



# **PEMBELAJARAN MULTIKEAKSARAAN “MONOPOLI AKSARA” BAGI MASYARAKAT DESA**



**BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT  
SULAWESI SELATAN  
TAHUN 2017**



## **TIM PENGEMBANG MODEL**

**Penanggung Jawab :**

Pria Gunawan, SH, M.Si

**Pakar/Akademisi :**

Dr. Lu'mu Taris, M.Si.

**Ketua :**

Dra. Hj. Ridawati, M.Pd.

**Sekretaris :**

Rahmadana, S.Pd.

**Anggota :**

Masdafi, S.Pd.

Nurmawati, S.Pd.

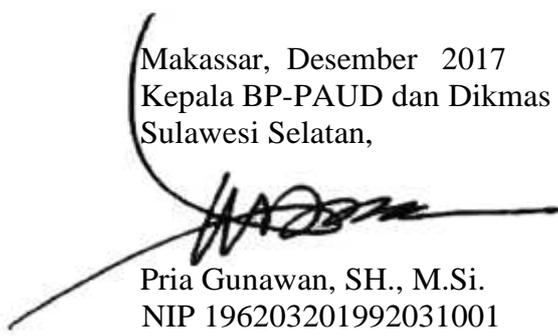
## KATA SAMBUTAN

Puji dan Syukur kepada Allah SWTatas berkat limpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita senantiasa sehat dan mampu mewujudkan model pembelajaran ini sebagai salahsatu upaya peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan keaksaraan agar semakin optimal dalam memberikan pelayanannya kepada masyarakat. Diterbitkannya model yang berjudul "Pembelajaran Multikeaksaraan Melalui Media Permainan Monopoly Aksara" merupakan salahsatu bagian dari upaya peningkatan kualitas penyelenggaraan dan pelayanan program PAUD dan Dikmas di wilayah kerja BP-PAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan, khususnya yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan Multikeaksaraan.

Keberadaan model ini, diharapkan dapat membantu para pendamping, penyelenggara, tutor, dan unsur-unsur terkait lainnya dalam menyelenggarakan program pendidikan multikeaksaraan sehingga semakin bermakna, maksimal, dan berkelanjutan. Tentunya modul ini dapat terwujud berkat adanya kerja yang sungguh-sungguh oleh Tim pengembang model pembelajaran pendidikan multikeaksaraan, untuk itu kami menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan atas segala jeri payah dan dedikasi yang telah ditunjukkan dalam penyelesaian model ini.

Semoga model yang telah diwujudkan dengan segala keterbatasan, di atas semangat, kesungguhan, komitmen, dan keihklasan dapat bermanfaat bagi kepentingan pendidikan, dan masyarakat, dengan harapan semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua. Amin.

Makassar, Desember 2017  
Kepala BP-PAUD dan Dikmas  
Sulawesi Selatan,



Pria Gunawan, SH., M.Si.  
NIP 196203201992031001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga model “**Pembelajaran Multikeaksaraan Melalui Media Monopoly Aksara**” bagi masyarakat desa dapat diwujudkan. Model ini merupakan hasil ujicoba dan telah divalidasi oleh Tim dari Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Ditjen PAUD dan Dikmas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan selaku pemegang kebijakan di pusat.

Akhir kata, semoga model ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyelenggarakan pendidikan Multikeaksaraan secara optimal khususnya di masyarakat desa dan di masyarakat sasaran secara umum dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian.

Makassar, Desember 2017

Tim Pengembang,

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Kata Sambutan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Filosofi Pendidikan	
Multikeaksaraan .....	2
II. KOMPETENSI .....	3
III. TUJUAN PEMBELAJARAN .....	3
A. Tujuan Umum .....	3
B. Tujuan Khusus .....	4
IV. PESERTA .....	5
V. STRATEGI PEMBELAJARAN	
MELALUI MEDIA .....	5
VI. STRUKTUR PROGRAM .....	7
VII. SILABUS DAN RPP .....	8
VIII. LANGKAH PEMBELAJARAN	
MELALUI MEDIA PERMAI	
NAN MONOPOLY AKSARA .....	9
IX. PENJAMINAN MUTU .....	15
X. PENUTUP .....	16
DAFTAR PUSTAKA .....	17
LAMPIRAN .....	18
1. Papan Media Permainan Monopoly	
Aksara .....	20
2. Kartu permainan Monopoly	
Aksara .....	21
3. Silabus Pembelajaran .....	23



