

## **KADO KA GARTA; MEDIA PERMAINAN PENDIDIKAN KEAKSARAAN DASAR**

### **Tim Pengembang Model Dikmas**

Pendidikan keaksaraan dasar merupakan salah satu program yang diselenggarakan bagi warga masyarakat buta aksara dengan tujuan memberikan bekal kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, sehingga kemampuan tersebut dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas hidupnya sehari-hari. Dalam NSPK (Norma, Standar, Prosedur, dan Kriteria) Petunjuk Teknis Program Pendidikan Keaksaraan Dasar (2014:3) dijelaskan bahwa Pendidikan keaksaraan dasar adalah upaya peningkatan kemampuan penduduk dewasa berkeaksaraan rendah atau tuna aksara usia 15 tahun ke atas, prioritas usia 15 – 59 tahun agar memiliki sikap, pengetahuan, keterampilan dalam menggunakan bahasa Indonesia, membaca, menulis, dan berhitung, untuk mendukung aktivitas sehari-hari dalam kehidupan keluarga dan masyarakat.

Adapun tujuan program pendidikan Keaksaraan Dasar berdasarkan NSPK Petunjuk Teknis Program Pendidikan Keaksaraan Dasar (2014:4) adalah:

- a. Memberikan layanan pendidikan kepada warga masyarakat usia 15 (lima belas) tahun ke atas dengan prioritas usia 15 – 59 tahun yang belum dapat membaca, menulis, berhitung/atau berkomunikasi dalam bahasa Indonesia.
- b. Memberikan kemampuan dasar membaca, menulis, berhitung, dan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, serta pengetahuan dasar kepada peserta didik yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mempercepat penuntasan Penduduk Buta Aksara di Indonesia.

Dalam Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2014 tentang Pedoman penyelenggaraan Pendidikan Keaksaraan Dasar (2014:7) dijelaskan bahwa kemampuan di atas diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik buta aksara melalui kegiatan pembelajaran yang

berlangsung selama 114 jam (@60 menit) yang terdiri atas keterampilan membaca dan menulis sebanyak 80 jam dan keterampilan berhitung sebanyak 34 jam.

Sebagai program pendidikan yang diperuntukkan bagi orang dewasa, maka program pendidikan keaksaraan dasar harus menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran orang dewasa. Hal tersebut dijelaskan dalam Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2014 tentang Pedoman penyelenggaraan Pendidikan Keaksaraan Dasar (2014:7) bahwa proses pembelajaran keaksaraan dasar dilaksanakan dengan pendekatan tematik, terpadu, dan fungsional, yaitu proses pembelajaran yang berintergrasi dengan permasalahan kehidupan sehari-hari bagi peserta didik, meliputi agama, sosial, budaya, ekonomi, kesehatan, keterampilan, dan lingkungan. Proses pembelajaran keaksaraan dasar dapat menggunakan metode pembelajaran secara paedagogis (pembelajaran untuk anak), andragogis (pembelajaran orang dewasa), dan/atau heutagogis (pembelajaran secara mandiri), secara proporsional dan mengedepankan tumbuhnya motivasi dan keinginan belajar peserta didik.

Guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didiknya, pendidik/ tutor harus mampu menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang menarik minat peserta didik. Proses pembelajaran seperti ini sangat diharapkan dan telah dijelaskan dalam Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2014 tentang Pedoman penyelenggaraan Pendidikan Keaksaraan Dasar (2014:9) bahwa penekanan pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, yaitu menciptakan suasana aktif mempertanyakan, mengemukakan gagasan, kegiatan belajar yang menarik dan menantang, aktivitas belajar yang beragam dan bermanfaat bagi peserta didik. Selain itu, perlu memperhatikan konteks lokal, desain lokal, proses partisipatif, dan fungsionalisasi hasil belajar.

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*) (Soeparno, 1987:1). Sementara itu,

Warsita (2008:121) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/ *source*) kepada si penerima (komunikasi atau *audience/ receiver*). Sedangkan media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di satuan pendidikan nonformal, media pembelajaran dapat kita simpulkan sebagai suatu alat yang digunakan oleh tutor dalam kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat menarik minat warga belajar sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Media dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak kegunaan, Sadiman, dkk (2011:17) menjelaskan berbagai kegunaan media pendidikan yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara cepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Mengingat pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, tutor dituntut mampu untuk menentukan media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan. Dengan kata lain, pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Soeparno (1987:8) bahwa pemilihan media harus dilakukan setelah kita mengetahui tujuan instruksional, dan sudah barang tentu harus dilakukan sebelum kita mengajar (melaksanakan program pengajaran). Tegasnya, pemilihan media tersebut harus dilakukan pada waktu kita merencanakan kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran. warsita (2008:253-254) menyebutkan sembilan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- a. Kesesuaian media dengan tujuan dan kompetensi.

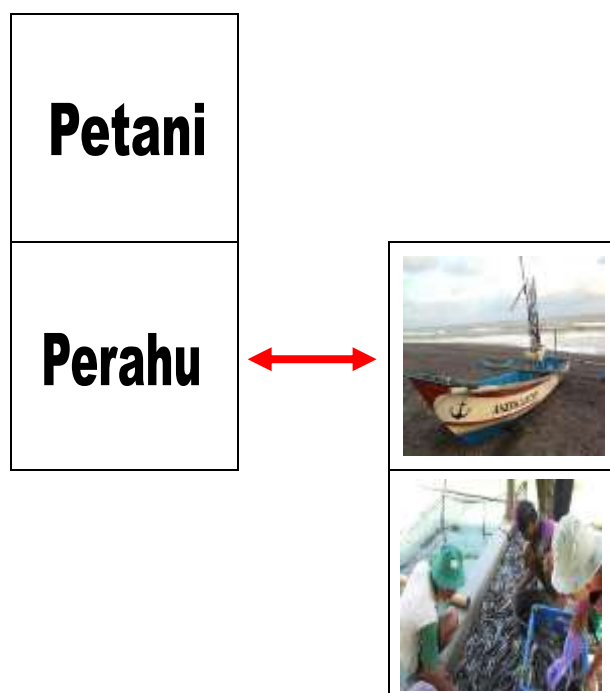
- b. Kesesuaian media dengan jenis pengetahuan.
- c. Kesesuaian media dengan sasaran.
- d. Ketersediaan atau kemudahan untuk memperolehnya.
- e. Biaya.
- f. Kemampuan media, untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar.
- g. Karakteristik media yang bersangkutan, kelebihan dan kekurangannya.
- h. Waktu, berapa lama waktu untuk mengadakan atau membuat media yang kita pilih.
- i. Mutu teknis, kriteria ini terutama untuk memilih/ membeli media yang sudah ada di pasaran.

Kado Ka Garta merupakan media yang dapat digunakan dalam permainan pada pembelajaran membaca, menulis dan berhitung pada program pendidikan keaksaraan dasar. Kado Ka Garta adalah akronim dari “Kartu Domino Angka, Gambar, dan Kata”. Domino merupakan permainan dengan 28 kartu yang bermata (bertitik besar), tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0 – 6 titik (KBBI, 1999:241). Kartu domino yang dibuat sebagai Kado Ka Garta hampir sama seperti kartu domino biasa yaitu setiap kartu dibagi menjadi dua bidang. Perbedaannya adalah dua bidang yang terbagi tidak diisi dengan titik-titik seperti pada kartu domino biasa, melainkan diisi dengan pasangan gambar dan kata, kata dengan kata, gambar dengan gambar, atau bisa juga angka dengan gambar, angka dengan kata.

Angka, kata dan gambar yang digunakan dalam media ini seyogyanya terkait dengan tema yang dikembangkan dalam program pendidikan keaksaraan dasar. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam program pendidikan keaksaraan dasar bahwa pembelajaran bersifat tematik, artinya pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dan sub tema untuk mengaitkan beberapa muatan

pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Tema utama yang dapat dikembangkan adalah **kehidupan keluarga, ekonomi dan pendapatan, kesehatan dan lingkungan**, serta **kehidupan bermasyarakat dan bernegara**. (Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2014 tentang Pedoman penyelenggaraan Pendidikan Keaksaraan Dasar (2014:9)

Dalam penggunaannya, kartu menyerupai kartu domino, namun cara memainkannya agak berbeda. Dimana kartu yang dicocokkan pada permainan ini yakni gambar dengan kata yang sesuai, simbol angka dengan jumlah gambar, dan simbol angka dengan tulisan yang sesuai. Seperti yang terlihat pada ilustrasi berikut yang menunjukkan contoh mencocokkan gambar dengan kata.

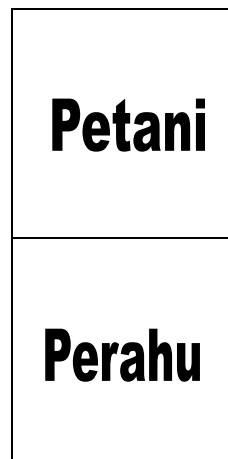


Pada ilustrasi, kartu yang dicocokkan gambar dengan kata yang sesuai yakni kata '**Perahu**' dengan '**gambar perahu**'. Ketika peserta didik mampu mencocokkan kedua jenis kartu tadi, maka peserta didik tersebut telah menunjukkan kemampuannya mengenali tulisan untuk sebuah gambar.

Uraian berikut ini merupakan alternatif penggunaan Kado Ka Garta pada kegiatan pembelajaran di program pendidikan keaksaraan dasar.

1. Peserta didik diminta membentuk kelompok 3 – 5 orang.
2. Kartu dibagi kepada peserta didik dengan jumlah yang sama.
3. Untuk memulai, salah satu kartu dibuka. Jika semua kartu habis dibagi, maka salah satu peserta diminta membuka satu kartu miliknya.
4. Peserta yang mendapat giliran diminta mencocokkannya dengan salah satu kartu miliknya. Peserta diminta membacakan kata yang tertulis di salah satu kartu tersebut, kemudian menuliskan kata yang dibacanya tadi.

Contoh kartu yang dibuka:



Pada kartu yang dibuka terdapat kata '**Petani**' dan '**Perahu**', maka peserta yang mendapat giliran boleh mencocokkannya dengan **gambar petani** atau **gambar perahu**. Jika peserta yang mendapat giliran tidak memiliki jenis kartu yang dimaksud, maka peserta berikutnya yang mendapatkan kesempatan.

5. Peserta yang mendapat giliran berikutnya diminta mencocokkan sesuai dengan apa yang tertera pada salah satu ujung kartu.

Contoh:



Pada rangkaian susunan, di salah ujung kartu terdapat kata '**Petani**' dan di ujung yang lain terlihat '**gambar Pedagang Ikan**'. Peserta yang mendapat giliran boleh mencocokkannya dengan '**gambar Petani**' atau kata '**Pedagang Ikan**'.

6. Secara bergiliran, peserta diberi kesempatan untuk mencocokkan kartu, membacakan, dan menuliskan kata.
7. Permainan berakhir ketika tidak ada lagi kartu milik semua peserta yang dapat dicocokkan.
8. Peserta yang lebih dahulu menghabiskan kartu dan/atau paling banyak mencocokkan gambar dengan kata, jika memungkinkan diberikan *reward* berupa hadiah.

Peserta yang masih memiliki kartu sampai permainan berakhir, jika memungkinkan diberikan *punishment* yang mendidik berupa membuat kalimat dari kartu miliknya yang tersisa.