Pendidikan. Kekhawatiran semacam ini pernah pula terjadi saat masuknya buku teks sebagai hasil ditemukannya mesin cetak ke sekolah. Seperti yang telah diketahui, guru pada mulanya merupakan satu-satunya sumber belajar. Tuntutan perkembangan zaman mengharuskan direkamnya pesan-pesan Pendidikan dan pembelajaran secara tertulis dalam bentuk buku. Pada saat itu, guru juga merasa tersaingi oleh media cetak ini. Kekhawatiran-kekhawatiran semacam itu sebenarnya tak perlu ada kalau kita ingat betul tugas dan peranan guru yang sebenarnya. Memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa-siswanya adalah tugas penting yang selama ini belum dilaksanakan oleh guru sepenuhnya. Guru dan media Pendidikan hendaknya bahu-membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik dan teliti oleh media Pendidikan.

B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sampai saat ini, dalam dunia Pendidikan belum didapatkan arti istilah media secara pasti dan standar. Biasanya orang membatasi pengetahuan media Pendidikan/pembelajaran dengan menekankan suatu maksud tertentu yang dikehendaki, sesuai dengan ruang lingkup bidang yang menjadi pokok pembicaraan, walaupun pada dasarnya ada kesamaan pengertian. Sebagai contoh, dapat kita lihat berbagai defenisi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Arief S. Sadiman, dkk (1984) mengemukakan bahwa kata media berasal dari Bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.
2. Gerlach dan P. Ely (1971) mengartikan media pembelajaran dalam arti luas atau sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksudkan media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal. Setiap medium adalah alat untuk mencapai suatu tujuan.
3. Oemar Hamalik (1980) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan media Pendidikan adalah alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan iinteraksi antara guru dan siswa dalam proses Pendidikan dan pembelajaran disekolah.
4. Robert M. Gagne (1970) menggunakan istilah media instruksional untuk menunjukkan berbagai macam komponen lingkungan belajar yang dapat menimbulkan perangsang untuk siswa (pebelajar), yang menyebabkan terjadinya komunikasi dengan siswa, termasuk dalam pengertian ini guru, objek (benda), berbagai macam alat mulai dari buku sampai televisi, yang secara umum mempunyai fungsi memberikan *input* kepada murid.
5. Yusufhadi Miarso, 1994 (dalam Umar Tirtarahaja) dalam bukunya Media Pembelajaran, dikemukakan bahwa media meruapakan

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar.

6. AECT (1979:21) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.
7. Olson (1974:12) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan symbol dengan melalui rangsangan indera tertentu, disertai penstrukturan informasi.
8. Commission on Instructional Technology (1970) diartikan sebagai media yang lahir akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis.
9. Gagne (1970) menyatakan bahwa media Pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar.
10. Briggs (1970) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi sipembelajar supaya proses belajar terjadi.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang Sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Tech-nology, 1997*) memberi Batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai system penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Sejalan dengan Batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi Batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Sering kali kata media Pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (Bahasa Indonesia "ilmu").

Menurut Webster (1983:105), "*atr*" adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi.

Bila hubungan dengan Pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:

Perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Achsini, 1986:10) Erat hubungannya dengan istilah "teknologi", kita juga mengenal kata Teknik

Teknik dalam bidang pembelajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan murid. Ia merupakan suatu strategi khusus (Anthony, 1963: 96). Bahkan Richards dan Rodgers (1982: 154) menjelaskan pula bahwa "Teknik" adalah prosedur dan praktek yang sesungguhnya dalam kelas. Dari sini, tampak jelas bahwa "teknologi" bukanlah hanya pembuatan kapal terbang model mutakhir dan semisalnya saja, tetapi melipat-lipat kertas jadi kapal terbang mainan itu juga hasil teknologi; karena itu juga merupakan suatu keterampilan dan seni (*skill*). Inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas membagi pengertian teknologi menjadi dua macam; ada yang disebut teknologi tradisional. Teknologi pembelajaran agama sementara masih *heavy* ke wawasan pengertian teknologi tradisional. Dengan demikian, jika ada teknologi pembelajaran agama misalnya, maka itu akan membahas masalah bagaimana kita memakai media dan alat bantu dalam proses mengajar agama, akan membahas masalah keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan agama.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang-dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), Pendidikan alat peraga pandang (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan tersebut berikut ini :

1. Media Pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.

2. Media Pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media Pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media Pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media Pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media Pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan definisi media Pendidikan/pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa pakar tersebut di atas, jelaslah bahwa meskipun tidak ada kesamaan definisi media, tetapi pada hakikatnya terdapat kesamaan arti yaitu merupakan sarana atau alat perantara terjadinya proses pembelajaran. Dalam tulisan ini dibatasi pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu, suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks seperti video, tape recorder dan sebagainya. Dengan pengertian semua alat/media yang dipilih itu benar-benar dipersiapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

C. Media Pembelajaran Sebagai Alat Komunikasi Belajar

Proses belajar membelajarkan adalah proses komunikasi antara guru dengan siswa. Guru sebagai komunikator menyampaikan materi pembelajaran yang di dalamnya terkandung pesan kepada siswa sebagai komunikasi. Dalam menyampaikan pesan yang terkandung di dalam materi kepada siswa, guru menggunakan media sebagai penghantar. Alat penghantar tersebut mutlak diperlukan betapapun sederhananya, misalnya suara guru dalam berceramah. Alat penghantar itu sangat beraneka ragam. Rentangannya dari yang sangat sederhana dan konvensional sampai pada yang kompleks dan canggih, dari suara guru sampai pada TV, dari papan tulis sampai pada *teleboard*.

Secara umum, media berarti berbagai medium (latin) berarti tengah. Medium diartikan sebagai perantara, pembawa, penghantar atau saluran. Dalam proses belajar membelajarkan, guru dapat menggunakan media yang ada pada dirinya untuk menyampaikan konsep abstrak, yang sering sulit dipahami oleh siswa-siswanya, meskipun diulangi beberapa kali. Maklum Bahasa sering kurang komunikatif. Sekalipun bagi guru yang bahasanya cukup komunikatif, dengan mendayagunakan media diluar diri guru secara tepat, penyampaian pesan akan lebih efisien/efektif daripada jika hanya menggunakan media yang ada pada dirinya.

D. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media didalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan Pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Menurut Derek Rowntree, media dapat :
 - a. Membangkitkan motivasi belajar
 - b. Mengulang apa yang telah dipelajari
 - c. Menyediakan stimulus belajar
 - d. Mengaktifkan respon murid
 - e. Memberikan feedback dengan segera
 - f. Menggalakkan Latihan yang serasi

2. Menurut McKnown, media dapat :
 - a. Mengubah titik berat Pendidikan formal dari Pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis beralih kepada Pendidikan yang mementingkan kebutuhan hidup anak.
 - b. Membangkitkan motivasi belajar murid
 - c. Memberikan kejelasan (*Clarification*)
 - d. Memberikan rangsangan (*stimulation*)
3. Menurut Edgar Dale, Finn dan Hobar, media dapat :
 - a. Memberikan pengalaman konkrit bagi pemikiran yang abstrak
 - b. Mempertinggi perhatian murid
 - c. Memberikan realitas, mendorong self activity
 - d. Memberikan hasil belajar yang permanent
 - e. Menambah perbendaharaan Bahasa
 - f. Memberikan pengalaman lain yang sukar diperoleh dengan cara lain.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa nilai praktis yang dapat diperoleh dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

1. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat, terutama jika media yang digunakan mampu menyuguhkan hal-hal, peristiwa-peristiwa atau masalah baru (gambar, foto, slide, film, tv, dan sebagainya).
2. Stimulus (rangsangan) untuk belajar selalu ada tersedia terutama jika media yang digunakan selalu bervariasi gambar, benda tiruan, benda asli, slide, film, dan sebagainya.
3. Siswa lebih aktif memberikan respons (tanggapan) selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar terutama jika media yang digunakan menyuguhkan hal-hal yang menarik perhatian atau sesuai selera siswa seperti film, film strip, slide dan sebagainya.
4. Perbedaan pengalaman pribadi siswa teratasi, karena apa yang disuguhkan melalui media dapat menimbulkan keseragaman penglihatan, penghayatan, penilaian, terhadap sesuatu (mekanisme kerja buruh pabrik pokok misalnya dapat diamati oleh siswa melalui gambar bersambung atau melalui rekaman video).

5. Mengatasi keterbatasan dari segi waktu (siswa yang lahir sesudah proklamasi 17 agustus 1945 misalnya, dapat mengetahui jalanya peristiwa tersebut di rekaman film)
6. Mengatasi keterbatasan dilokasi ruang kelas (letusan gunung galunggung dapat diamati dengan cermat oleh siswa melalui film/ video tv, pameran, lukisan, sosio drama dan sebagainya).
7. Kontak langsung antara siswa dengan lingkungan masyarakat dan lingkungan alam dapat terjadi setiap saat misalnya dengan kunjungan kecagar alam, kebun binatang, museum, dan sebagainya.
8. Peristiwa yang langka atau jarang terjadi dapat pula diketahui (didengar, diamati, dirasakan) dengan bantuan media (gerhana bulan dapat disaksikan melalui layer tv dan film)
9. Proses kehidupan makhluk-mahluk atau benda-benda yang amat kecil atau halus dapat diketahui secara konkrit, misalnya molekul dapat diamati dengan mikroskop.
10. Bertambahnya perbendaharaan Bahasa siswa baik Bahasa lisan maupun Bahasa tulisan (pengajaran Bahasa dapat divariasikan dengan menggunakan rekaman video, radio dan sebagainya)
11. Program dengan bantuan media dapat dilakukan dengan berulang-ulang sehingga pengajaran yang disuguhkan menjadi lebih jelas (hasil rekaman kaset video, kaset film dan dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama).
12. Perbandingan antara suatu benda dengan benda yang lain dapat diamati, misalnya keadaan seseorang sebelum dan sesudah menderita suatu penyakit, dapat dibandingkan melalui foto.
13. Umpan balik dapat diperoleh dengan segera, sehingga proses belajar atau kegiatan belajar yang baru saja berlangsung, dapat diamati Kembali untu mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, kita dapat melihat bahwa media pembelajaran mempunyai peranan atau fungsi sebagai komponen dari suatu system pembelajaran. Media merupakan komponen yang sama pentingnya dengan komponen yang lain.

Bagian 3

MEDIA BELAJAR KARTU ABJAD DALAM PROSES PEMBELAJARAN

A. Konsep Dasar Belajar

Jika kita bergerak dalam bidang Pendidikan dan Latihan, baik sebagai guru, dosen, pelatih, instruktur, pengelola atau bahkan sebagai siswa, mahasiswa dan pihak yang dilatih, barang kali istilah proses belajar mengajar tidak asing lagi. Istilah lain yang sering dipakai adalah kegiatan belajar mengajar. Kedua istilah tersebut kita melihat adanya dua proses atau kegiatan, yaitu: proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar. Kedua proses tersebut seolah-olah tak terpisahkan satu sama lain. Orang menganggap bahwa ada proses belajar tentu ada proses mengajar. Seseorang belajar karena ada yang mengajar. Jika mengajar kita pandang sebagai kegiatan atau proses yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar pada diri seseorang, pendapat tersebut tidaklah benar. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah-satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (efektif). Sebagai contoh jika sebelumnya si pemandu kecil tidak tahu nama dan letak ibukota provinsi Sulawesi Utara, dan sekarang sebagai siswa SD dia dapat menyebut nama dan menunjukkan letak ibu kota provinsi tersebut, kita katakan siswa SD itu telah belajar. Begitu pula halnya jika dia sebelumnya tak dapat menulis angka 1 s.d. 10 dan sekarang dapat menulisnya dengan lancar, baik dan benar. Begitu pula Mirna, sebelum

kursus musik piano dia tak dapat main dengan 10 jari, sekarang dengan lancar dia mahir memainkan 10 jarinya, artinya Mirna telah belajar main piano. Dulu Djoko tak tahu siapa Kartini dan kurang dapat menghargai perjuangan serta jasa-jasanya. Sekarang dia tahu dan sangat kagum serta menghargai setinggi-tingginya pahlawan pejuang emansipasi wanita itu. Djoko telah belajar karena ada perubahan baik dalam pengetahuan maupun sikapnya.

Tidak semua perubahan tingkah-laku dapat kita sebut belajar. Ivan si pendiam, sejam yang lalu diajak kawan-kawannya masuk ke sebuah rumah makan. Sekarang dia keluar dengan banyak bicara, tertawa-tawa berceles tak karuan dan gontai jalannya. Perubahan tingkah-laku siswa kelas III SMA ini bukan karena proses belajar tapi akibat minuman keras yang mengganggu syaraf pengontrol kesadarannya. Atau sebaliknya, si Yati yang ceria tiba-tiba menjadi pendiam dan pemurung karena penyakit yang dideritanya. Perubahan tingkah-laku ini bukan pula karena proses belajar. Begitu juga dengan si Rachmadi yang menginjak remaja anak yang ceking dan kerempeng itu tiba-tiba suaranya menjadi bertambah berat. Perubahan ini bukan pula karena proses belajar tetapi karena proses pertumbuhan fisik. Dengan dapat kita simpulkan bahwa jika seseorang telah belajar akan terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya, tidak karena proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan; tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Guru memang bukan satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan atau fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Kalau ditilik dari sejarah perkembangan profesi guru, tugas mengajar sebenarnya adalah pelimpahan dari tugas orang tua karena tidak mampu lagi memberikan pengetahuan keterampilan dan sikap-sikap tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dan perkembangan masyarakat serta budaya pada umumnya, berkembang pulalah tugas dan peranan guru, seiring dengan berkembangnya jumlah anak yang memerlukan Pendidikan.

Dulu, pada zaman Socrates ilmu pengetahuan yang diajarkan kepada siswanya adalah hasil penemuan atau daya pikir Socrates sendiri. Perkembangan selanjutnya membuktikan bahwa situasi semacam itu tak mungkin untuk dipertahankan.

Misalnya anda guru kelas IV SD akan mengajar IPA dengan pokok bahasan rantai makanan dan jejaring kehidupan dan subpokok bahasan tentang bagaimana tumbuh-tumbuhan berkembang biak. Anda bisa saja bercerita Panjang lebar tentang cara-cara perkembangan tumbuh-tumbuhan, secara generative atau vegetative. Namun hasilnya tentu berbeda dengan jika anda tunjukkan benda yang sebenarnya (bunga, buah, biji, daun, batang tumbuh-tumbuhan tertentu) atau anda tunjukkan gambar penampangnya. Jika mungkin anda bisa meminta siswa-siswa untuk membaca sendiri buku IPA yang berisi pokok dan subpokok bahasan tersebut, atau melihat program film bingkai, dan jika anda ingin menunjukkan proses perkembangbiakkannya, anda bisa memakai film gelang, film ataupun video. Itu semua akan lebih konkret daripada ceriterakan secara verbal semata.

Tidak selamanya membawa siswa ke benda/objek/peristiwa sebenarnya atau sebaliknya membawa benda/bjek/peristiwa sebenarnya ke siswa, dan tidak mungkin dilakukan. Jika kita harus mengajarkan proses terjadinya gerhana bulan, kita perlu sumber lain untuk menyampaikan pesan tersebut, maka model, gambar, bagan, film bingkai, film rangkai, film gelang, dan film bisa menyajikan pesan tersebut dengan baik. Konsekwensinya sebagai guru atau instruktur suatu Latihan kita harus mengakui bahwa kita bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah Proses Belajar Mengajar atau kegiatan mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Guru atau instruktur hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar.

Siswa atau peserta Latihan sendiri, petugas perpustakaan, kepala sekolah, tutor, tokoh-tokoh masyarakat atau orang-orang yang mempunyai keterampilan dan kemampuan tertentu di masyarakat juga merupakan sumber belajar. Mereka dapat digolongkan sebagai

sumber belajar jenis orang (*people*). Jenis sumber belajar yang lain adalah pesan (*message*) yaitu ajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh siswa/peserta Latihan.

Bidang studi atau materi-materi Latihan jenis ini adalah sebagai berikut.

1. Bahan (*materials*). Jenis ini biasa disebut dengan istilah perangkat lunak atau *software*. Di dalamnya terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji maupun tanpa alat transparansi OH, film bingkai, audio.
2. Alat (*device*), bisa disebut istilah *hardware* atau perangkat keras dan digunakan untuk menyajikan pesan contohnya, proyektor film, film bingkai, proyektor overhead, video tape dan cassette recorder, pesawat radio dan TV
3. Teknik adalah prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang dan lingkungan untuk menyajikan pesan, misalnya Teknik demonstrasi, kuliah, ceramah, tanya jawab, pengajaran terprogram dan belajar sendiri.
4. Lingkungan atau *setting* memungkinkan siswa belajar. Misalnya: Gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, pusat sarana belajar, museum, taman, kebun binatang, rumah sakit, pabrik dan tempat-tempat lain baik yang sengaja dirancang untuk tujuan belajar siswa atau dirancang untuk tujuan lain tetapi kita manfaatkan untuk belajar siswa-siswa kita.

Kita dapat melihat banyak sekali sumber belajar. Selain dari guru atau instruktur, Pandu, Mirna, dan Koko telah belajar dari bahan atau materials seperti misalnya buku, radio, majalah, film bingkai, video, dengan atau tanpa bantuan alat-alat seperti proyektor dan pesawat radio/video. Bahan dan alat yang kita kenal dengan istilah *software* dan *hardware* tak lain dan tak bukan adalah *media Pendidikan*.

B. Pengertian Media Belajar Kartu Abjad

Media belajar kartu abjad merupakan salah satu bentuk kartu yang berisikan tulisan huruf abjad A sampai dengan Z untuk dipergunakan menghimpun sejumlah piasan huruf sehingga membentuk kata yang

bermakna sesuai yang ditetapkan dalam suatu proses permainan sambil belajar bagi warga belajar/peserta didik dan bagi masyarakat peserta belajar.

Media belajar kartu abjad ini digunakan oleh tutor atau guru dalam proses belajar sambil bermain yang terencana, terstruktur, sistematis dan menjadi satu kesatuan dalam persiapan pembelajaran atau yang dikenal dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), atau Persiapan Mengajar (PM), atau jika di perguruan tinggi dikenal dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS). Media belajar kartru abjad ini akan dimainkan oleh warga belajar, atau peserta didik, dalam satuan kelompok belajar tertentu yang sengaja dibentuk untuk belajar sambil bermain. Melalui media belajar ini akan banyak menggali dan memperluas pengetahuan, wawasan serta keterampilan berpikir warga belajar atau peserta didik untuk mengenal huruf, kata, dan kalimat pendek bermakna yang dirancang oleh sumber belajar, tutor atau guru dalam satuan proses pembelajaran sambil bermain oleh warga belajar, peserta didik yang menjadi peserta permainan.

C. Tujuan Media Belajar Kartu Abjad

Media belajar kartu abjad ini dirancang untuk membantu tutor atau sumber belajar atau guru untuk membelajarkan materi pembelajaran mengenal huruf, atau belajar membaca berulang bagi masyarakat buta huruf yang terhimpun sebagai warga belajar kejar paket A, atau warga belajar melek huruf atau lupa huruf yang dilaksanakan melalui proses belajar sambil bermain.

Dengan demikian media belajar kartu abjad ini dapat memudahkan tutor atau sumber belajar atau guru mentransformasikan materi pembelajaran yang direncanakan di satu pihak dan dilain pihak merangsang dan memudahkan warga belajar atau peserta didik, atau peserta permainan untuk mengenal, mengetahui dan memahami nama-nama huruf, merangkai atau menyusun atau menata sejumlah huruf menjadi satu kata atau sejumlah kata pendek yang bermakna atau yang mmiliki arti.

Media belajar kartu abjad ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan, wawasan dan keterampilan berpikir bagi peserta didik

pendidikan dasar dan menengah sederajat pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu untuk mata pelajaran tertentu misalnya dalam pelajaran bahasa Inggris Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam rangka perbendaharaan bahasa. Media belajar kartu abjad ini dapat digunakan penguasaan kata bermakna seperti: "Payung" dirangkai menjadi satu kata bahasa Inggris menjadi "***Umbrella***" dalam bentuk permainan melalui pendekatan belajar sambil bermain serta mata pelajaran terkait lainnya.

Media Belajar Kartu Abjad ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan berpikir bagi masyarakat umum. Media belajar kartu abjad ini dapat dijadikan permainan untuk membentuk rangkaian huruf menjadi kata bermakna sesuai kesepakatan bersama melalui kegiatan sosial keagamaan atau kemasyarakatan seperti tokoh-tokoh agama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing, tokoh-tokoh masyarakat setempat, tempat-tempat wisata dan sebagainya.

D. Fungsi Media Belajar Kartu Abjad

Media belajar kartu abjad ini memiliki multi fungsi dimana selain berfungsi sebagai media belajar sambil bermain bagi warga belajar orang dewasa yang mengalami kesulitan membaca dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah di Pusat-pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), media belajar kartu abjad ini juga berfungsi untuk menjadikan media belajar sambil bermain bagi lembaga-lembaga pendidikan pesekolahan, Proses pendidikan dalam keluarga, lembaga-lembaga keagamaan, dan organisasi sosial kemasyarakatan lainnya.

1. Fungsi Media belajar Kartu Abjad di lembaga-lembaga Persekolahan
Dapat dijadikan media belajar sambil bermain oleh guru-guru di semua jenis dan jenjang pendidikan seperti untuk belajar membaca bermula, seperti mengenal huruf, merangkai huruf menjadi salah satu nama bunga, hewan, nama papa atau mama dan sejenisnya dalam bentuk permainan sambil belajar bagi anak TK dan kelas bawah. Keemudian media belajar kartu abjad ini juga berfungsi untuk menjadikan media pembelajaran untuk perbendaharaan kata dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris di SD dan SMP seperti menyusun rangkaian huruf bermakna tertentu dari bahasa

Indonesia ke bahasa Inggris (Kunci, Payung, Rumah, Kuda, Kucing, dan sebagainya). Selanjutnya media belajar ekartu abjad ini juga dapat berfungsi untuk mata pelajaran PPKn dan Ilmu Pengetahuan Sosial bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar dalam mempelajari pengenalan nama-nama tokoh pahlawan nasional, nama-nama kota bersejarah, nama-nama kota pariwisata, dan pengetahuan umum lainnya.

2. Fungsi Media Belajar Kartu Abjad dalam Pendidikan Keluarga

Proses pendidikan dalam keluarga biasanya melibatkan sebagian atau seluruh anggota keluarga secara tidak formal. Dalam waktu waktu tertentu keluarga menyisihkan waktu senggang untuk bermain sambil belajar. Media belajar kartu abjad ini dapat berfungsi untuk mempelajari sejumlah tema, topik dalam susunan huruf abjad bermakna sambil bermain misalnya menyusun rangkaian huruf bermakna menjadi nama masing-masing anggota keluarga, perabotan dalam rumah, serta pengetahuan umum lainnya. Hakikat dari proses belajar sambil bermain ini adalah terciptanya suasana permainan yang menyenangkan dengan menciptakan kondisi belajar yang kondusif.

3. Fungsi Media Belajar Kartu Abjad di Lembaga-lembaga Keagamaan

Di lembaga-lembaga keagamaan juga memiliki lembaga-lembaga pendidikan seperti lembaga pendidikan pondok-pondok pesantren, Sekolah-sekolah Madrasah, Sekolah-sekolah Yayasan oleh lembaga-lembaga keagamaan baik negeri maupun swasta maka media belajar kartu abjad ini berfungsi sebagai media yang dapat digunakan dalam proses transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi bagi bidang pelajaran tertentu di kelas-kelas awal dengan memperkenalkan dan mempelajari tokoh-tokoh agamanya, pokok-pokok pelajaran kitab sucinya, serta materi pelajaran umum lainnya sesuai dengan rencana pembelajaran yang disiapkan oleh sumber belajar melalui proses pembelajaran sambil bermain.

4. Fungsi Media Belajar Kartu Abjad di lembaga-lembaga Organisasi Sosial Kemasyarakatan

Dalam masyarakat kita terdapat sejumlah organisasi sosial yang menghimpun semua aktivitas kegiatan masyarakat baik organisasi RT, RW, perhimpunan keluarga, serta organisasi lembaga-lembaga

swadaya masyarakat maupun organisasi lembaga-lembaga sosial terkait lainnya baik resmi seperti organisasi politik maupun organisasi swasta lainnya. Di setiap organisasi ini sering melakukan kegiatan informal dalam bentuk kegiatan perlombaan rekreatif dan bersifat hiburan bermakna, maka media belajar kartu abjad ini dapat dijadikan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat belajar sambil bermain dengan merangkai huruf kartu menjadi susunan huruf bermakna seperti nama pengurus organisasinya, nama benda-benda di sekitar situasi kegiatan permainan/ perlombaan, dan sejenisnya. Hakikat permainan ini ialah peserta permainan tidak menyadari bahwa mereka sudah masuk dalam proses pembelajaran tidak formal yang sengaja dirancang untuk itu dan mereka tidak menyadari bahwa peserta permainan ini sudah masuk dan berada dalam situasi proses belajar sambil bermain..

E. Sasaran Media Belajar Kartu Abjad

Adapun yang menjadi sasaran media belajar kartu abjad ini ialah mulai dari peserta didik yang belum mengenal huruf akan menjadi media belajar mengenal huruf dilanjutkan dengan menyusun huruf huruf menjadi satu kata bermakna. Demikian juga bagi orang dewasa yang mengalami kesulitan mengenal huruf atau kesulitan membaca (melek huruf), serta seluruhsiswa yang telah mengenal huruf dan terampil membaca untuk belajar sambil bermain dalam rangka mengenal, mengetahui, memahami, dan menguasai suatu objek pengetahuan tertentu. Melalui permainan kartu abjad ini akan terjadi proses pengembangan kemampuan daya nalar lewat pengembangan pengetahuan, wawasan, keterampilan mengoptimalkan daya pikir seseorang peserta permainan melalui objek pembelajaran tertentu yang ditetapkan dalam proses permainan kartu abjad tersebut.

Bagian 4

PROFIL KARTU ABJAD

A. Bentuk dan Ukuran Kartu Abjad

1. Bentuk Kartu Abjad

Kartu abjad berbentuk empat persegi yang berisikan tulisan huruf abjad A, B, C, D, dan seterusnya sampai dengan huruf Z. Bentuknya sama masing masing piasan hurufnya serta memiliki sisi depan dan sisi belakang. Sisi depannya bertuisan huruf abjad dan sisi belakangnya menjadi penutup sisi depan huruf abjad tersebut.

2. Ukuran Kartu Abjad

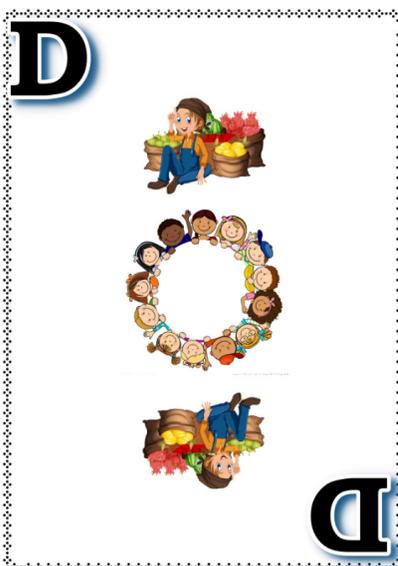
Setiap piasan kartu abjad memiliki ukuran panjang 8 cm x lebar 5,5 cm. Kartu abjad ini terbuat dari bahan kertas karton dengan tebal 0,005mm kemudian dilaminating tidak mudah kusut. Kartu Abjad ini kemudian sisi depannya dicetak dengan masing-masing huruf memiliki fond text Bookman Old Style ukuran fond 199, agar mudah dibaca oleh warga belajar. Sisi depan kartu abjad memiliki warna dasar putih dan bertuliskan huruf abjad kapital (huruf besar) A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. Kemudian sisi belakangnya menggunakan warna dasar Hijau diberikan gambar orang dewasa sedang memelihara ternak Ayam dan Kambing dan bertuliskan Mari Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad Bersama Mozes Markus Wullur (MMW) sebagai penemu media belajar kartu abjad. Gambar dan tulisan ini dibuat menghadap ke atas maupun menghadap ke bawah dengan maksud saat bermain posisi tulisan dan gambar sisi belakang kartu abjad tetap terbaca dn tidak terbalik.

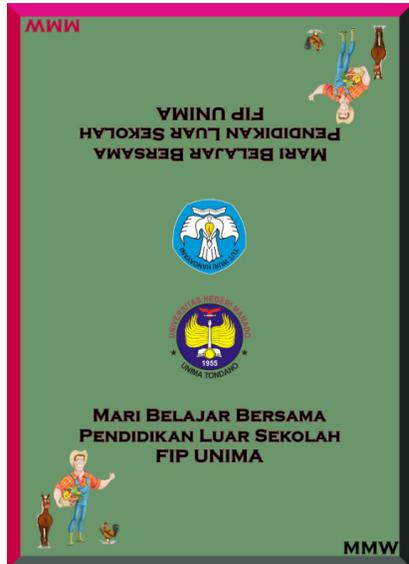
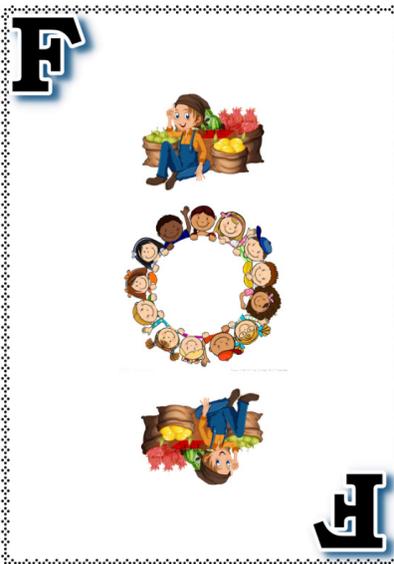
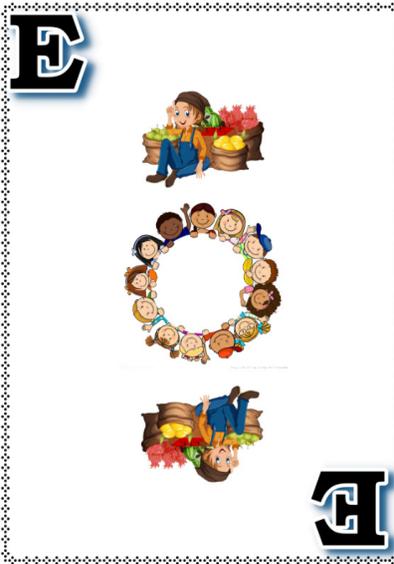
B. Tampilan Gambar Media Belajar Kartu Abjad

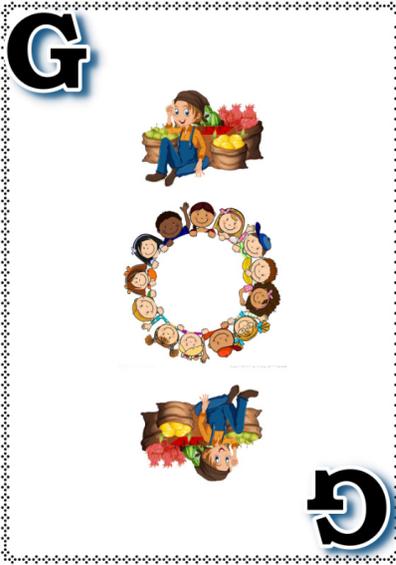
Tampilan gambar media belajar kartu abjad yang menjadi materi pokok dalam buku ini ditampilkan secara beruutan berikut ini :

1. Tampilan kartu abjad berdasarkan huruf Alpabet sebagai berikut :









MMW

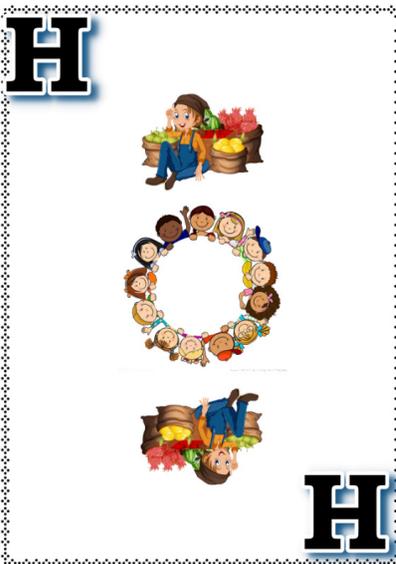
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA



MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA



MMW



MMW

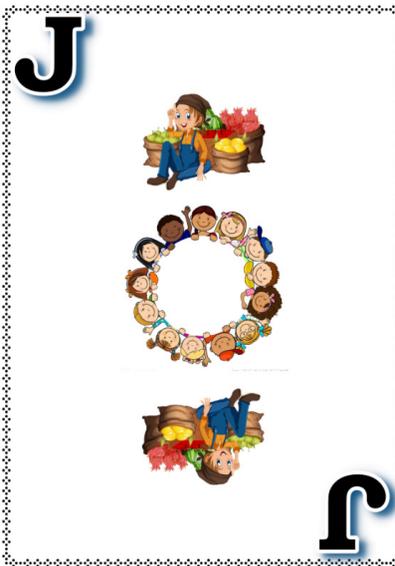
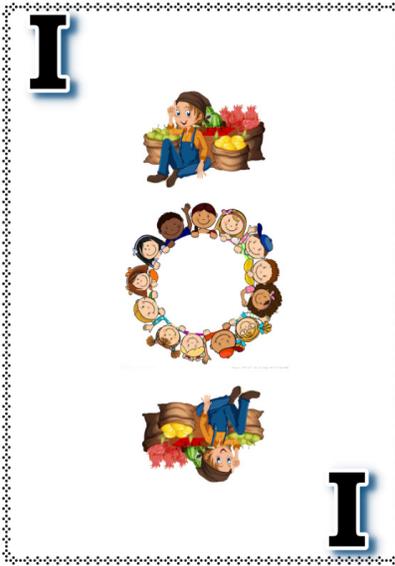
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

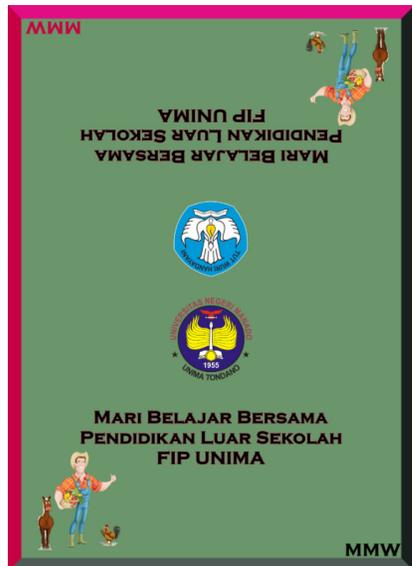
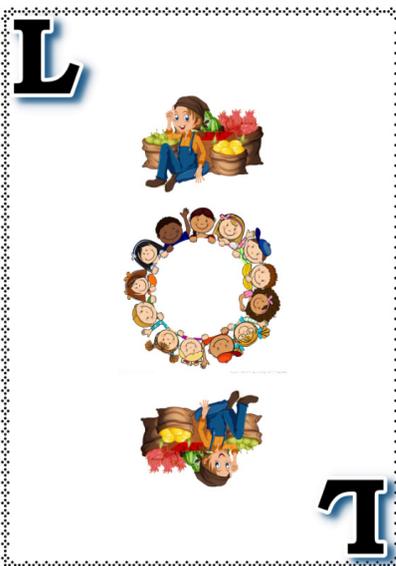
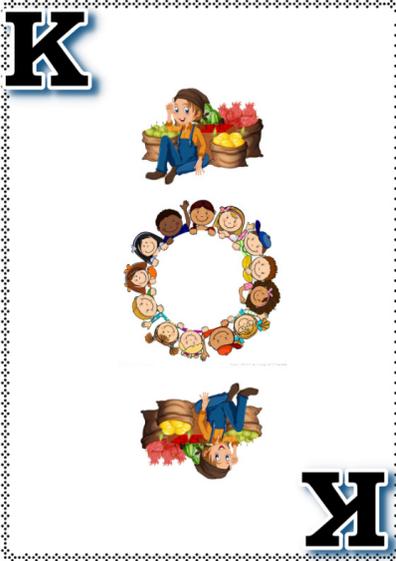


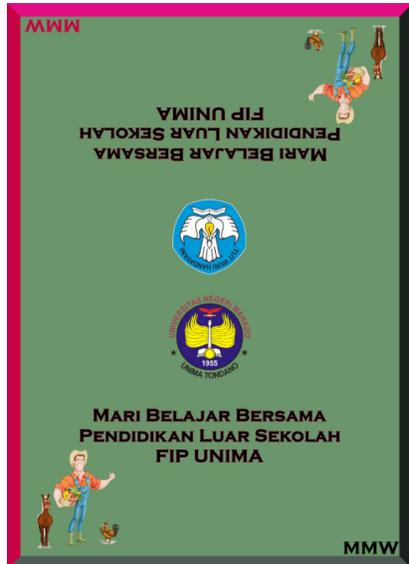
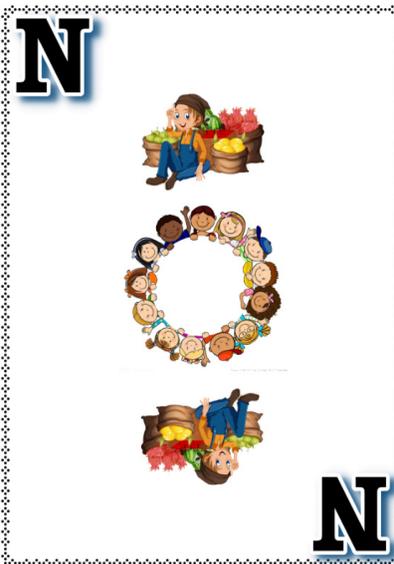
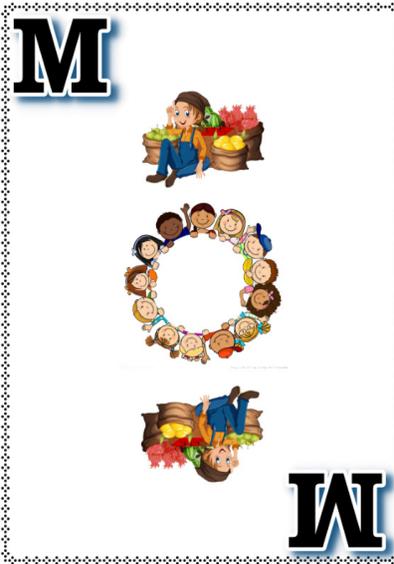
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA



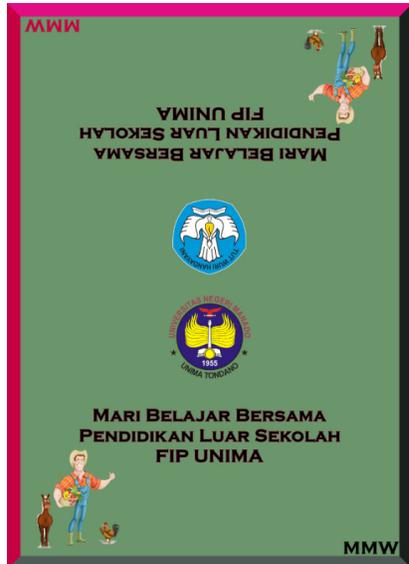
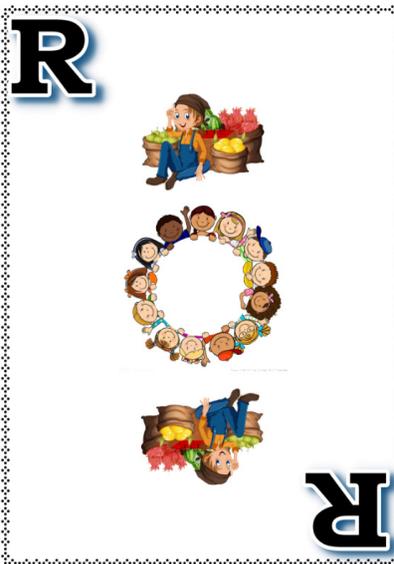
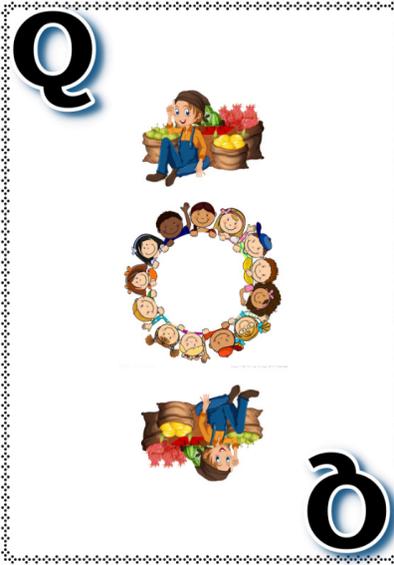
MMW



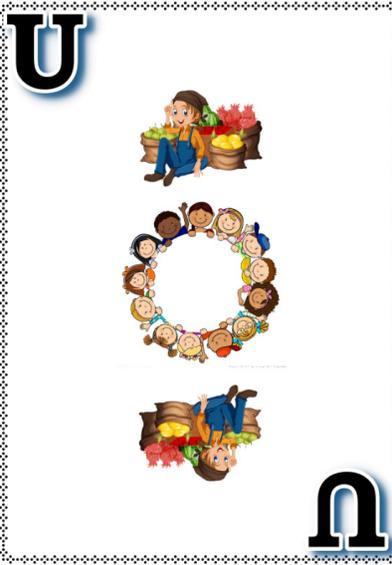


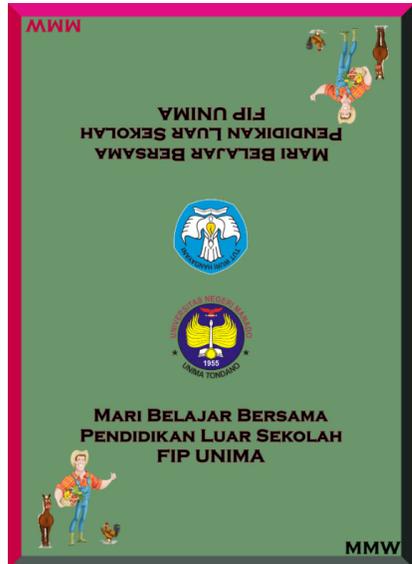
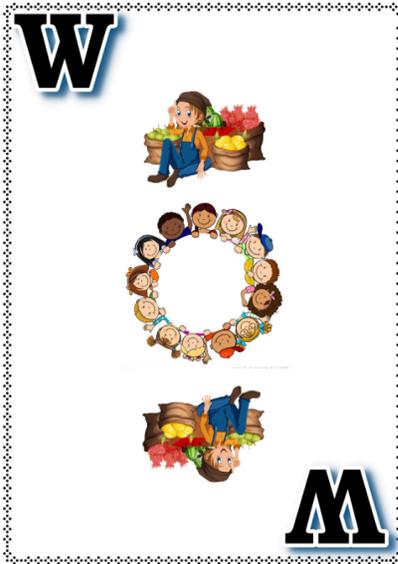


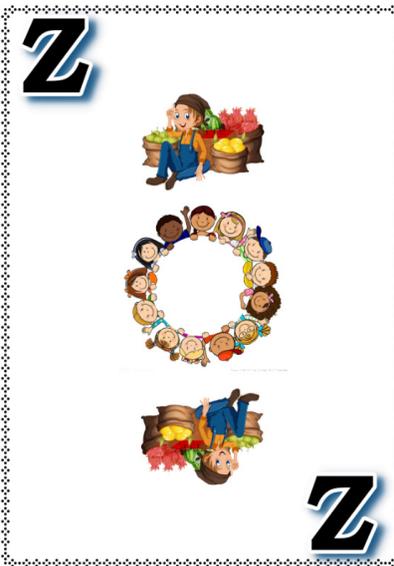
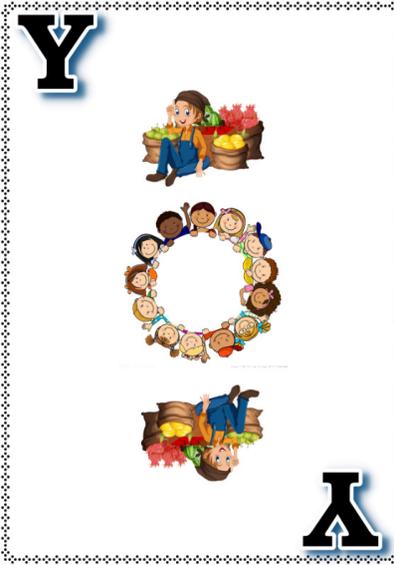


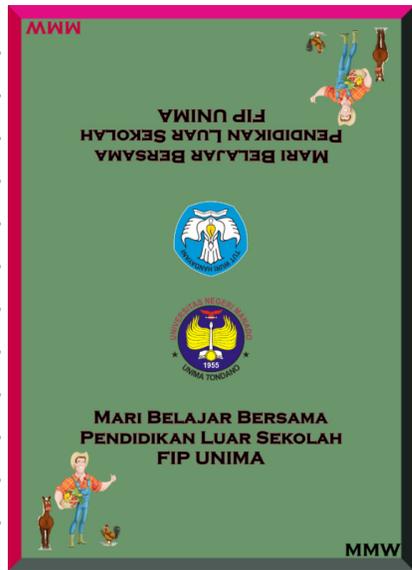
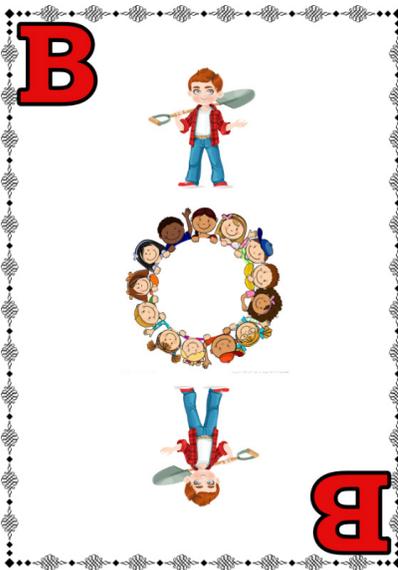


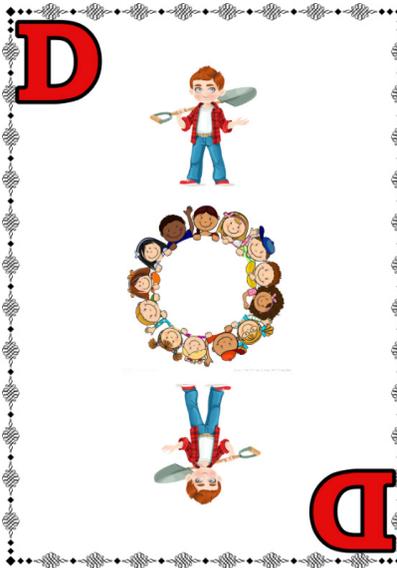
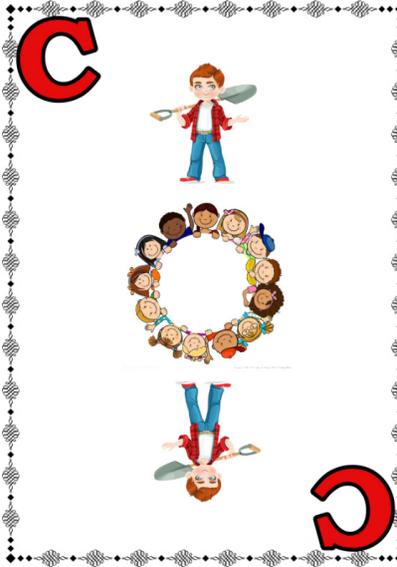


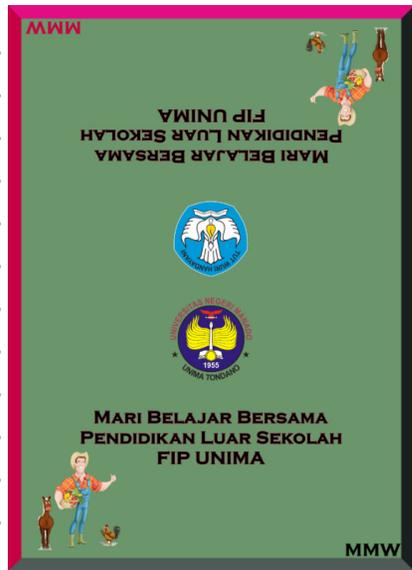
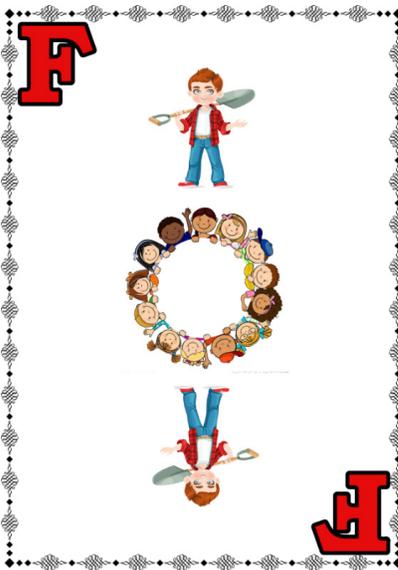


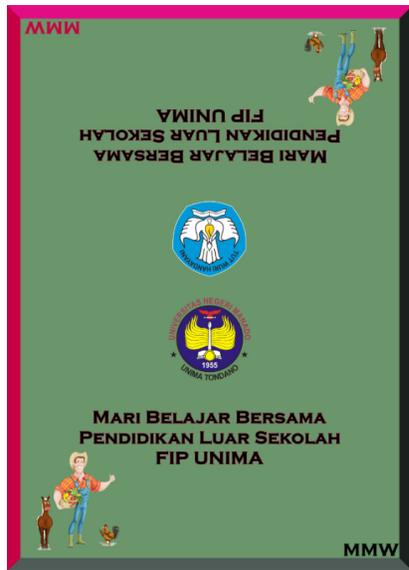
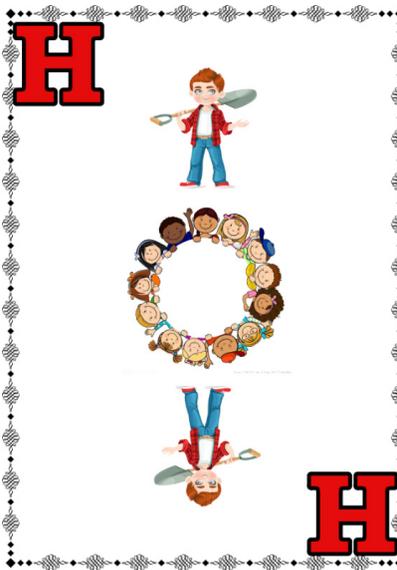
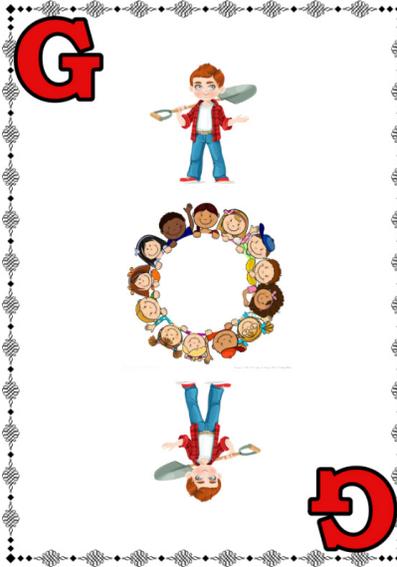


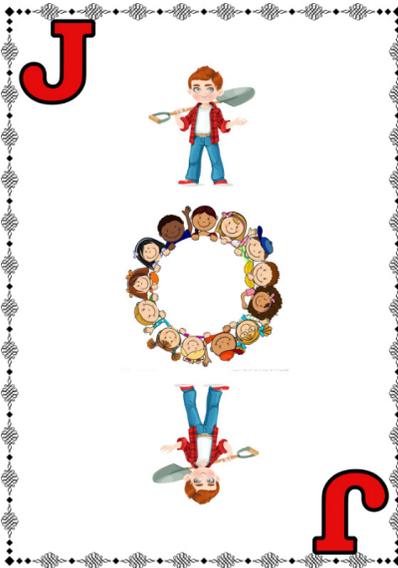
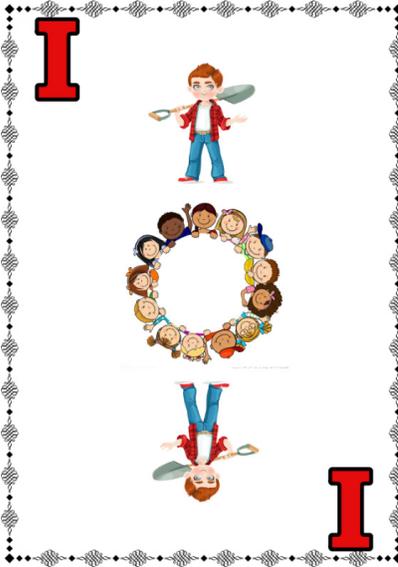


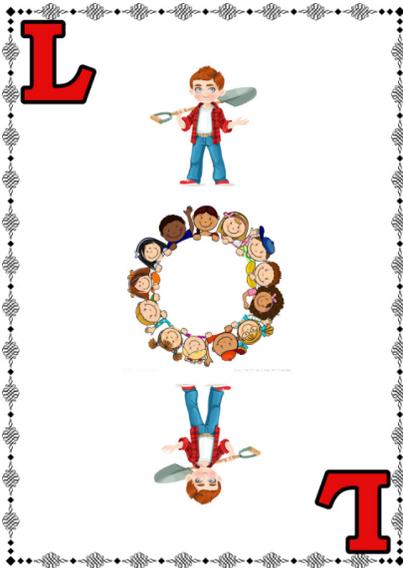
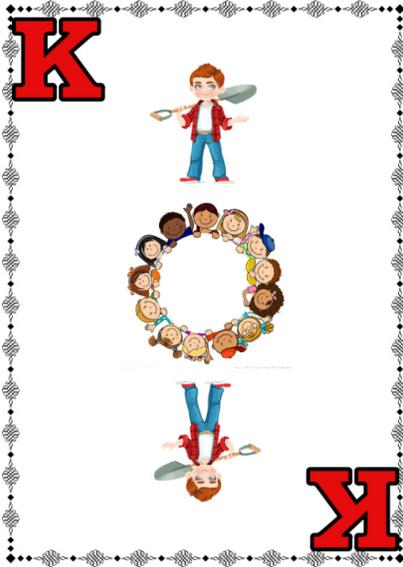


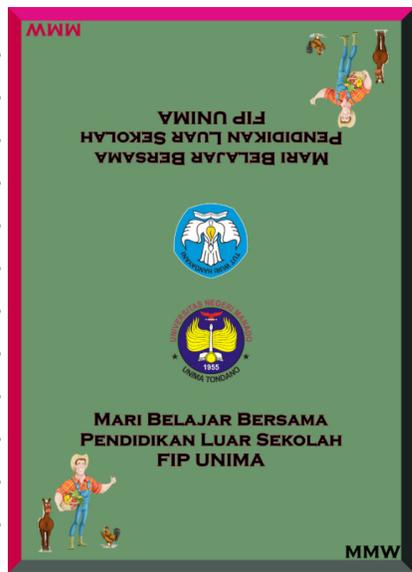
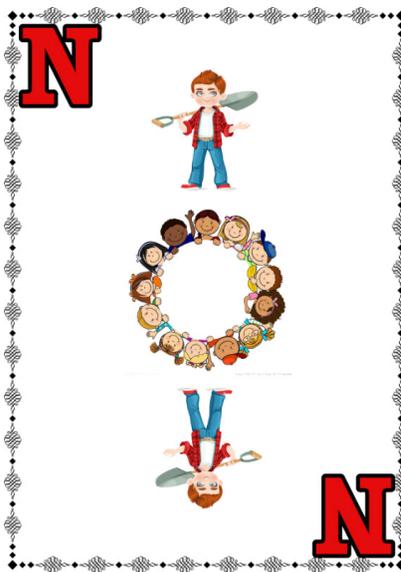
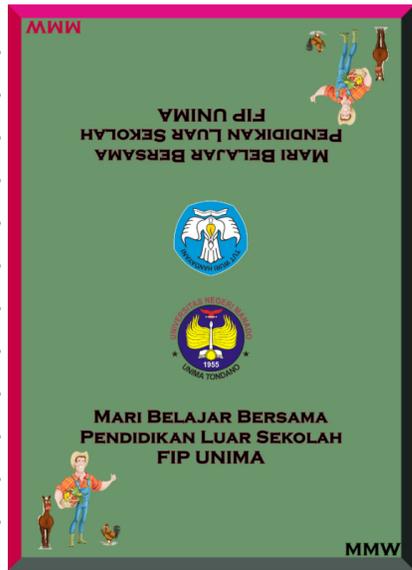


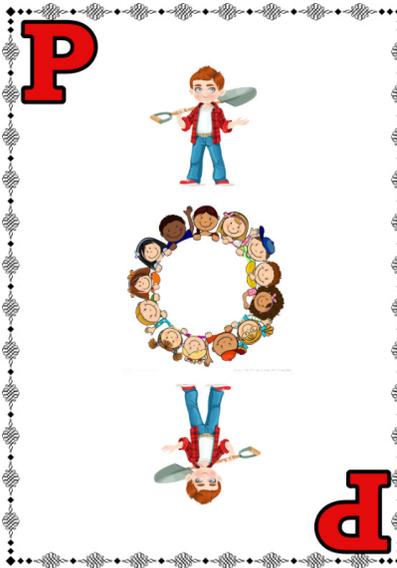
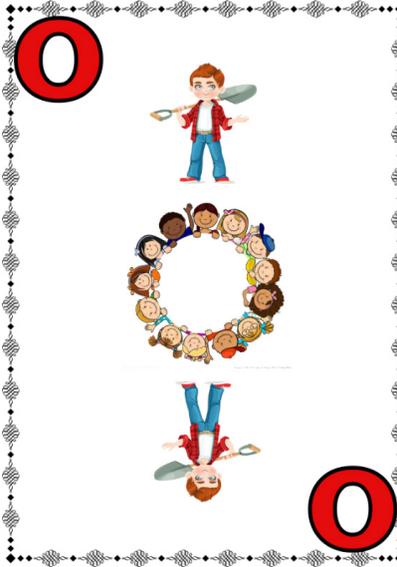


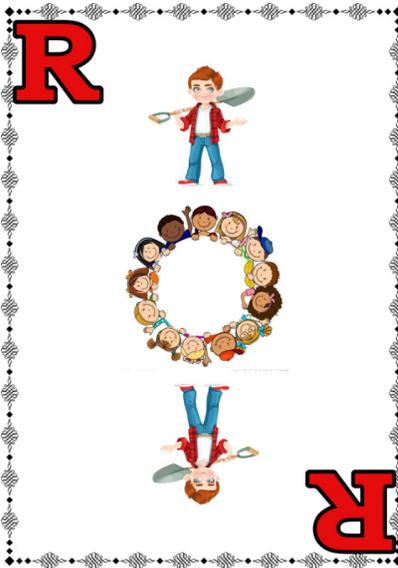


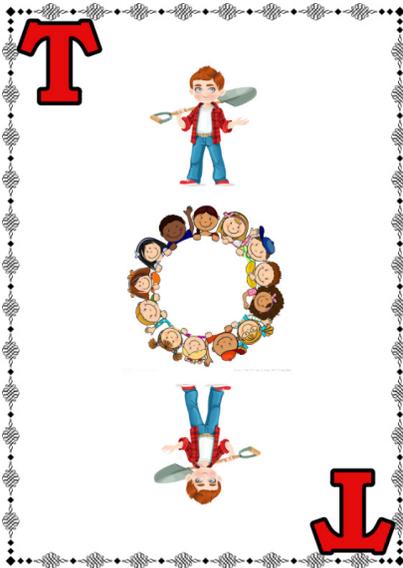
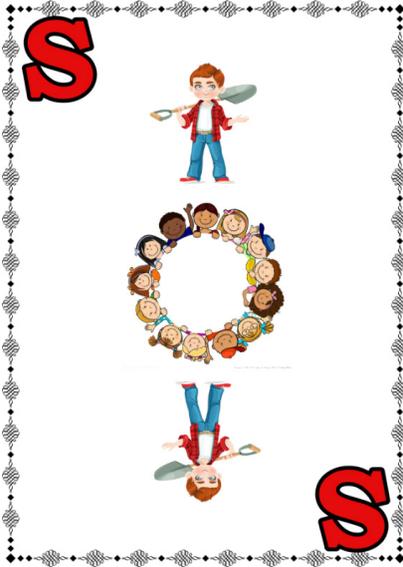


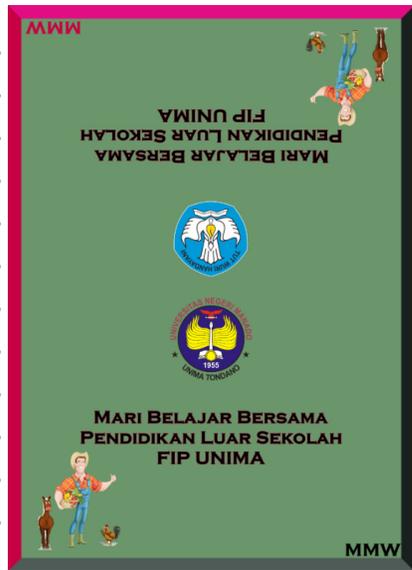


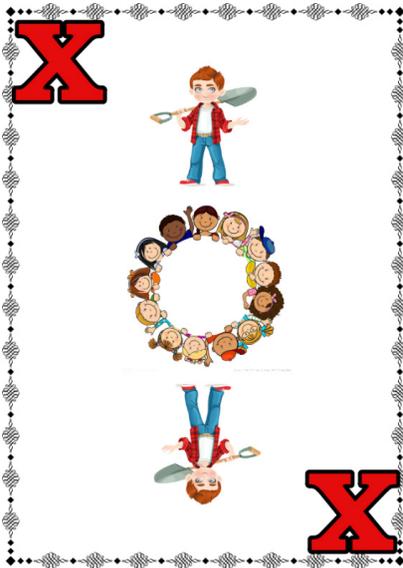
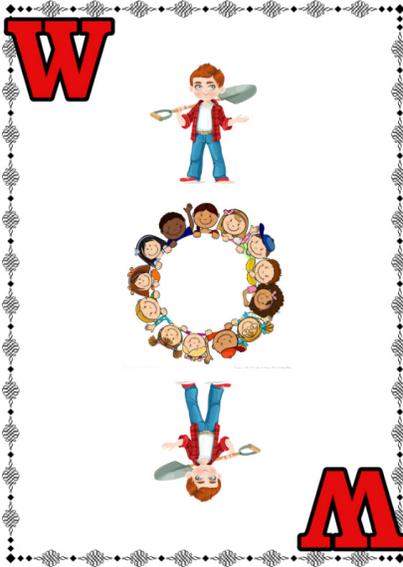












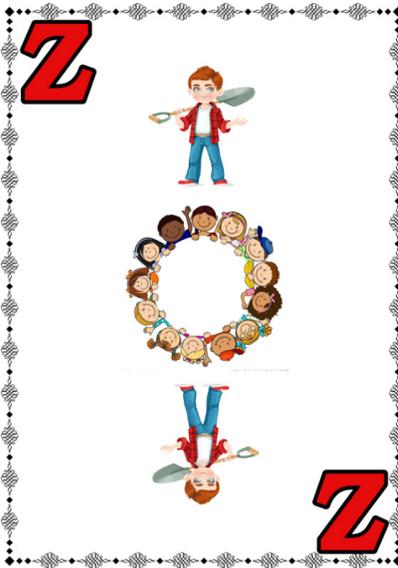


MMW

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MMW

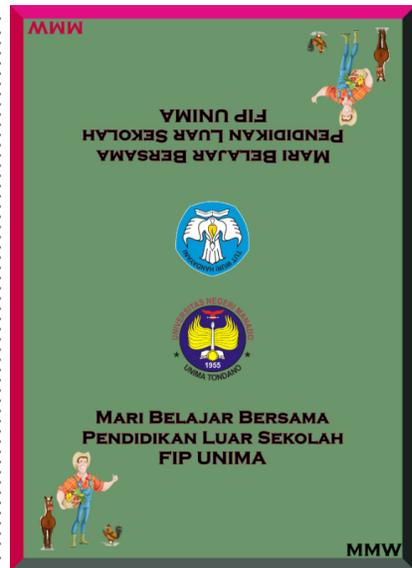
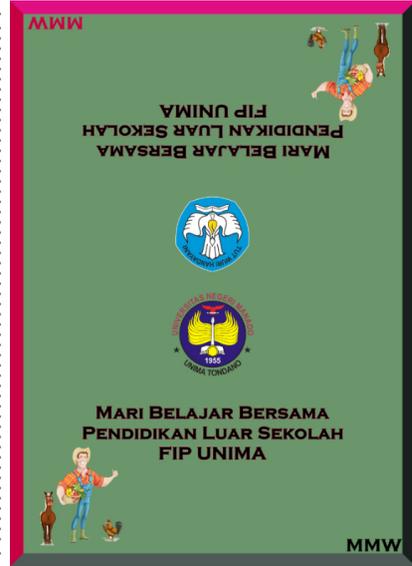


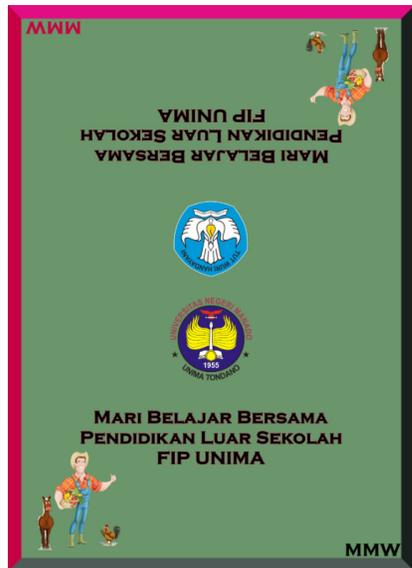
MMW

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MMW







MMW

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MMW

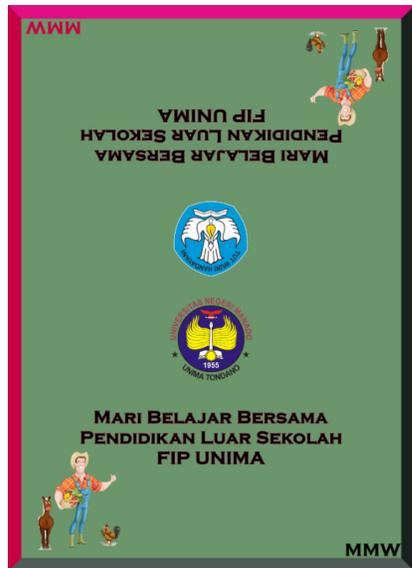


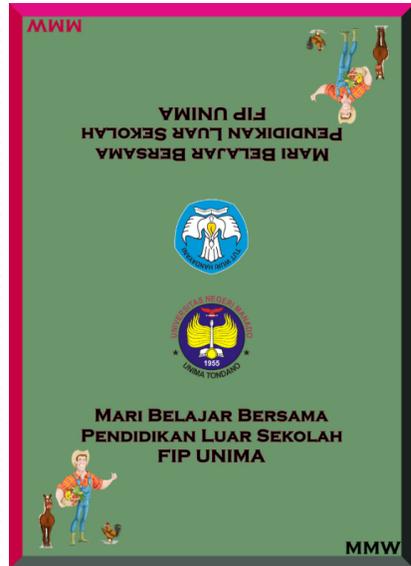
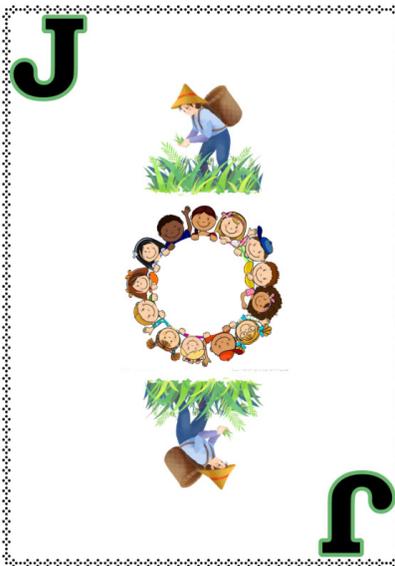
MMW

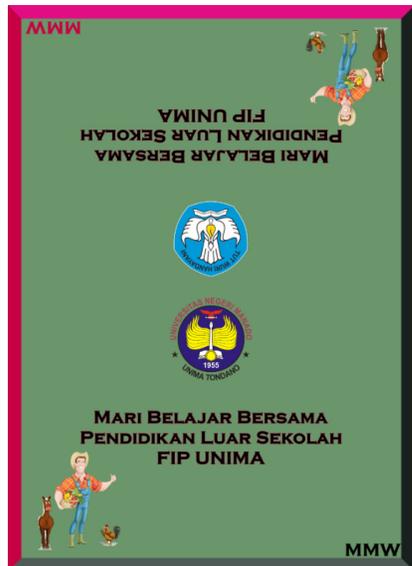
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

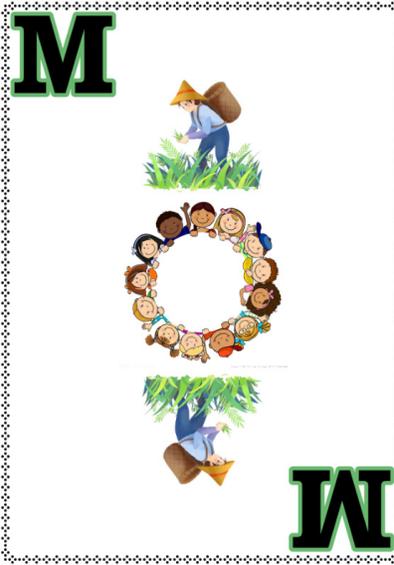
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MMW









MMW

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

MMW

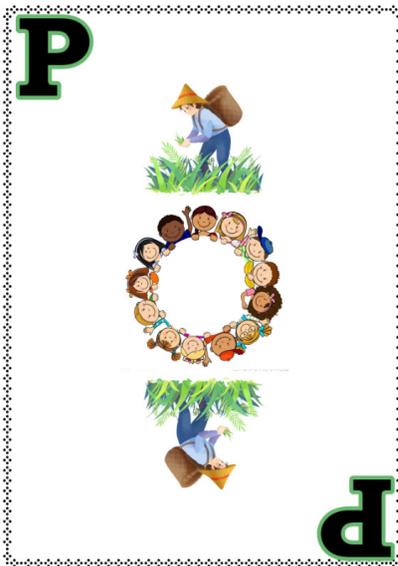


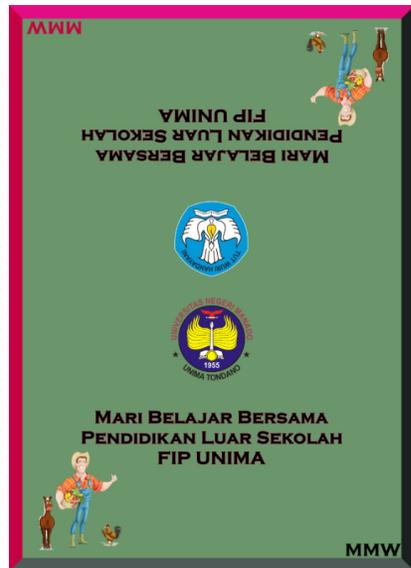
MMW

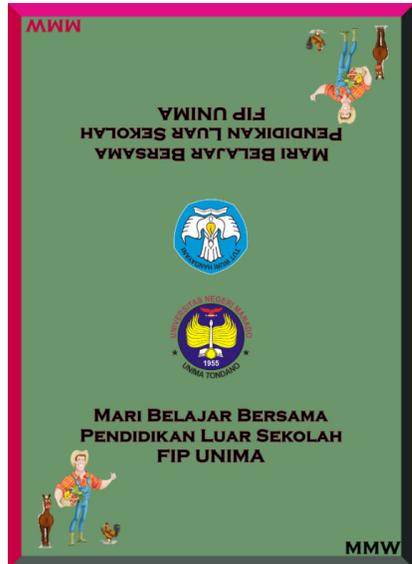
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

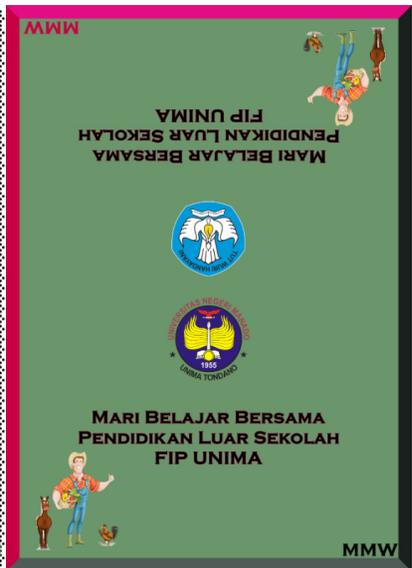
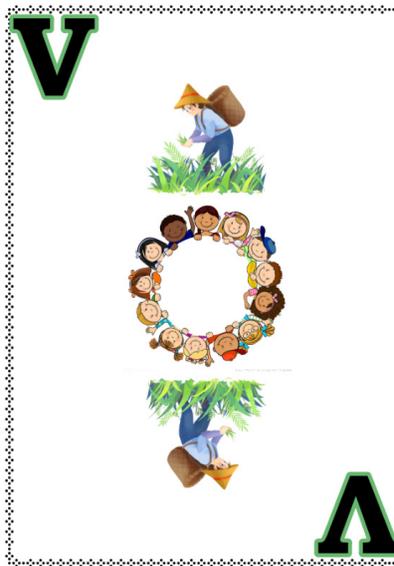
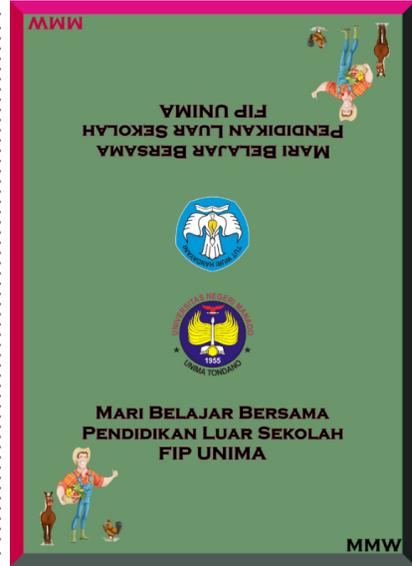
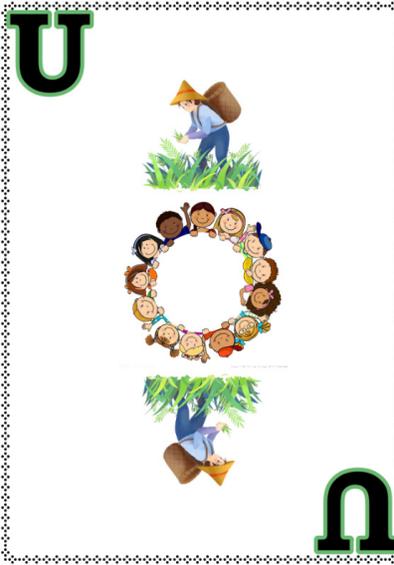
MARI BELAJAR BERSAMA
PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FIP UNIMA

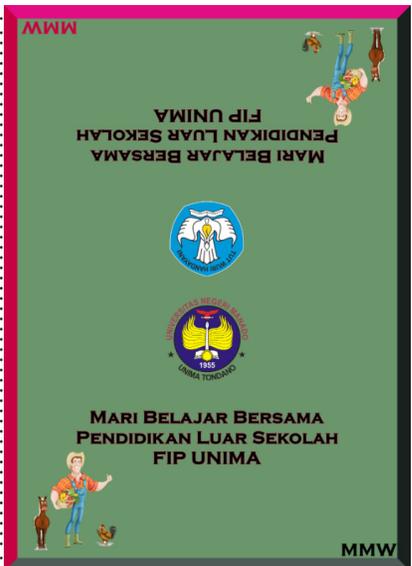
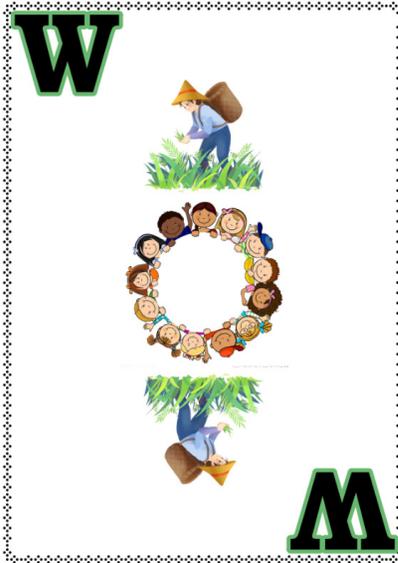
MMW

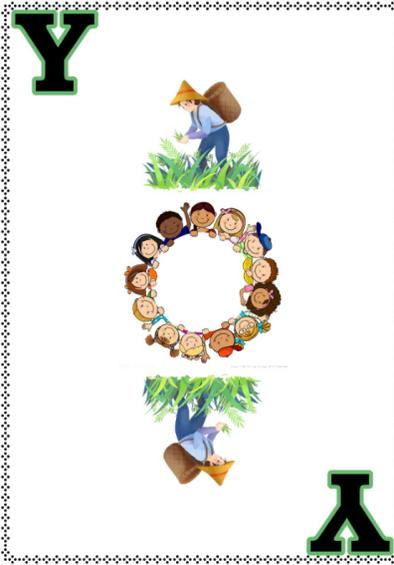


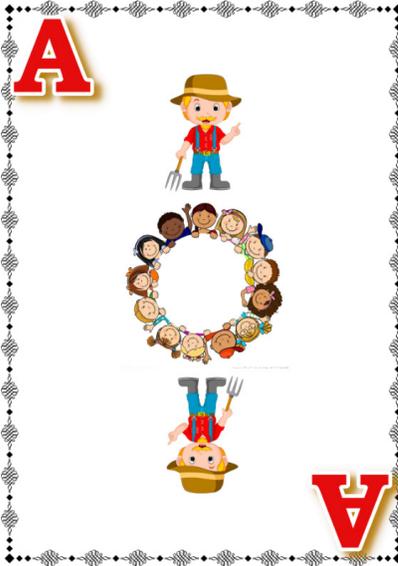






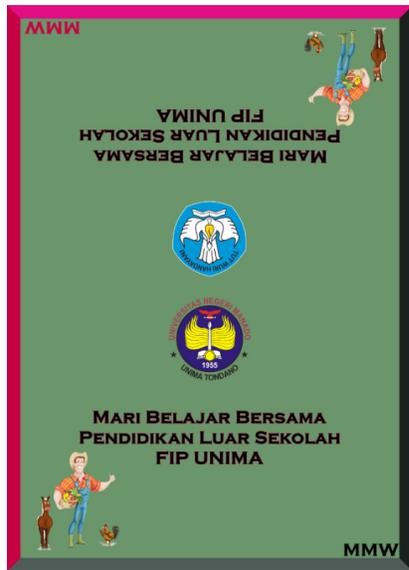
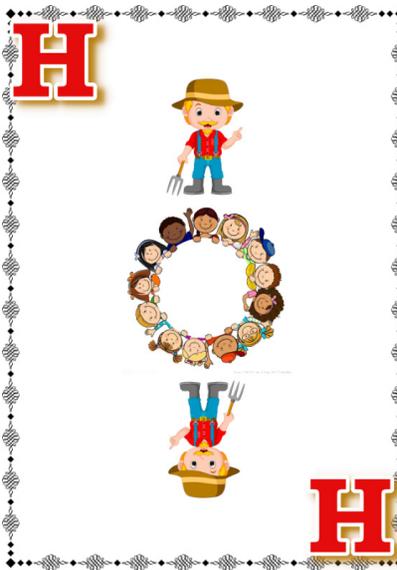




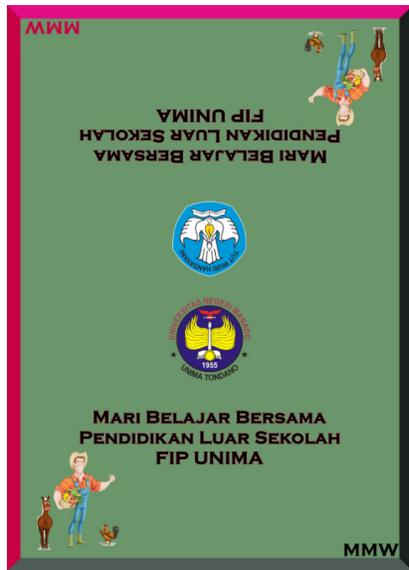
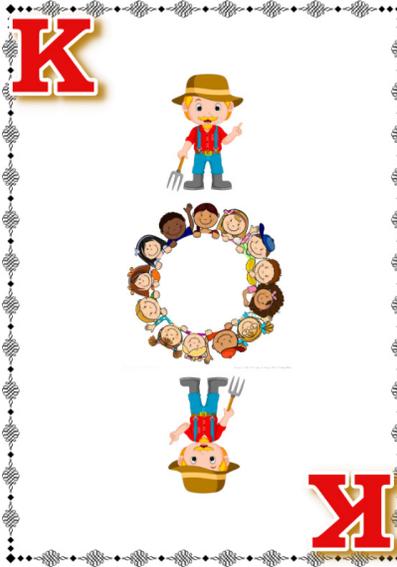


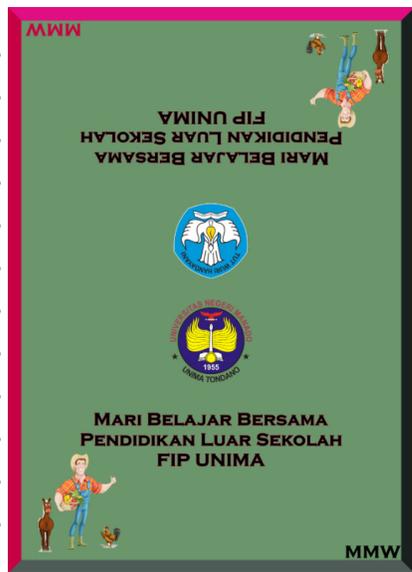
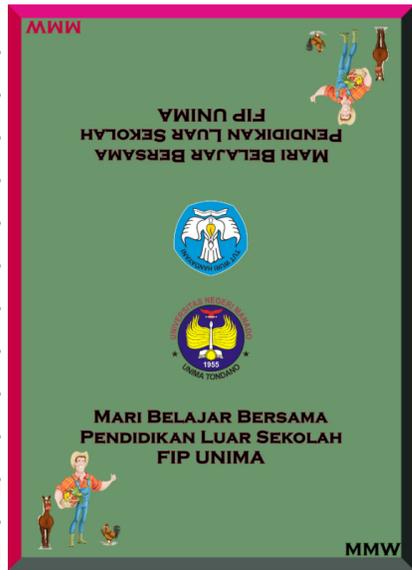
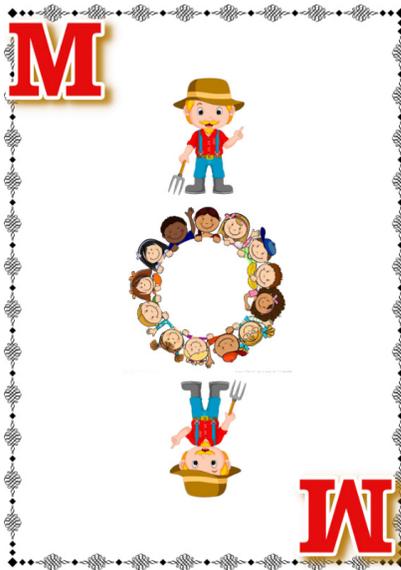






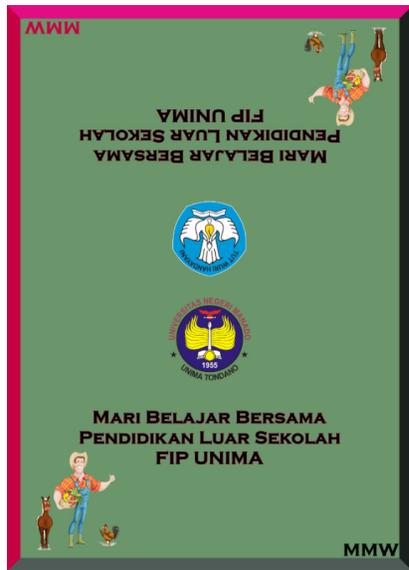


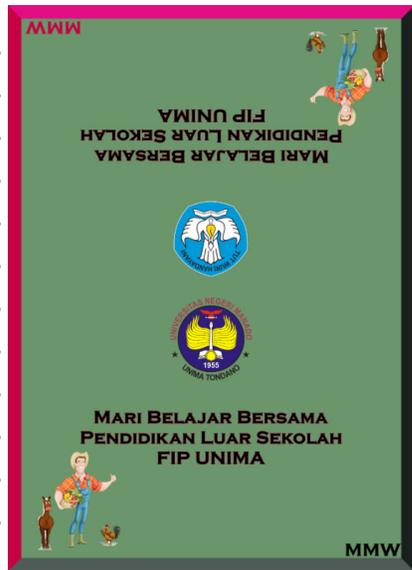




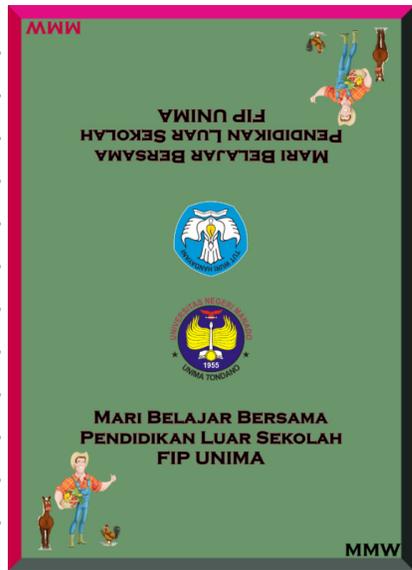












Bagian 5

BELAJAR SAMBIL BERMAIN KARTU ABJAD

A. Teknik Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad

Dalam proses belajar secara formal di sekolah, guru memiliki teknik menciptakan kondisi belajar siswa di masing-masing kelas. Teknik menciptakan kondisi belajar setiap kelas akan tergantung dari teknik pembelajaran yang disiapkan oleh masing-masing guru kelas atau guru bidang studi. Teknik menciptakan kondisi belajar yang kondusif ini akan sangat mempengaruhi kesiapan belajar siswa, konsentrasi mengikuti materi pembelajaran siswa bahkan akan sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan, wawasan dan penguasaan materi belajar siswa yang diwujudkan melalui keterampilan menjawab pertanyaan, keterampilan mengerjakan soal latihan serta perolehan hasil akhir belajar siswa. Teknik menciptakan kondisi belajar ini diwujudkan melalui metode dan teknik serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Akan sangat berbeda halnya dengan pendekatan teknik pembelajaran bagi peserta didik atau warga belajar pendidikan luar sekolah. Warga belajar pendidikan luar sekolah pada umumnya orang dewasa sebagai warga masyarakat. Warga masyarakat sebagai Warga belajar pendidikan luar sekolah memiliki keunikan dalam proses belajar. Keunikan-keunikan tersebut meliputi :

1. Warga belajar umumnya orang dewasa
2. Warga belajar umumnya telah memiliki pengalaman belajar dan pengalaman bekerja
3. Warga belajar bertujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk bekerja
4. Waktu belajar umumnya melakukan aktivitas belajar sambil bekerja.



Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad di PKBM Bolsel





Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad di PKBM Boltim



Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad di PKBM Kabupaten Kepulauan Talaud



Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad di PKBM Kabupaten Minahasa Utara



Karenanya teknik pendekatan pembelajaran bagi warga belajar orang dewasa akan sangat berbeda dengan teknik pembelajaran bagi peserta didik di sekolah. Salah satu teknik pembelajaran bagi warga belajar pendidikan luar sekolah dalam teknik pembelajaran sambil bermain. Banyak ragam teknik pembelajaran sambil bermain bagi warga belajar orang dewasa, diantaranya teknik belajar sambil bermain kartu abjad. Teknik ini merupakan salah satu cara atau teknik pembelajaran oleh pamong belajar untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan bagi warga belajar. Dikatakan demikian karena pamong belajar sengaja mengkondisikan warga belajar untuk belajar sambil bermain kartu. Keunikannya warga belajar konsentersani bermain dengan materi permainan yang dimainkan oleh pamong belajar dengan materi dan inti pembelajaran yang disiapkan oleh pamong belajar sebagai sumber belajar. Dipihak lain warga belajar tidak menyadari bahwa permainan kartu abjad yang dikondisikan oleh sumber belajar atau pamong belajar tersebut sedang berlangsung kondisi pembelajaran tentang materi pembelajaran tertentu yang sudah disiapkan.

Penciptaan kondisi belajar ini lebih tepat diberlakukan bagi warga belajar orang dewasa yang mengalami kesulitan belajar atau melek huruf. Dikatakan demikian karena jika orang dewasa sebagai warga belajar dikondisikan pembelajarannya dengan proses pembelajaran khusus bagi warga belajar melek huruf atau warga belajar buta huruf dapat dipastikan mereka malu dan tidak bersedia mengikuti permainan atau proses pembelajaran dimaksud.

B. Mekanisme Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad

Mekanisme atau langkah langkah yang akan ditempuh dalam proses belajar sambil bermain kartu abjad dapat dijelaskan meliputi :

1. Peserta permainan terdiri dari maksimal 5 orang menjadi satu kelompok. Alasan ditetapkan lima orang sesuai jumlah huruf abjad yang tersedia di setiap pak, dan permainan akan semakin seru.
2. Peserta permainan menyepakati susunan huruf bermakna atau yang mempunyai arti seperti : Nama Hewan / binatang, nama buah, nama bunga, nama desa/kelurahan, nama pahlawan nasional dan sejenisnya.

3. Posisi pemain duduk menghadap meja atau tempat yang memungkinkan pemain bebas bermain dan saling berhadapan untuk siap bermain.
4. Pamong belajar menjelaskan teknik dan sistem permainan dengan cara menetapkan materi permainan yaitu menyusun satuan huruf untuk dirangkain menjadi satu kata menjadi nama masing-masing pemain, atau nama hewan/binatang, atau nama bunga, atau tanaman sayuran, atau nama lainnya yang disepakati.
5. Pamong belajar memulakan permainan dengan menjelaskan bahwa jenis permainan ini adalah permainan kartu yang terdiri dari dua pak kartu yang berisikan lembaran kartu yang bertuliskan abjad huruf A sampai dengan huruf Z. Setiap pak berisikan 4 buah kartu bertuliskan huruf abjad A, selanjutnya 4 buah kartu bertuliskan huruf abjad B dan seterusnya sampai dengan 4 buah kartu bertuliskan huruf abjad Z.
6. Pamong belajar selanjutnya memperlihatkan piasan kartu huruf abjad dalam kotak tersebut dan dalam permainan ini akan menggunakan 2 pak kartu sehingga jumlah kartu bertuliskan huruf abjad A menjadi 8 buah dan huruf abjad B menjadi 8 buah dan seterusnya sampai dengan huruf abjad Z menjadi 8 buah.
7. Selanjutnya pamong belajar mengaduk kartu dengan cara mengocok sampai kartu dinyatakan tercampur dengan baik dan siap untuk dibagikan kepada kelompok peserta permainan yang terdiri dari 5 lima orang pemain. Urutan pembagian kartu mulai dari pemain samping kanan dari pembagi kartu masing-masing kebagian satu lembar secara berurutan sampai semua peserta kebagian jumlah kartu sebanyak 9 (sembilan) lembar kartu abjad. Pemain yang mendapat kartu ke 10 (sepuluh) ialah pemain yang mendapat kartu pertama. Sisa kartu yang dibagikan diletakkan di tengah untuk menjadi kartu cabutan dalam permainan. Pemain yang mendapat kartu 10 mendapat giliran membuang kartu pertama dalam permainan ini. Selanjutnya pemain samping kanan yang membuang kartu tersebut mempertimbangkan dan memilih apakah kartu buangan pemain samping kirinya tersebut bermanfaat untuk melengkapi susunan huruf kartu abjad yang sedang disusun atau tidak.

8. Jika kartu bermanfaat diambil dan digabungkan dengan susunan kartu yang ada, dan jika kartu buangan dari samping kirinya tidak bermanfaat maka pemain mengambil cabutan kartu di tengah untuk mencocokkan huruf kartu yang sedang disusun dan jika tidak bermanfaat untuk susunan kartu di tangan maka dilanjutkan dengan membuang satu buah kartu yang tidak bermanfaat di tangannya ke pemain di samping kanannya.
9. Permainan ini demikian seterusnya sampai tersusunnya huruf abjad sesuai dengan kesepakatan bersama menjadi susunan nama masing-masing, atau nama hewan / binatang, atau nama tanaman atau nama apapun yang disepakati. Pemain yang terlebih dahulu menyusun huruf abjad sesuai dengan nama yang disepakati bersama menjadi pemenang.
10. Jika seluruh kartu cabutan habis namun susunan huruf belum tersusun maka kartu buangan dikumpul kembali kemudian dikocok dan diletakkan di tengah kemudian permainan dilanjutkan dengan pemain setelah pemain terakhir yang membuang kartu giliran mencabut kartu di tengah untuk seterusnya melanjutkan permainan sampai ada pemain yang berhasil menyusun kartu abjad yang disepakati dan dinyatakan sebagai pemenang.
11. Permainan kartu abjad ini mengenal satu game permainan yang terdiri dari 5 set permainan. Artinya dinyatakan menang dalam permainan ini pemenang berhasil mengumpulkan 3 tiga set kemenangan mutlak atau telak. Jika terdapat pemenang misalnya pemain A mendapat 2 Kemenangan, pemain B mendapat 2 kemenangan dan pemain C 1 kemenangan, maka pemain yang mendapat angka 2 kemenangan masuk final dan tiga lainnya gugur dan siapa yang menang menjadi 3 angka kemenangan maka yang bersangkutan menjadi pemenang permainan. Penentuan urutan kedua dan ketiga berdasarkan jumlah perolehan kemenangan set masing masing.



Ilustrasi : Sosialisasi Uji Coba Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad dengan Materi Pengetahuan Umum Keagamaan





Ilustrasi : Sosialisasi Uji Coba Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad dengan Materi Pengetahuan Ilmu Sosial





Ilustrasi : Sosialisasi Uji Coba Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad dengan Materi Pengetahuan tentang Pendidikan Mata Pencaharian





Ilustrasi : Sosialisasi Uji Coba Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad dengan Materi Pengetahuan Umum





Proses Belajar Sambil Bermain dengan Materi Buah buahan dan Pahlawan Nasional



C. Persyaratan Permainan Kartu Abjad

Permainan kartu abjad memiliki persyaratan teknis dalam melaksanakan proses pembelajaran ambil bermain. Persyaratan ini disebabkan karena jumlah satuan kartu abjad terbatas mialnya huruf abjad A sampai dengan huruf abjad Z masing-masing hanya memiliki 4 buah setiap pak sementara setiap permainan digunakan dua pak

sehingga masing-masing huruf abjad A sampai dengan huruf abjad Z masing-masing memiliki 8 lembar kartu abjad. Konsekwensinya kata bermakna tidak lebih dari masing-masing huruf abjad yang tersedia dibagi jumlah pemain. Karenanya terdapat sejumlah persyaratan dalam proses belajar sambil bermain kartu abjad sebagai berikut :

1. Jumlah warga belajar sambil bermain kartu abjad sebaiknya tidak lebih dari 5 orang satu regu atau kelompok.
2. Jumlah huruf yang digunakan untuk tersusunnya kata bermakna sebaiknya maksimal terdiri dari 8 (delapan) huruf abjad.
3. Apabila peserta telah menyusun huruf abjad sesuai kata bermakna yang disepakati kiranya segera menyatakan game dengan membuka kartu di depan pemain dan dicek bersama kebenaran huruf abjad bermakna yang disepakati.
4. Apabila pemain telah memutuskan untuk : 1). Mengambil kartu buangan pemain samping kirinya, atau 2). Mencabut kartu cabutan di tengah, atau 3). Membuang kartu buangan ke pemain samping kanannya, maka tidak diperbolehkan mengulang atau membatalkan demi tertibnya permainan untuk memastikan ketelitian, ketepatan, dan durasi waktu permainan.
5. Pemain dilarang dengan sengaja menahan dan mengumpulkan kartu tertentu misalnya kartu huruf A sebanyak 8 buah, atau huruf B sebanyak 8 buah sampai dengan huruf Z sebanyak 8 buah yang dapat menyebabkan permainan kartu abjad terganggu.
6. Pemain yang sengaja ataupun tidak sengaja melanggar kesepakatan dinyatakan diskualifikasi pada game tersebut dan dapat melanjutkan pada game berikutnya.

D. Penghargaan Pemenang Permainan Kartu Abjad

Dalam proses belajar sambil bermain kartu abjad setelah mengikuti ketentuan atau persyaratan permainan, maka bagi pemenang disediakan penghargaan atau hadiah (*reward*) tertentu sebagaimana disiapkan oleh pamong belajar sesuai dengan kebutuhan warga belajar untuk mendukung keberlangsungan kegiatan belajar sambil bermain kartu abjad selanjutnya. Dalam kegiatan permainan ini dapat dikembangkan dalam bentuk perlombaan pada tingkat umum dengan

peserta anak-anak dan dewasa dengan materi permainan yang bersifat pengetahuan umum sehingga pemenangnya dapat ditentukan oleh panitian atau oleh kelompok peserta permainan tersebut. Kegiatan perlombaan permainan ini dapat dikembangkan dan dilaksanakan oleh :

1. lembaga keagamaan masing-masing
2. Lembaga pendidikan di semua jenjang dan jenis pendidikan
3. Lembaga instansi pemerintah di semua tingkatan
4. Lembaga organisasi sosial kemasyarakatan
5. Lembaga-lembaga terkait lainnya

Semua lembaga yang melaksanakan kegiatan ini dapat menyiapkan penghargaan atau hadiah pemenang sesuai dengan agenda program oleh masing-masing panitia pelaksananya.



Bagian 6

PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR KARTU ABJAD DALAM PROSES BELAJAR SAMBIL BERMAIN DIPUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM)

A. Konsep Dasar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Salah satu institusi pendidikan luar sekolah yang dibentuk dan dibina oleh pemerintah melalui Dinas Pendidikan Nasional untuk dijadikan laboratorium belajar inovatif ke arah belajar antisipatif dan belajar partisipatif bagi masyarakat sebagai warga belajar adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) sebagai salah satu lembaga pendidikan lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal (PNFI) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah, dan berpotensi untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, wawasan dan keterampilan praktis. Dalam pelaksanaannya program kegiatan PKBM ini secara konseptual maupun faktual menurut M Wullur (2011), menggunakan pendekatan Program Pendidikan Mata Pencaharian (PPMP). Pendekatan ini dimaksudkan bahwa baik isi kurikulum, proses pembelajaran dan hasil pembelajaran bagi warga belajar cenderung berorientasi pada pendidikan kecakapan hidup (life skill) dengan sasaran materi pembelajaran berorientasi pada jenis pendidikan dan keterampilan praktis yang nantinya akan segera digunakan untuk kebutuhan mencari dan/atau menciptakan lapangan kerja baru sebagai mata pencaharian utama mereka.

Pimpinan/pengelola PKBM dapat membentuk kelompok belajar sesuai dengan bidang pendidikan dan keterampilan masing-masing PKBM. Diharapkan masyarakat sebagai warga belajar setelah mengikuti program pendidikan dan latihan di pusat-pusat kegiatan belajar

masyarakat ini akan memperoleh pengetahuan, wawasan serta keterampilan teknis yang ditekuni ke arah perubahan tingkah laku yang diwujudkan melalui peningkatan produktivitas usahanya di lapangan.

Seorang pemimpin khususnya pada lembaga pendidikan PKBM dengan warga belajar yang memiliki karakteristik orang dewasa harusnya memiliki kemampuan pendekatan andragogik dan bukan pendekatan pedagogik. Seorang pemimpin dibutuhkan kemampuan mempengaruhi warga belajar dengan mengedepankan dorongan atau motivasi yang memiliki harapan-harapan cemerlang ke depan agar warga belajar termotivasi untuk berusaha dalam mempelajari materi dan mempraktkannya serta dapat dikembangkan melalui usaha-usaha produktif di lapangan. Selain masalah produktivitas peserta pendidikan dan latihan PKBM diguga dipengaruhi oleh metode dan teknik pembelajaran oleh sumber belajar atau tutor dalam proses pembelajaran di PKBM. Dari sekian metode dan teknik pembelajaran yang digunakan oleh sumber belajar atau tutor dalam proses pembelajaran di PKBM terdapat salah satu metode atau teknik pembelajaran dengan menggunakan Media Belajar Kartu Abjad dalam Proses Belajar Sambil Bermain bagi warga belajar untuk mempermudah pengetahuan, pemahaman dan penguasaan serta meningkatkan keterampilan dan kreativitas berpikir warga belajar terhadap materi pembelajaran yang disiapkan oleh sumber belajar atau tutor.

B. Dasar Hukum, Tujuan dan Sasaran kegiatan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat PKBM)

1. Dasar Hukum
 - a. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - b. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - c. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 49 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Nonformal;
 - d. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 Tahun 2013 tentang Satuan Pendidikan Nonformal;

- e. Peraturan Menteri Pendayagunaan Apratur Negara Reformasi dan Birokrasi nomor 15 tahun 2010, tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya;
 - f. Surat Keputusan Kepala Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (BP-PAUD dan DIKMAS) Sulawesi Utara Nomor : 70/C.27/KP/2017
2. Tujuan Kegiatan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)
 - a. Melayani kebutuhan belajar warga masyarakat yang berkaitan dengan pendidikan mata pencaharian maupun terkait dengan kebutuhan pengembangan diri dan potensi masyarakat.
 - b. Merancang program pendidikan luar sekolah bagi masyarakat sesuai dengan potensi wilayah, jenis dan jenjang pendidikan sesuai kebutuhan lapangan pekerjaan yang tersedia, serta minat dan bakat serta kebutuhan belajar masyarakat.
 - c. Menghimpun kelompok warga masyarakat yang memiliki kebutuhan belajar yang serumpun untuk dilayani dengan jenis pendidikan dengan materi belajar yang dibutuhkan.
 3. Sasaran Kegiatan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)
 - a. Warga belajar yang mengalami kesulitan belajar (melek huruf) setara warga belajar kejar paket A setara SD
 - b. Warga belajar paket B setara S
 - c. Warga belajar paket C setara SMA/SMK
 - d. Warga belajar keterampilan khusus dalam bentuk life skill melalui Pendidikan Mata Pencaharian (PMP).

C. Warga Belajar dan Kegiatan Belajar Sambil Bermain di PKBM

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) sebagai salah satu lembaga pendidikan lingkungan Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal (PNFI) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja tingkat menengah, dan berpotensi untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, wawasan dan keterampilan praktis. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) sebagai salah satu wadah Pendidikan luar sekolah bagi masyarakat sesungguhnya dalam istilah lain telah ada jauh sebelum ditetapkannya system Pendidikan

nasional oleh pemerintah. Dikatakan demikian karena Lembaga-lembaga Pendidikan luar sekolah bagi masyarakat sesungguhnya telah ada sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan peradaban masyarakat setempat. Lembaga-lembaga ini umumnya bernaung dalam wadah organisasi keagamaan antara lain : pondok pesantren, sekolah minggu, Sekolah sabat, dan sejenisnya yang kemudian berkembang menjadi sekolah-sekolah formal berbasiskan Yayasan keagamaan. Demikian halnya dengan Sanggar Kegiatan Belajar ini dirintis oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang ditetapkan melalui Undang-Undang RI Nomor 2 tahun 1979 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang kemudian diperkuat melalui Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisten Pendidikan Nasional.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan tempat belajar yang dibentuk dari, oleh dan untuk masyarakat dalam rangka untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, keterampilan, sikap, hobi dan bakat masyarakat. Karenanya dadalam masyarakat terdapat sejumlah sanggar antara lain sanggar seni, sanggar budaya sanggar kegiatan belajar, perpustakaan desa, dan sejenisnya sebagai pusat-pusat kegiatan belajar masyarakat. Secara filosofis munculnya sanggar-sanggar kegiatan belajar ini merupakan implementasi konsepsi Pendidikan yang berbasis masyarakat (*Learning based ncommunity*). Dalam paradigma baru Pendidikan menyatakan bahwa Pendidikan tidak hanya menjadi masalah Lembaga Pendidikan formal seperti sekolah, melainkan melainkan Pendidikan juga menjadi masalah masyarakat secara menyeluruh. Sekolah tidak hanya diartikan sebagai lembaga pendidikan formal, namun sekolah sesungguhnya berada di mana-mana terutama dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat sekitar.

Konsepsi tentang masyarakat belajar (*learning society*) sesungguhnya menunjukkan bahwa warga belajar secara aktif menggali pengalaman didalam setiap aspek kehidupannya. Masyarakat yang secara sadar melakukan aktivitas belajar secara individu dan mandiri ini dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan mendengar siaran radio, televisi, membacar surat kabar majalah buku, brosur dan sejenisnya. Konsepsi belajar yang terpenting adalah adanya kesadaran yang terinternalisasi dengan kesengajaan dan penuh kesadaran untuk

mencari dan menemukan pengetahuan dan wawasan keterampilan dan pandangan pandangan hidup dari mana pun dan dari siapa pun dengan tidak mengenal batas waktu dan tempat belajar. Konsep ini yang dikenal dengan belajar tanpa mengenal batas waktu (*No limit to learning*), sehingga kehadiran PKBM dalam masyarakat diharapkan akan muncul suatu pandangan bahwa belajar berbasis masyarakat benar-benar menghadirkan materi belajar yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Ketika kurikulum dan materi belajar dirancang oleh masyarakat dan dilaksanakan oleh masyarakat maka pada gilirannya akan muncul konsep Pendidikan berbasis masyarakat (*Learning based society*). Dalam proses belajar, masyarakat cenderung belajar dengan pola pikir tradisional, sehingga peserta didik harusnya diarahkan pada konsep belajar inovatif (*Inovative learning*) yang diwujudkan melalui belajar antisipatif (*anticipative learning*) dan belajar partisipatif (*Participatory learning*).

Untuk itu pendekatan pembelajarannya digunakan pendekatan pembelajaran sesuai gaya belajar orang dewasa. Karenanya untuk pemetaan akses pelayanan Pendidikan di kalangan masyarakat melek huruf bagi warga belajar pada PKBM yang ada di Propinsi Sulawesi Utara membutuhkan strategi pendekatan khusus dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain. Pendekatan pembelajaran ini tergolong baru dan untuk melakukannya telah dilakukan melalui proses penelitian tindakan dengan tahapan prosedur penelitian ilmiah yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, dkk. 1981. *Media Pendidikan, Pemilihan & Penggunaan Media dalam Proses Belajar*, P3G Depdikbud.
- Abdul Rahmat, 2018, *Manajemen Pemberdayaan Pada Pendidikan Non Formal*, Ideas Publishing, Gorontalo
- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, Ujung Pandang Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Almaidah, S. 2017. Analisis Efektivitas Kinerja Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Menyelenggarakan Program Pendidikan Berbasis Masyarakat. *Media Ekonomi dan Manajemen*, Vol. 32, No. 2 pp. 162-177.
- Anderson, R. H. 1983. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, Jakarta :Universitas Terbuka dan Pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka.
- Andreson, Ronald H. *Selecting and Developing Media for Istruction*. Modison Wesconsin: American Society for Training and Development, 1976.
- Axinn, George. 1976. *Nonformal Education and Rural Development*. East Lansing: Michigan State University.
- Arends, Ricard I.2008. *Learning to Teach:Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Batten T.R. 1961. *Communities and Their Development*. London: Oxford University Press.
- Brookfield, Stephen D. 1986. *Understanding and Facilitating Adult Learning*. Sans Fransisco: Jossep-Bass Publishers.
- Brown, J. W. Norberg. K.D. dan Srygley, A.K. 1972. *Administering Educational Media: Instructional Technology and Library Services*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Bruner, Jerome. S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harcard University.
- , 1995. Model Keterpaduan Pendidikan Luar Sekolah dan Pendidikan Sekolah Sebagai Alternatif Penjabaran Sistem Pendidikan Pendidikan Nasional. *Pidato Pengukuhan Guru Besar Tetap di IKIP Bandung*.

- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methos in Teaching*. (Third Edition). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Desmita, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda.
- Freire, Paulo. 1950. *The Pedadody of The Oppressed*. New York: Herder and Herder.
- Gagne, Robert. 1975. *Principles of Instructional Design*. New York: Halt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R.M. (Ed.). 1987. *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence Erlmaum Associates, Publishers.
- Gerlach, Vernon S., dan Elly, Donald P. 1981. *Teaching and Media a systematic Approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Hasan, E. S., & Nurhayati, S. S. 2012. Pendidikan Luar Sekolah dan Pembangunan Manusia Indonesia. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah STKIP, Siliwangi Bandung*, Vol.1, No.1,pp.1-12
- Hatton, Michael J. 1997. *Lifelong Learning: Policies, Pratices, and Program*. Canada: APEC Publication.
- Heinich, Molenda, Russell. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons Inc, 1982.
- Imron, Ali. 2011. *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Illch, Ivan. 1972. *Deschooling Society*. New York: Herper and Row Publishers.
- _____, 1977. *The Modern Practice of Adult Education: Andragogy versus Pedagogy*. New York: Association Press.
- Malcolm S. Knowles, at all, 2019; *The Adult Learner : Definitive Classic In Adult Education An Human Resource Development*, Copyright, Miami.
- Maryati, E. 2018. Peranan PKBM Nusa Indah dalam Peningkatan Layanan Program Pendidikan Non-Formal di Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. *Jurnal COMM-EDU*, Vol. 1, No. 2, pp.200-206.
- Mulyasa, E. 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosda.
- Pamungkas, A. H., Sunarti, V., & Wahyudi, W. A. 2018. PKBM dalam Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi dan Kesejahteraan Hidup Masyarakat Sesuai Target SDG's. *SPEKTRUM : Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 6, No. 3,pp. 303-309.

- Ridwan, 1. 2017. Eksistensi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Berbasis Sumber Daya Lokal dalam Pembangunan Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, pp. 115-124.
- Saepudin, A., Sadikin, A., & Saripah, 1. 2016, Penguatan Manajemen Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Non Formal. *Jurnal Ilmiah VISI Primary School Teacher' dalam Menyelenggarakan Program Pendidikan Berbasis Masyarakat, Media Ekonomi dan Manajemen*, Vol. 32, No. 2, pp. 162-177.
- Saneba, H., Rawis, J. A. M., Wullur, M. M., & Rotty, V. N. J. 2021. Pendidikan dan Pelatihan Kerukunan Umat Beragama Untuk Meningkatkan Solidaritas Penggerak Nilai Toleransi do Kalangan Guru Agama. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, Vol. 10, No. 2, pp. 34-40.
- Sugiyono.,2010, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*, Penerbit Alfabeta Bandung
- Suharto, Edi, 2005, *Membangun Masyarakat Memberdayakan Masyarakat*, Refika Aditama, Bandung.
- Suwardi, 2007. *Manajemen Pembelajaran: Mencipta Guru Kreatif dan Berkompetensi*. Surabaya: JP Books.
- The Audio Visual Directory. Fairfax, Virginia: National Audio Visual Association, Inc. 1981.
- Vernon. S. Gerlach & Donald. P. Elly. 1971. *Teaching and Media A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Pentice Hall Inc.
- Werang, B. R. Leba, S. M. R., Agung, A. A. G., Wullur, M. M., Yunarti, B. S., & Asaloei, S. I. 2021. Indonesian Teachers' Emotional Exhaustion and Commitment to Teaching : A Correlational Study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, Vol. 16. No. 2, pp.522-531.
- Wullur, M. M., Senduk, J. F., & Maramis, A. A. 2018. Meta-Analysis of Correlational Research about the Relationship Between Managerial Capabilities of Principal With Teacher Performance. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 299, pp. 484-489.
- _____, 2019. Relationship of Leadership Style and Achievement Motivation to Productivity of Training and Education Participants in North Sulawesi, Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol 382, pp. 229-233.
- _____, & Werang, B. R. 2020. Emotional Exhaustion and Organizational Commitment: Primary School Teachers' Perspectives, *International Journal of Evaluation and Research in Education*, Vol. 94, No. pp. 912-919

TENTANG PENULIS



Prof. Dr. Mozes Markus Wullur, M.Pd, lahir di Desa Laikit Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa sekarang Minahasa Utara, 10 Maret 1960. Nama isteri Dr. Marien Pinontoan, M.Pd dosen Unima. Beliau dikaruniai tiga orang anak masing masing Norry H.Y. Wullu, M.Pd, Dr. Ivan S.G. Wullur, M.Pd dan Suzan Kindervatter Olivia Kartini Wullur sedang studi S1 di Jerman.

Riwayat pendidikan penulis ialah S1 (Drs). Jurusan PLS FIP IKIP Manado 1983, S2 (MPd) Prodi PLS PPs IKIP Bandung 1992 sekarang (UPI), dan S3 (Dr). Prodi Manajemen Pendidikan PPS UM 2009..

Pengalaman menulis buku, antara lain Perencanaan Pendidikan Luar Sekolah, Penerbit Cahaya Abadi Tulung Agung, 2010, Analisis Sistem Pendidikan Luar Sekolah, 2011 Penerbit Cahaya Abadi Tulung Agung, Penuntun Belajar Yang Sukses, LP2AI Unima 2016, Pendidikan Mata Pencaharian bagi Orang Dewasa, LP2AI Unima, 2017, Teori Kemiskinan dan Pemberdayaan Masyarakat, LP2AI 2019, dan Belajar Sambil Bermain Kartu Abjad, 2022. Sejumlah artikel karya ilmiah telah di publish di International Journal bereputasi terindex scopus antara lain : Werang, B. R. Leba, S. M. R., Agung, A. A. G., Wullur, M. M., Yunarti, B. S., & Asaloei, S. I. 2021. Indonesian Teachers' Emotional Exhaustion and Commitment to Teaching : A Correlational Study. Cypriot Journal of Educational Sciences, Vol. 16. No. 2, pp.522-531. Wullur, M. M., Senduk, J. F., & Maramis, A. A. 2018. Meta-Analysis of Correlational Research about the Relationship Between Managerial Capabilities of Principal With Teacher Performance. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Vol. 299, pp. 484-489.

Untuk keperluan pengembangan buku, penulis dapat dihubungi melalui gmail : mozeswullur@unima.ac.id, telp.WA 082345109500/



Dr. Marien Pinontoan, M.Pd lahir di desa Klabat Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa, sekarang Kabupaten Minahasa Utara. Pendidikan diawali dari TK di Klabat 1965, SD GMIM Klabat lulus tahun 1971, SMP Negeri Tatelu lulus tahun 1974, SPG Negeri Manado lulus tahun 1978 (Juni) Pada tahun 1978 melanjutkan studi di IKIP Negeri Manado meraih Sarjana Muda Pendidikan Jurusan Administrasi dan Supervisi Pendidikan lulus tahun 1981 (BA). Tahun 1983 menempuh Sarjana Pendidikan (Dra.) di IKIP Negeri Manado sekarang Unima. Tahun 1995 menempuh S1 Kedua Pendidikan IPS di IKIP Bandung sekarang UPI Bandung. Tahun 2003 Meraih Magister Pendidikan Luar Sekolah di PPs UM Malang, dan tahun 2009 Meraih doktor Pendidikan Ekonomi S3 PPs UM Malang. Suaminya Prof. Dr. Mozes M. Wullur, M.Pd. Penulis dikaruniai tiga orang anak masing masing (1). Norry H. J. Wullur, S.Pd, M.Pd, (2). Dr. Ivan S.G. Wullur, S,Pd, M.Pd, dan (3). Kartini Susan Olivia Wullur sedang menyelesaikan studi di Jerman. Penulis aktif menghasilkan karya ilmiah diantaranya Pelaksanaan Sistem Pembelajaran Sekolah berbawasan Kewirausahaan, Konsep Dasar IPS, Pendidikan Kewirausahaan, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Penulis aktif dikegiatan seminar nasional dan Internasional, serta sejumlah Program Pengabdian Kepada Masyarakat di antaranya Pelatihan Keterampilan Manisan Pala bagi Ibu-Ibu PKK, Pendidikan Mata Pencaharian bagi Pemuda Putus Sekolah di Kota Tomohon, serta Pendidikan Keterampilan bagi Ibu-Ibu PKK Kota Tomohon.



Drs. Ronny Gerzon Dumanaw, M.Pd, lahir di desa Tatelu Kecamatan Dimembe Kabupaten Minahasa, sekarang Minahasa Utara pada tanggal 2 Desember 1962. Pendidikannya diawali di TK GMIM Tatelu 1967, SD GMIM Tatelu 1974 dan SMP Negeri Tatelu 1977. Tahun 1978 Melanjutkan studi di SPG Negeri Tomohon dan Tahun 1980 melanjutkan studi di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Negeri Manado dan lulus tahun 1985. Tahun 1986 diangkat menjadi dosen Jurusan PLS FIP IKIP Manado sampai dengan sekarang. Tahun 1989 melanjutkan studi di Jurusan PLS Pascasarjana IKIP Bandung sekarang UPI Bandung tahun 1992. Penulis melanjutkan studi Program Pascasarjana Unima program studi

Manajemen Pendidikan dan dalam penyelesaian studi. Penulis aktif dalam bidang penelitian dan penulisan buku antara lain : Strateri Penerapan Kedisiplinan untuk meningkatkan Kinerja Pegawai di Satuan Pendidikan Nonformal Sanggar Kegiatan Belajar di Minut (Peneliti Utama) Tahun 2018, Peningkatan Kompetensi Guru-Guru SD Melalui Transformasi Model Pembelajaran Inovatif di Kecamatan Dimembe Minahasa Utara (Peneliti Utama), 2020 Peningkatan Kepemimpinan Wanita Kaum Ibu GMIM Wilayah Tatelu (Peneliti Utama) Tahun 2021, Penggunaan Media Belajar Kartu Abjad dalam Pengembangan Proses Belajar sambil Bermain di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Propinsi Sulawesi Utara (anggota peneliti) 2022. Meningkatkan Hard Skills dan Soft Skills Masyarakat melalui Model Kurikulum As Life Long Learning Berbasis IT pada Pendidikan Non Formal dalam Upaya Percepatan Talenta Masyarakat Minahasa Unggul Tahun 2025 serta Mencegah Ledakan Generasi Usless di Propinsi Sulawesi Utara (anggota peneliti) 2022.



Prof. Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I., M.Pd, lahir di Sukabumi 5 Maret 1978. Penulis menempuh Pendidikan SD MI Cilumayan di Sukabumi 1990, MTs N Pasir Ipis Sukabumi 1993, MA Al Falah di Sukabumi 1998. S1 IAIN Sunan Kalijaga di Yogyakarta 2002, Magister S2 di Universitas Negeri Yogyakarta 2004, dan S3 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta tahun 2012. Beliau saat ini Dosen tetap di Universitas Negeri Gorontalo Guru Besar pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah dan sekarang sebagai Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Non Formal Program Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. Penulis tercatat salah satu dosen termuda meraih Guru Besar di UNG yang ditunjukkan melalui banyaknya karya ilmiah baik penelitian, buku dan artikel di semua tingkatan yang tergabung dalam tujuh kelompok ID masing-masing : ORCID ID, Google Scholar ID, SCOPUS ID, SINTA ID, SISTER, Publons ID dan Dimensions dimana semua karya ilmiah dapat dilacak di alamat ID tersebut. Penulis sudah menikah dengan Mira Mirnawati dan dikaruniai dua orang anak Moh. Zilfis M. Algybali dan Moh. Labib W Al Djabiry. Untuk contact person dapat dihubungi melalui alamat Jl. Pangeran Hidayat 1 Perus Surya Graha Permai Black A/12, e mail :abdulrahmat@ung.ac.id, 0811436578.



✉ zahirpublishing@gmail.com
🌐 www.zahirpublishing.net

ISBN 978-623-466-124-8



9 786234 661248