**PEMBELAJARAN  
MULTIKEAKSARAAN MELALUI  
PERMAINAN MONOPOLY AKSARA**

**PANDUAN BAGI TUTOR DAN  
PENYELENGGARA  
PENDIDIKAN  
MULTIKEAKSARAAN**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN  
DAN KEBUDAYAAN  
TAHUN 2017**

## **PEMBELAJARAN PENDIDIKAN MULTIKEAKSARAAN MELALUI MEDIA PERMAINAN “MONOPOLY AKSARA”**

### **I. PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Upaya meningkatkan daya saing masyarakat ditengah arus persaingan global maka kemampuan keaksaraan akan menjadi penentu keberhasilan masyarakat tersebut untuk merebut peluang agar dapat hidup lebih layak. Oleh sebab itu pemerintah telah menjadikan program penuntasan buta aksara sebagai bagian dari program pembangunan hingga menyentuh seluruh lapisan masyarakat baik yang terpencil sekalipun maupun masyarakat pedesaan dan pulau. Hal ini didasarkan dengan asumsi bahwa mereka tertinggal dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap mental sehingga akses terhadap komunikasi dan informasi untuk membuka cakrawala dunia sangat terbatas karena mereka belum memiliki kemampuan keaksaraan yang memadai.

Mengatasi permasalahan masyarakat tersebut, maka perlu diberi pelayanan pendidikan bukan hanya sekedar dapat membaca, menulis dan berhitung saja tetapi perlu pelayanan pendidikan yang lebih kompleks. Pelayanan pendidikan yang kompleks merupakan pendidikan keaksaraan yang menekankan peningkatan keragaman keberaksaraan dalam segala aspek kehidupan yang dapat diperoleh melalui layanan pendidikan yang disebut dengan istilah multikeaksaraan.

Agar penyelenggaraan program keaksaraan yang dilaksanakan dapat bermutu dan tepat sasaran, sangatlah dibutuhkan program pendidikan keaksaraan yang lebih fokus dan dapat menyentuh langsung masyarakat sasaran sesuai kebutuhan hidup sehari-hari. Baik dari segi agama, olahraga kesehatan, ekonomi, pekerjaan dan sosial budaya. Program seperti ini menjadi penting untuk dikembangkan utamanya dalam pembentukan karakter bangsa kita yang akhir-akhir ini mulai memudar dalam tatanan masyarakat, berbangsa maupun bernegara

## **B. Filosofi Pendidikan Multikeaksaraan**

Tanpa terasa, upaya dunia dan pemerintah Indonesia untuk memerdekakan sejumlah anak bangsa terlepas dari belenggu buta huruf memasuki usia emas, 50 tahun. Sebuah perjalanan panjang penuh rintangan, anak darikesabaran dan perlu keteguhan hati. Kini, setelah kurang lebih 70 tahun bangsa ini merdeka, kondisinya berbalik. Jumlah warga negara yang telah melek aksara sebanyak 97 persen, hanya tiga persen yang masih buta aksara. Meski terkesan hanya tiga persen, namun sesungguhnya jumlah tersebut terbilang cukup besar. Ini berarti masih ada 5,3 juta orang di Indonesia yang buta aksara.

Peringatan Hari Aksara Internasional (HAI) pertama kali dilakukan pada tahun 1965 tanggal 8 September. Perayaan HAI dilandasi oleh semangat untuk memberantas buta aksara di seluruh dunia. Karena itu, HAI diperingati oleh setiap negara untuk mengingatkan pentingnya keaksaraan orang di seluruh dunia. Perhelatan HAI tahun 2016 secara global oleh UNESCO mengangkat tema *“Reading The Past, Writing The Future”* atau diartikan secara sederhana “Membaca di masa Lalu, Menulis di Masa Depan.

Sebagai anggota UNESCO, Indonesia selalu menyelenggarakan peringatan HAI Tahun 2016 di Palu Propinsi Sulawesi Tengah. Peringatan HAI ke-51 ditetapkan tema, "Aksara untuk pembangunan Lingkungan". Tema ini diambil sebagai upaya untuk mengingatkan kembali dan memberi inspirasi kepada kita semua tentang kesungguhan usaha untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan keaksaraan sebagai pondasi gerakan pemberdayaan masyarakat, bukan sekedar gerakan pemberantasan buta aksara semata.

Pengembangan pendidikan keaksaraan harus dikembangkan untuk memperkuat keberaksaraan masyarakat bukan hanya kemandirian dan kewirausahaan tetapi mencakup seluruh aspek

kehidupan; agama, olahraga kesehatan, budaya, Iptek, dan profesi/pekerjaan melalui pendidikan multikeaksaraan.

Pendidikan multikeaksaraan adalah kelanjutan program keaksaraan dasar, program tersebut sangat penting dilakukan untuk pelestarian atau pemeliharaan kemampuan keaksaraan dasar sehingga tidak buta aksara kembali.

Melalui program pendidikan multikeaksaraan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Calistung peserta didik sehingga mampu mengembangkan diri, wawasan, keterampilan melalui berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian peserta didik tidak diragukan lagi untuk memasuki dunia kerja yang semakin membutuhkan persaingan pengetahuan maupun keterampilan.

Melalui pembelajaran multikeaksaraan melalui media permainan monopoly aksara ini, diharapkan dapat dijadikan acuan oleh lembaga penyelenggara program keaksaraan seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) yang telah beralih nama menjadi satuan Pendidikan Non Formal untuk mengoptimalkan program pendidikan multikeaksaraan dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan situasi kondisi dan kebutuhan masyarakat.

## **II. KOMPETENSI**

Kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu. Sehubungan dengan kegiatan pendidikan multikeaksaraan bagi masyarakat di desa wisata yang hanya memfokuskan tema kesehatan serta seni budaya, diharapkan terjadi adanya peningkatan kompetensi keaksaraan sehingga mereka dapat lebih berdaya guna dan berhasil guna dalam kehidupannya. Atau dengan kata lain mereka dapat menjadikan bekal ilmu tersebut untuk mandiri dan mampu

mengembangkan diri sesuai budaya dan hidup sehat. Adapun target kompetensi keaksaraan yang dimaksudkan adalah:

1. Peserta didik dapat memetakan potensi kearifan budaya lokal;
2. Merancang pengembangan program kearifan budaya lokal; sebagai penumbuhan potensi desa wisata budaya;
3. Melakukan kemitraan dan promosi dari kompetensi yang diperoleh sebagai hasil dari pembelajaran;
4. Pola Hidup Sehat Lansia
5. Kebutuhan Relasi untuk Lansia (membangun kemitraan).
6. Penguatan kompetensi profesi melalui pemberian keterampilan singkat dengan memanfaatkan sumber daya alam di sekitar tempat tinggal peserta didik

Peningkatan Kompetensi peserta diukur dari hasil pembelajaran yang diikuti melalui evaluasi observasi dan unjuk kerja yang ditunjukkan oleh peserta didik selama pembelajaran. Jabaran dari kompetensi tersebut tertuang dalam kompetensi dasar dan indikatornya pada lampiran dari panduan ini.

### **III. TUJUAN MODEL PEMBELAJARAN**

#### **A. Tujuan Umum**

Pembelajaran multikeaksaraan sebagai program lanjutan dari pendidikan keaksaraan dasar, bertujuan untuk membri pembelajaran lanjutan agar para lulusan keaksaraan dasar yang ditandai dengan Sertifikat atau Ijasah SUKMA yang dimilikinya tidak menjadi buta aksara kembali dengan memilih tema pembelajaran yang berkaitan dengan seluruh aspek kehidupan sesuai minat peserta didik mengenai wawasan keilmuan dan teknologi, kesehatan dan olahraga, seni, budaya, atau politik dan kebangsaan, serta pekerjaan atau profesi.

Model pembelajaran ini secara umum bertujuan untuk memberikan acuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan “Monopoly

Aksara” dalam setiap materi yang disajikan agar menarik dan mudah dipahami dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### **B. Tujuan khusus**

Secara khusus, tujuan pembelajaran multikeaksaraan dengan menggunakan media permainan “Monopoly Aksara, yaitu:

1. Menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan melalui permainan monopoly aksara.
2. Peningkatan kompetensi keberaksaraan bagi peserta didik pendidikan multikeaksaraan yang berkaitan dengan tema pembelajaran seni budaya dan kesehatan/olahraga.
3. Mengembangkan kreatifitas peserta didik pendidikan multikeaksaraan melalui permainan peran dan pemecahan masalah yang ada dalam “Monopoly Aksara”.

#### **IV. PESERTA**

Peserta program pendidikan multikeaksaraan bagi masyarakat desa adalah alumni atau keluaran program pendidikan keaksaraan pogram Pendidikan Keaksaraan Dasar, yang ditandai dengan adanya sertifikat SUKMA (Surat Keterangan Melek Aksara).

#### **V. STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLY AKSARA**

Strategi pembelajaran pada program pendidikan multikeaksaraan ini dikarenakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik selain menjadi peserta didik dapat pula dijadikan sebagai sumber belajar. Sehingga peserta diharapkan secara aktif dan kreatif mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan sampai akhir. Tutor hanya bertindak sebagai fasilitator atau pengatur pembelajaran.

Upaya untuk mencapai maksud tersebut, tutorselaku fasilitator dalam pembelajaran, diharapkan memiliki pemahaman konsep dan prosedur

pembelajaran melalui media permainan monopoly aksara. Oleh karena itu, perlu diberikan pembekalan atau orientasi tentang konsep, tujuan dan prosedur pembelajaran pendidikan multikeaksaraan melalui media permainan monopoly aksara agar mereka dapat memiliki kemampuan untuk menyajikan materi-materi yang dalam kurikulum

Model pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoly aksara, peserta didik dituntut untuk berpikir cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif dan bertanggung jawab.

Secara rinci melalui model pembelajaran permainan monopoly aksara ini diharapkan peserta didik dapat:

1. Berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan yang berkaitan dengan permasalahan dan kehidupan sehari-hari
2. Belajar bagaimana cara yang lebih kooperatif dengan orang lain untuk memecahkan masalah.
3. Meningkatkan motivasi dan keterampilan dalam memanfaatkan sumber daya alam sekitar.
4. Belajar bagaimana berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah.
5. Meningkatkan rasa percaya dirinya, karena merasa telah dapat memecahkan masalah.

Pada hakikatnya dengan pembelajaran melalui permainan, disamping memperoleh pengalaman fisik terhadap objek dalam pembelajaran, peserta didik juga memperoleh pengalaman atau terlibat secara mental. Pengalaman fisik dalam arti melibatkan peserta atau mempertemukan peserta didik dengan objek pembelajaran.

Pengalaman langsung dalam arti memperhatikan informasi awal yang telah ada pada diri peserta didik dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menyusun (merekonstruksi) sendiri-sendiri informasi yang sudah diperolehnya. Dengan demikian, peserta didik memiliki ketangguhan, kemandirian, dan jati diri yang dikembangkan melalui pembelajaran dan permainan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

## VI. STRUKTUR PROGRAM

Struktur program adalah proporsi waktu antara teori, penugasan, dan praktik lapangan serta jumlah keseluruhan jam pelajaran. Struktur program disesuaikan dengan tema-tema pembelajaran yang dipilih oleh tutor pendidikan multikeaksaraan. Sebagai contoh yang bisa di tampilkan sebagai hasil dari pengembangan model ini adalah tema seni budaya dan olahraga kesehatan, maka struktur materi yang di berikan kepada peserta didik, yaitu:

Tabel Struktur Materi Pendidikan Multikeaksaraan Tema Seni budaya dan Kesehatan

No	Materi Seni Budaya
1.	Pengenalan Seni Musik Daerah
2.	Kerajinan Daerah di bidang seni budaya
3.	Penanaman budi pekerti/kearifan lokal melalui seni budaya
4.	Pengenalan lagu dan tari daerah
Materi Olahraga Kesehatan	
5.	Bermain sambil belajar melalui gerak tari
6.	Mengenal Budaya sehat untuk pribadi dan lingkungan
7.	Pengobatan tradisional dan herbal
8.	Pembuatan Apotik Hidup
Materi Penguatan	
9.	Keterampilan Seni Ukir
10.	Keterampilan Membuat Bawang Goreng
Jumlah Jampel	

Jumlah jam pelajaran yang ada mengacu pada rasio jumlah jam yang telah ditetapkan oleh Direktorat, jumlah jam pertemuan dalam kelas (teori dan praktek) dihitung dengan pertemuan selama 2 bulan, dalam seminggu sebanyak 4 kali pertemuan dengan jumlah jam setiap pertemuannya adalah 2 jam pelajaran @ 60 menit atau dengan kata lain 2 Jam pelajaran x 4 kali pertemuan x 8 minggu = 64 Jam pelajaran. Sedangkan jumlah jam praktek

lapangan/keterampilan, yaitu 22 Jam pelajaran atau dapat disesuaikan dengan jenis keterampilan tambahan yang ingin diberikan sebagai materi penguatan. Struktur materi tersebut dapat dikembangkan oleh tutor dan penyelenggara.

## VII. SILABUS DAN RPP

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. Pada dasarnya silabus adalah produk utama dari pengembangan sebuah kurikulum sebagai rencana tertulis dalam satuan pendidikan yang mempunyai keterkaitan dengan suatu produk pengembangan kurikulum lainnya dalam sebuah proses pembelajaran.

Jadi silabus bisa dikatakan sebagai kurikulum yang ideal sementara proses pembelajaran adalah kurikulum yang aktual. Selain itu silabus juga merupakan produk atau hasil pengembangan desain pembelajaran layaknya pola dasar kegiatan belajar mengajar dan juga garis besar program pembelajaran. Di samping itu dalam silabus juga memuat adanya komponen minimal atas kurikulum satuan pendidikan.

Sedangkan RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan atau pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam silabus. Maka dapat dikatakan bahwa RPP adalah rencana operasional kegiatan pembelajaran setiap atau beberapa KD dalam setiap tatap muka di kelas. Lingkup RPP paling luas mencakup 1 (satu) Kompetensi Dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih.

RPP harus berupa kegiatan konkret dan harus diarahkan dengan berfokus pada peserta didik, sedangkan tutor lebih berperan sebagai pendamping/fasilitator.

## **VIII. LANGKAH PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLY AKSARA**

Permainan “**Monopoly Aksara**” ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh Tutor pendidikan multikeaksaraan dalam membelajarkan. Pembelajaran permainan monopoly aksara ini diharapkan dapat membantu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik yang sebagian besar adalah orang yang sudah tua (orang dewasa). Melalui permainan monopoly aksara diharapkan peserta didik tertarik dan tidak jenuh mengikuti pembelajaran, tidak merasa terkungkung, luwes, tidak klasikal atau formalitas.

Upaya mencapai maksud tersebut, tutordan pendamping, diharapkan memiliki pemahaman terhadap konseppembelajaran multikeaksaraan, utamanya dalam penggunaan media pembelajaran “**Monopoly Aksara**”. Oleh karena itu, dianggap perlu diberikan pembekalan atau orientasi agar mereka dapat memiliki kemampuan untuk menyajikan materi-materi yang dalam kurikulum yang dikembangkan selama proses belajar mengajar. Adapun langkah-langkah pembelajaran melalui permainan monopoly aksara ini, yaitu:

### **Langkah 1. Orientasi**

Tutor/pendidik selaku pendamping selama pembelajaran memberikan penjelasan tentang bentuk permainan yang akan dilaksanakan dan tujuan permainan selama pembelajaran termasuk didalamnya pembuatan naskah-naskah atau pertanyaan/pernyataan untuk mengisi kartu-kartu dalam permainan.

### **Langkah 2. Pembentukan Kelompok**

Tahap ini pendamping membagi peserta menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok paling sedikit terdiri dari 5 orang. Teknik penentuan anggota kelompok dapat dilakukan berbagai cara, antara lain melalui:

1. Permainan “**Hompimpa**”, setiap peserta menggerakkan tangannya bersamaan sambil menyanyikan lagu “*hompimpa alaihum gambreng, pok ija pakai baju keren*” lalu mengulurkan telapak tangan ke tengah dengan telapak tangan



menghadap ke atas atau ke bawah.

Pemilihan anggota kelompok berdasar kan posisi telapak tangan pada saat diulur.

2. Permainan “**Kacang-kacang panjang**”, dimana teknik permainannya hampir serupa dengan permainan yang pertama, hanya saja posisi tangan yang

diulur ke depan apakah utuh seluruh lengan atau hanya setengah lengan. Lagu yang dinyanyikan dapat disesuaikan dengan bahasa daerah/ibu dimana ujicoba dilakukan, dimana makna lagu menunjukkan keinginan permainan, yaitu “*Kacang-kacang panjang, siapa yang panjang dia kelompok satu*”.

Teknik penentuan anggota kelompok di atas, tidak menjadi keharusan untuk dilakukan tergantung bagaimana kreatifitas tutor dalam menghidupkan suasana pembelajaran agar lebih menyenangkan.

### **Langkah 3. Penugasan/Pemberian Peran**

Setelah peserta didik telah memiliki kelompok sebagai hasil dari langkah ke dua, maka masing-masing anggota kelompok memilih peran masing-masing.

Pemilihan peran dapat disesuaikan dengan keinginan peserta didik. Misalnya ada yang menjadi Ketua, Sekretaris, Bendahara atau Anggota. Dapat pula peran yang dimainkan, antara lain: Kepala Desa, Ketua RW, Ketua RT, Ibu PKK, Anggota Masyarakat biasa, atau peran lainnya (suster, petugas Posyandu, dan lain-lain).

Langkah ini bisa disesuaikan dengan kebutuhan atau kesepakatan antara tutor dan peserta didik.

#### **Langkah 4. Eksplorasi Permasalahan/Kasus**

Pada langkah ini peserta didik sudah memulai pembelajarannya melalui permainan “*Monopoly Aksara*”. Satu kelompok misalnya kelompok A memulai permainannya dan kelompok lainnya menunggu giliran sambil mengamati proses belajar sambil bermain. Peserta didik yang masih menunggu giliran diharapkan, dapat berpartisipasi aktif dalam memberikan tanggapan atau solusi dari permasalahan yang muncul dari kartu permainan kelompok A.

Eksplorasi ini juga dimaksudkan untuk mengukur kompetensi awal yang dimiliki oleh peserta didik sebagai pengganti pre test. Hasil dari eksplorasi ini untuk menentukan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik selanjutnya.

#### **Langkah 5. Pemecahan Masalah**

Pada langkah ini, setiap pemain memberikan solusi atau pemecahan masalah dari berbagai pertanyaan atau pernyataan yang muncul dari kartu masalah yang telah tersedia dalam papan “*Monopoly Aksara*”. Tujuan dari langkah ini adalah memberikan pembiasaan kepada masyarakat untuk dapat lebih mengenal dirinya dan lingkungan baik dari segi kelemahan maupun kompetensinya yang selama ini jarang kita temui dalam setiap pembelajaran pada program pendidikan keaksaraan.

Sebagai contoh pada gambar salahsatu kartu di bawah ini, pada masyarakat seringkali melakukan hal-hal yang sebenarnya salah atau keliru misalnya buang air disembarang tempat sehingga dengan adanya konsep masalah dan pemecahan masalah pada kartu monopoly aksara peserta didik dengan sendirinya dapat belajar dan menyadari hal-hal yang kurang sesuai dan akan menimbulkan masalah



dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Jadi, tutor/pendidik sebaiknya memilih masalah yang terjadi di lingkungan kelompok belajarnya agar lebih sesuai dengan tujuan yang diharapkan seperti contoh kartu permainan diatas.

### **Langkah 6. Refleksi dan Umpan Balik**

Langkah ini, tutor selaku pendamping memberikan review dan refleksi terhadap segala hal yang sudah dilakukan peserta didik dalam pembelajaran melalui permainan monopoly.Selanjutnya pendamping memberi umpan balik atas respon peserta didik dengan benar.

Pada langkah ini tutor dapat mengetahui dan mengukur apa yang menjadi kekurangan atau kelemahan yang dimiliki oleh setiap peserta didik sehingga dapat dijadikan sebagai acuan menentukan materi selanjutnya.

### Langkah 7. Evaluasi

Penilaian dilakukan oleh tutor melalui penilaian sikap dan teknik menjawab atau pemberian solusi dari permasalahan yang muncul dari kartu permainan yang dibaca oleh peserta didik. Termasuk dalam hal kompetensi membaca oleh peserta dapat dinilai melalui observasi langsung apakah mereka dapat membaca tulisan-tulisan yang ada di kartu permainan secara lancar atau terbata-bata.

Selanjutnya salah satu contoh bentuk instrument evaluasi atau alat ukur untuk pada pembelajaran pendidikan multikeaksaraan melalui media pembelajaran pendidikan multikeaksaraan dengan mengacu pada SKL pendidikan multikeaksaraan yang telah ditetapkan sebagai berikut:

#### **Instrumen Observasi Peserta Didik Pendidikan Multikeaksaraan Melalui Pembelajaran Media Permainan Monopoly Aksara**

NO	ASPEK YANG DINILAI	HASIL OBSERVASI			
		1	2	3	4
1	Mampu membaca teks dalam papan permainan				
2	Mampu membaca teks dalam kartu permainan				
3	Mampu membaca tabel/diagram minimal 7 kalimat sederhana				
4	Mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kesehatan pribadi				
5	Mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kesehatan lingkungan				
6	Mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kearifan budaya lokal				
7	Mampu menghitung bilangan dalam bentuk uang berkaitan dengan kesehatan				
8	Mampu menghitung bilangan dalam bentuk uang berkaitan dengan kesenian				
9	Mampu menghitung pecahan sederhana dalam bentuk persen untuk uang yang berkaitan dengan kesehatan				
10	Mampu menghitung pecahan dalam bentuk persen untuk uang yang berkaitan dengan kesenian				
11	Kerjasama dalam kelompok				
12	Penguasaan peran dalam pembelajaran				
13	Keaktifan dalam pembelajaran melalui permainan				
14	Mampu membaca rambu minimal 7 kalimat sederhana				

15	Mampu membaca gambar dalam bentuk foto minimal 7 kalimat sederhana				
16	Mampu membaca brosur/leaflet minimal 7 kalimat sederhana				
17	Mampu menyebutkan salah satu tarian tradisional dan tujuannya minimal 7 kalimat sederhana				
18	Mampu menyebutkan 5 bahan yang digunakan dalam membuat krupuk bawang goreng				
19	Mampu menyebutkan 5 jenis alat yang digunakan dalam membuat krupuk bawang goreng				
20	Terampil mengupas bawang merah dengan bersih				
21	Terampil memotong bawang merah dengan halus				
22	Terampil menggoreng bawang merah menjadi krupuk bawang				
23	Terampil mengeringkan krupuk bawang merah dengan menggunakan spinner				
24	Terampil membungkus krupuk bawang merah dengan menggunakan alat sederhana				
25	Terampil membungkus krupuk bawang merah dengan menggunakan mesin press				
26	Mampu menafsirkan cara pembuatan krupuk bawang merah secara sederhana				
27	Mampu menyebutkan salah satu jenis tanaman yang bermanfaat bagi kesehatan minimal 7 kalimat sederhana				
28	Mampu menyebutkan salah satu jenis tanaman yang bermanfaat bagi pengobatan minimal 7 kalimat sederhana				

Keterangan:

Skor 1 = Tidak Mampu

Skor 2 = Kurang Mampu

Skor 3 = Mampu

Skor 4 = Sangat Mampu

Tutor dapat mengembangkan instrument penilaian di atas dengan memperhatikan dan menyesuaikan pencapaian SKL pendidikan multikeaksaraan, situasi dan kondisi lapangan tempat pembelajaran.

## **IX. PENJAMINAN MUTU**

Penjaminan mutu adalah suatu upaya penataan, pemantauan, penilaian kegiatan yang bertujuan memastikan agar kegiatan terlaksana sesuai prosedur dan hasil yang diharapkan.

### **A. Monitoring dan Evaluasi**

Pengendalian mutu melalui monitoring dan evaluasi dimaksudkan untuk memberikan pembimbingan, pengarahan, pengawasan, dan pemeriksaan dalam pembelajaran multikeaksaraan melalui permainan monopoly. Kegiatan monitoring dan evaluasi ini dilakukan oleh penilik atau dinas pendidikan provinsi yang membidangi pendidikan masyarakat.

Aspek-aspek yang perlu dimonitoring dan dievaluasi dalam mengukur keberhasilan model pembelajaran pendidikan multikeaksaraan desa melalui monopoly aksara adalah yang berkaitan dengan pencapaian Standar Kompetensi Lulusan (SKL), keefektifan, kemenarikan dan kepraktisan model pembelajaran. Sedangkan teknik yang akan digunakan untuk mengukur semua itu adalah melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi baik terhadap peserta, tutor, maupun pengelola dan kurikulum serta sarana prasarana pembelajaran lain yang digunakan.

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan model pembelajaran pendidikan multikeaksaraan desa melalui monopoly aksara baik dari segi keefektifan, kemenarikan maupun dari segi kepraktisannya sehingga kompetensi peserta didik pendidikan multikeaksaraan benar-benar optimal dalam memenuhi berbagai aspek kehidupan sesuai situasi dan kondisi peserta didik.

## **B. Tindak lanjut**

Setelah melakukan kegiatan monitoring dan evaluasi yang dimaksudkan untuk mengukur keefektifan, kepraktisan dan kemenarikan serta keterlaksanaan, pembelajaran dilakukan analisis selanjutnya dari hasil analisis tersebut ditindak lanjuti dengan perbaikan-perbaikan untuk optimalisasi proses dan hasil pembelajaran selanjutnya.

## **X. PENUTUP**

Demikian model pembelajaran pendidikan multikeaksaraan melalui permainan “Monopoly Aksara” ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan keaksaraan masyarakat desa secara maksimal. Model pembelajaran melalui permainan Monopoly Aksara ini materinya dapat disesuaikan dengan tema-tema kebutuhan prioritas sasaran yaitu tema seni budaya, pekerjaan/profesi dan olahraga kesehatan.

Melalui model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi masyarakat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan multikeaksaraan. Selain peningkatan kemampuan Calistung warga belajar, melalui model ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterampilan dan wawasan tutor/pendidik sehingga lebih optimal dalam membelajarkan yang dapat memenuhi seluruh aspek kehidupan masyarakat desa dan masyarakat sasaran secara umum dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coombs, P. & Manzoor, H.A. 1994. *Memerangi Kemiskinan di Pedesaan Melalui Pendidikan Nonformal*. Jakarta: Rajawali.
- Dietriech G. Bogen, 2001, *Ekosistem dan Sumberdaya Alam Pedesaan dan Laut, Pusat Kegiatan Sumberdaya Pedesaan dan Lautan*, Institut Pertanian Bogor.
- Gibbs, G, 1981. *Teaching Studies to Learning*. Melton Keynes: The Open University Press.
- I Wayan Santyasa. Model-model Pembelajaran, Makalah Tentang Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru-guru SMP dan SMA di Nusa Penida tanggal 29 Juni s.d. 1 Juli 2007
- Knowles, M.S. 1984. *Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. San Fransisco: Jossey-Bass Publishers.
- Learning by Doing. Tombo Ati Online. April 2017
- Napitupulu, W.P. 1999. *Pengembangan dan Pelembagaan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) Dalam Mencerdaskan Bangsa*". Pada seminar sehari Pengembangan PLS Memasuki Meleneum Ketiga Dalam rangka Peringatan HAI ke 34 tahun 1999. Jakarta: Crown-Dikmas.
- Rogers, A (1993), *Adult Learning for Development*. London. Cassel.
- Smith, D. Dan M.J. Offerman (1989), "*The Management of Adult and Continuing Education*". *Handbook of Adult and Continuing Education*. Jossey-Bass Publishers, San Francisco.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1992  
tentang Peran Serta Masyarakat dalam Pendidikan Nasional.

*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan  
Nasional.* Jakarta: CV. Eko Jaya.

# LAMPIRAN

LAMPIRAN : 1

CONTOH PAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIKEAKSARAAN  
MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLY AKSARA



**LAMPIRAN : 2**

**CONTOH KARTU MEDIA PEMBELAJARAN MULTIKEAKSARAAN  
MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLY AKSARA**

**SENI BUDAYA**

 <p><b>Alat musik apakah ini ?</b></p>	<p><b>Nyanyikan satu lagu Daerah</b></p>	 <p><b>Gambar apakah ini ?</b></p>
--	--	--

**KESEHATAN**

<p>Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut</p>  <p><b>Gambar apakah ini dan dimana biasa melihatnya ?</b></p>	<p><b>Penyakit yang dapat timbul jika mengonsumsi gula terlalu banyak adalah.....</b></p> <p>.....</p>	 <p><b>Buah apakah ini dan apa manfaatnya untuk kesehatan ?</b></p>
---	--	---

## BONUS

**Selamat.....!!!**  
**Anda berhak mendapatkan**  
**1 liter minyak goreng**  
**jika dapat menghitung**  
**angka  $125 + 150 = \dots\dots$**

**Selamat !!!**  
**Terigu satu kilo dapat anda bawa pulang**  
**jika dapat menyanyikan**  
**satu lagu daerah**

**Selamat !!!**  
**Anda berhak dapat**  
**gula pasir 1 kilo**  
**jika dapat menghitung**  
**angka  $136 + 65 = \dots\dots$**

## OLAH RAGA



**LAMPIRAN : 3**

**SILABUS PEMBELAJARAN MULTI KEAKSARAAN  
MELALUI MEDIA PERMAINAN MONOPOLY**



*Dikembangkan Oleh :*

**BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT  
SULAWESI SELATAN  
TAHUN 2017**