

Pembina/Penanggungjawab:

Dr. H. Muhammad Hasbi

Pengembang:

Dr. Fardus, SS, M.Hum

(Ketua)

Dahlia, ST, M.Pd

(Sekretaris)

Masdafi, S.Pd

(Anggota)

Dra. Hj. Ridawati, M.Pd

(Anggota)

Irma Yulianti Adnan, SE

(Anggota)

Tim Pakar :

Prof. Dr. Muh. Yunus

Dr. Kamaluddin Tajibu.

PENGESAHAN

Pada hari, ini, Senin Tanggal Dua Puluh Empat Bulan
November Tahun Dua Ribu Empat Belas disahkan Laporan
Ujicoba Pengembangan Program Pendidikan Keaksaraan
Digital.

Akademisi,

Prof. Dr. Muh. Yunus

Dr. Kamaluddin Tajibu

Mengetahui

Kepala BP PAUDNI Reg. III

Dr. H. Muhammad Hasbi
NIP 197306231993031001

KATA SAMBUTAN

Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal (BP-PAUDNI) Regional III Makassar sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal (Ditjen PAUDNI) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan salah satu tupoksinya adalah pengembangan dan pengkajian program PAUDNI. Hasil pengembangan dan pengkajian program PAUDNI dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan kebijakan, baik di tingkat pusat maupun daerah.

Kondisi sosial budaya, letak geografi dan perkembangan teknologi dan informasi membawa pengaruh pada ragam kebutuhan belajar masyarakat. Oleh karena itu diperlukan model-model layanan pendidikan

PAUDNI yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik sasaran. Termasuk model-model peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.

Tahun 2014 BP-PAUDNI telah mengembangkan model/program meliputi program PAUD, Dikmas, Kursus dan peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan PAUDNI. Model ini telah dikaji, baik secara teoritik maupun empiris sesuai dengan prosedur ilmiah.

Harapan kami semoga hasil pengembangan program ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan kebijakan program PAUDNI, baik di tingkat pusat, daerah maupun di tingkat lapangan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat. Kepada semua tim pengembang yang telah berkerja keras sehingga pengembangan model/program ini dapat terwujud, kami sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih. Semoga

hasil kerja Saudara dapat bermanfaat untuk pengembangan dan peningkatan mutu program PAUDNI.

Makassar, Desember 2014
Kepala BP BPPAUDNI Reg. III

Dr. H. Muhammad Hasbi
NIP197306231993031001

KATA PENGANTAR

Segala Puji hanya milik Allah swt. atas berkat izin dan kehendak-Nya sehingga pengembangan program Pendidikan Keaksaraan Digital ini dapat disusun dan disempurnakan. Pengembangan program ini lahir berdasarkan hasil ujicoba pengembangan yang telah dilaksanakan oleh tim pengembang. Ujicoba pengembangan program ini dilaksanakan selama tiga bulan.

Pengembangan program Pendidikan Keaksaraan Digital ini telah diujicobakan di wilayah Galung Tulu Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar. Model ini diharapkan dapat digunakan khususnya di wilayah kerja BPPAUDNI Regional III, dan di Regional lain pada umumnya.

Model Pengembangan Pendidikan Keaksaraan Digital ini disadari masih jauh dari sempurna. Untuk itu, tim pengembang senantiasa mengharapakan saran dan masukan yang positif demi perbaikan pengembangan program ke depan.

Makassar, Desember 2014

Tim Pengembang

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Manfaat	4
D. Pengguna	4
BAB II LANDASAN	6
A. Landasan Hukum	6
B. Landasan Konseptual	7
C. Kerangka Pikir	10
BAB III MODEL PENDIDIKAN KEAKSARAN	
DIGITAL	12
A. Gambaran Model	12
B. Prinsip Penggunaan	14
C. Komponen Model Program	16

D. Prosedur Pembelajaran	18
E. Inovasi Pendidikan Keaksaraan Digital	20
F. Indikator Keberhasilan	20
BAB IV PENUTUP	21
DAFTAR PUSTAKA	22

BAGIAN 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arah kebijakan pendidikan nasional adalah menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dalam melayani kebutuhan pendidikan masyarakat pada semua jalur pendidikan. Pendidikan non formal merupakan salah satu jalur pendidikan yang yang harus bermutu dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada warga masyarakat yang tidak mungkin terpenuhi kebutuhan pendidikannya melalui jalur formal. Wilayah garapan pendidikan nonformal adalah terutama bagi masyarakat yang tidak pernah sekolah atau buta aksara, putus sekolah dan warga masyarakat lainnya yang ingin meningkatkan dan atau memperoleh pengetahuan, kecakapan dan keterampilan hidup dan kemampuan guna meningkatkan kualitas hidupnya.

Sejalan dengan tujuan pembangunan pendidikan nasional, yakni meningkatkan pemerataan kesempatan pendidikan bagi semua masyarakat sehingga mereka dapat mengakses pendidikan dengan mudah. Peningkatan pemerataan tersebut terutama pada peningkatan pemerataan kesempatan belajar pada semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan bagi semua warga negara secara adil, tidak diskriminatif, dan demokratis. Pemerataan tersebut juga termasuk tidak membedakan tempat tinggal, status sosial-ekonomi, jenis kelamin, agama, kelompok etnis, dan kelainan fisik, emosi, mental serta intelektual warga negara. