
3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

3 M dalam Pembelajaran Keaksaraan

Ela Suryani*¹

¹ Universitas Ngudi Waluyo; Jalan Diponegoro No. 186 Geganganak, Ungaran Timut Kabupaten Semarang, (024)

e-mail: *¹ ela.suryani16@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran keaksaraan melalui 3M berdasarkan konsep bahwa dengan mendengar maka peserta didik hanya sekedar tahu, apabila melihat maka akan ingat, dan apabila melakukan maka akan mengerti. Hasil yang dicapai dari 3M dalam pembelajaran keaksaraan yaitu 1) peningkatan aktivitas peserta didik, 2) peningkatan kreativitas, 3) peserta didik mampu memanfaatkan IT dengan tepat, dan 4) peningkatan penghasilan peserta didik. Faktor yang mendukung 3M dalam pembelajaran keaksaraan yaitu (1) peserta didik sangat antusias apabila menggunakan media, (2) tutor memiliki kompetensi dan kualifikasi yang memadai, (3) terdapat hubungan yang baik antara tutor, peserta didik, dan pengelola. Dengan adanya penelitian ini, proses pembelajaran keaksaraan bukan hanya sekedar teori dalam memahami calistung namun dapat membuat produk yang bernilai jual untuk menambah penghasilan.

Kata kunci—Pembelajaran keaksaraan, 3M

Abstract

Literacy learning through 3M is based on the concept that by listening, students only know, when they see they will remember, and when they do, they will understand. The results achieved from 3M in literacy learning are 1) increased activity of students, 2) increased creativity, 3) students are able to utilize IT appropriately, and 4) increase in income of students. Factors that support 3M in literacy learning are (1) students are very enthusiastic when using media, (2) tutors have adequate competence and qualifications, (3) there is a good relationship between tutors, students, and managers. With this research, the literacy learning process is not just a theory in understanding Calistung but can make products that are worth selling to increase income.

Keywords—Literacy learning, 3M

3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

PENDAHULUAN

Pendidikan keaksaraan sangat penting diberikan kepada warga masyarakat yang buta aksara agar memiliki kemampuan menulis, membaca, berhitung dan menganalisa yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga warga belajar dan masyarakat dapat meningkatkan mutu dan taraf hidupnya. Penguasaan membaca, menulis, dan berhitung sangat penting bagi seseorang sebagai pondasi menjadi pembelajar sepanjang hayat dan penting dalam kehidupannya (Yuliana, 2005). Masyarakat di Kota Semarang sudah dideklarasikan sebagai kota yang terbebas dari buta aksara dasar pada tanggal 2 Mei 2008. Akan tetapi, upaya untuk menindaklanjuti dari program keaksaraan dasar masih perlu dilaksanakan melalui program keaksaraan usaha mandiri (KUM). Hal ini dimaksudkan agar masyarakat tidak kembali mengalami kesulitan membaca, menulis, dan berhitung setelah menguasai kompetensi ketiganya serta mampu mengembangkan dirinya dalam berwirausaha untuk memperoleh penghasilan tambahan.

Realita yang terjadi di lapangan adalah belum tercapainya keberhasilan kegiatan KUM dengan baik yaitu 1) 80% peserta didik belum memperoleh STSB (surat tanda selesai belajar), 2) 80%

peserta didik belum mampu meningkatkan kompetensi keberaksaraannya yang meliputi kompetensi mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung dalam bahasa Indonesia, serta keterampilan dasar berwirausaha sesuai dengan Standar Kompetensi Keaksaraan (SKK), dan 3) 60% peserta didik belum mampu meningkatkan kecakapan hidup dengan memiliki keterampilan praktis sebagai dasar untuk berusaha atau bermatapencaharian untuk meningkatkan penghasilan keluarga.

Kondisi ini disebabkan oleh peserta keaksaraan dasar merasa sudah mampu membaca, menulis, dan berhitung sehingga tidak perlu mengikuti kegiatan KUM. Padahal masyarakat yang sudah bisa membaca masih berpotensi kembali buta huruf karena peserta program keaksaraan dasar hanya bersekolah sebentar saja dan apabila tidak dibiasakan untuk meningkatkan kemampuannya. Masalah perekonomian juga menjadi salah satu faktor penyebabnya, peserta program keaksaraan akan memilih fokus mencari nafkah dibanding meluangkan waktu untuk membaca, menulis, berhitung, dan mengikuti keterampilan dasar berwirausaha. Selain itu, peserta program keaksaraan belum banyak yang mengerti tentang perkembangan teknologi yang dapat berguna bagi kehidupannya sehari-hari. Peserta program belum mampu memanfaatkan IT dengan baik untuk

3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

mengembangkan kompetensi membaca, menulis, dan berhitung yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari.

Jalal&Sardjunanai (2005: 39) mengungkapkan bahwa belajar dengan memanfaatkan IT dapat memberikan kesempatan bagi program pembelajaran formal dan non formal meskipun akses teknologi tidak seimbang dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran keaksaraan yang melibatkan IT sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sehingga peserta program keaksaraan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dengan tepat. IT inilah yang akan digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Peserta program keaksaraan tidak hanya mendengarkan tutor memberikan materi saja, melainkan mendengarkan, melihat, dan mencoba melakukan seperti yang ditampilkan di video. Dengan demikian peserta program keaksaraan akan memiliki 3 aktivitas sekaligus yang disebut dengan 3M (mendengar, melihat, melakukan).

Inovasi 3M menuntut peserta program keaksaraan untuk mendengarkan langkah-langkah pembuatan produk hiasan dinding dan melihat tulisan/teks yang ada di video sehingga membiasakan membaca, serta melakukan sesuatu dengan membuat karya sebagai produk yang indah dan bernilai jual. Kegiatan ini bertujuan memberikan rasa ketertarikan untuk memanfaatkan kemampuan

membaca dan menulis yang sudah dimilikinya. Dengan kata lain untuk meningkatkan kemampuan keberaksaraan melalui pembelajaran keterampilan usaha yang meningkatkan produktivitas perorangan maupun kelompok bagi peserta yang sudah mencapai kompetensi keaksaraan dasar.

METODE PENELITIAN

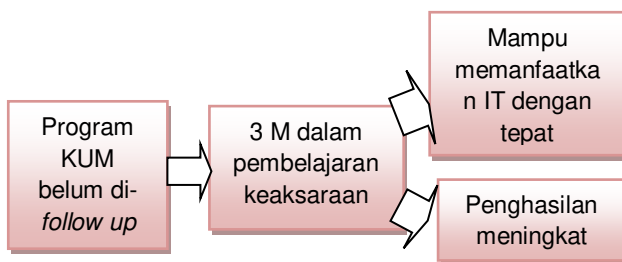
Pembelajaran keaksaraan melalui 3M dengan tutor akan menayangkan video pembuatan hiasan dinding sehingga peserta didik akan mendengarkan dan melihat proses pembuatannya. Di dalam video tersebut juga ditampilkan tulisan yang harus dibaca oleh peserta didik untuk melatih penguasaan membaca yang telah dikuasainya. Setelah ditayangkan video, maka peserta didik untuk mencoba membuat hiasan dinding tersebut. Tutor memintanya mengkreasikan produk tersebut sehingga memiliki nilai jual yang tinggi.

Produk yang telah dibuat didokumentasikan melalui camera digital dan diminta menyusun tutorial pembuatannya yang akan divideo oleh tutor. Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk memasarkan hasil karyanya melalui *craft online shop* dan video tutorial yang telah didokumentasikan di-*share* ke *youtube* supaya bermanfaat bagi orang lain. Dengan demikian, peserta didik dapat menggunakan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung untuk

3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, mengembangkan *softskill* yang dimiliki sesuai kreativitasnya, dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan yang dapat menambah penghasilan peserta didik.

Kerangka berpikir 3M dalam pembelajaran keaksaraan secara skematis dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka berpikir 3M

Berikut adalah desain 3M dalam pembelajaran keaksaraan terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain 3M

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan implementasi 3M dalam pembelajaran meliputi : (1) mendengar, (2) melihat, dan (3) melakukan. Hasil yang dicapai dari implementasi 3M dalam pembelajaran keaksaraan yaitu : 1) peningkatan aktivitas, 2) peningkatan kreativitas, 3) mampu memanfaatkan IT

Peningkatan aktivitas. Pembelajaran keaksaraan melalui 3M menuntut peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mampu mengubah suasana belajar yang biasanya pasif menjadi aktif melalui melihat, mendengar, dan melakukan. Keaktifan peserta didik akan menciptakan interaksi tinggi antara tutor dan peserta didik ataupun antar peserta didik yang akan menjadikan suasana pembelajaran lebih bermakna.

Peningkatan kreativitas. Peserta didik setelah ditayangkan video pembuatan



Gambar 3. Hasil kreativitas peserta didik

3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

hiasan dinding maka diminta membuat produk kerajinan sesuai dengan minatnya.

Dengan adanya stimulus video tersebut maka kreativitas peserta didik akan muncul sehingga tidak segan untuk berkarya.

Peserta didik mampu memanfaatkan IT dengan tepat. Semua kalangan usia tidaklah asing dengan IT yang berupa video yang diputar di *media player* maupun kamera digital. Banyak orang yang hanya menggunakan *media player* tanpa memikirkan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran keaksaraan. Tutor mengajarkan peserta didik supaya lebih pintar dalam memanfaatkan *media player* maupun kamera digital sebagai media bantu untuk meng-*follow up* pembelajaran keaksaraan. Kegiatan *follow up* tidak harus bersama tutor, bisa juga dilaksanakan di rumah untuk mereview. Apabila pembelajaran dikaitkan dengan IT maka pemanfaatan IT pun tidak disalahgunakan oleh peserta didik untuk hal-hal yang negatif. Sama halnya penelitian Faroqi (2014) bahwa media berbasis IT menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan meminimalisir penyalahgunaan IT.

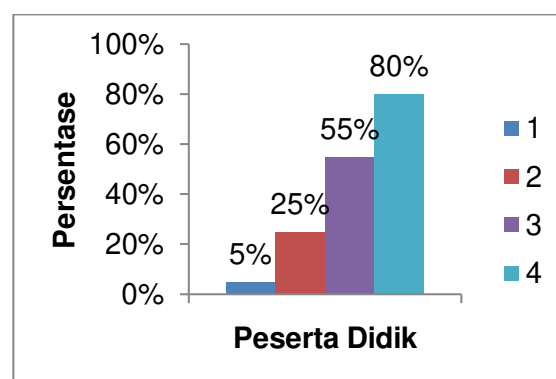
Peningkatan penghasilan yang diperoleh peserta didik. Pada saat pembelajaran keaksaraan diberikan pelatihan keterampilan membuat hiasan dinding yang dapat dijual dengan tujuan untuk menambah penghasilan peserta

didik. Tutor hanya memberikan stimulus kepada peserta didik untuk membuat karya yang dapat dimanfaatkan bagi dirinya dan orang lain. Ternyata setelah pelatihan tersebut, banyak peserta didik yang mampu membuat karya yang menarik dan mampu dipasarkan sehingga penghasilannya meningkat. Hal ini



Gambar 4. Pemanfaatan IT

didasarkan pada survey yang telah dilakukan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Peningkatan penghasilan

Faktor yang mendukung implementasi 3M yaitu :

1. Dari pihak peserta didik

Peserta didik sangat antusias apabila tutor memberikan pelatihan dengan membuat produk yang dapat dijual. Selain itu, peserta didik lebih

3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

interaktif apabila tutor tidak sepenuhnya menggunakan bahasa Indonesia. Seperti halnya Suryani (2018) bahwa kemampuan berbahasa Indonesia mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menerima proses pembelajaran. Peserta didik mengembangkan dari penguasaan membaca, menulis, dan berhitungpun juga meningkat. Antusias yang tinggi inilah yang menciptakan suasana pembelajaran lebih kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik apabila diminta membuat suatu karya sangat senang.

2. Dari pihak tutor

Tutor yang memiliki kompetensi dan kualifikasi yang memadai sangat mendukung proses pembelajaran. Tutor memiliki peran yang penting dalam melaksanakan pembelajaran sekaligus berupaya untuk mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik supaya dapat menambah penghasilan.

3. Dari pihak pengelola PKBM dan Program Keaksaraan Dasar

Hubungan yang baik antara tutor, pengelola, maupun pegawai PKBM Anugrah Bangsa akan menciptakan lingkungan yang kondusif pada saat pembelajaran. Peserta didik merasa nyaman apabila semua komponen di PKBM memiliki hubungan yang harmonis. Peserta didik program keaksaraan juga merasa nyaman apabila terdapat hubungan yang baik antara tutor, peserta didik, dan pengelola program keaksaraan.

Dengan adanya hubungan baik ini maka kinerja tutor juga akan meningkat terutama motivasi untuk meningkatkan kualitas dirinya dengan memiliki keterampilan.

4. Dari pihak pemerintah

Dukungan pihak pemerintah terutama dinas pendidikan menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dinas pendidikan dalam memberikan semangat dan perlindungan hukum kepada pengelola dan tutor untuk senantiasa meningkatkan kinerja dalam penyelenggaraan pendidikan kesetaraan di PKBM Anugrah Bangsa maupun program keaksaraan dasar.

KESIMPULAN

Dari uraian implementasi 3M dalam pembelajaran keaksaraan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil yang dicapai dari 3M dalam pembelajaran keaksaraan yaitu 1) peningkatan aktivitas peserta didik, 2) peningkatan kreativitas, 3) peserta didik mampu memanfaatkan IT dengan tepat, dan 4) peningkatan penghasilan peserta didik.
2. Kendala yang 3M dalam pembelajaran keaksaraan yaitu tidak semua peserta didik mampu mengoperasikan media player dan kamera digital .
3. Faktor yang mendukung 3M dalam pembelajaran keaksaraan yaitu (1) peserta didik sangat antusias apabila

3M dalam Pembelajaran Keaksaraan

menggunakan media, (2) tutor memiliki kompetensi dan kualifikasi yang memadai, (3) terdapat hubungan yang baik antara tutor, peserta didik, dan pengelola.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Pendidikan Kemasyarakatan, Ditjen PNFI, Kemendiknas. 2010. *"Ajuan dan Pengelolaan Dana Program Pendidikan Keaksaraan Usaha Mandiri (KUM)"*. Jakarta : Kemendiknas
- Faroqi, A. & Maula, B. 2014. "Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, dan Menghitung (Calistung)". *Jurnal Pendidikan*. VIII (2) : 230-244
- Istiyani, D. 2013. "Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung". *Jurnal Penelitian*. 10 (1) : 1-18
- Jalal, F. & Sardjunani. 2005. "Pendidikan untuk Semua Keaksaraan bagi Kehidupan". *Laporan Pengawasan Global Plus* : 1-46.
- Sidiarto, L., J. 2007. *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar pada Anak*. Jakarta : UI Press
- Sofyan, A. 2006. *Melek Aksara*. Jakarta: PT. Albama
- Suryani, E. 2018. "Profil Kesalahan Pemahaman Konsep Cahaya pada Siswa Kelas V". *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9 (1) : 13-18
- Yuliana, S. 2005. *Membaca bagi Anak*. Jakarta : Bumi Aksara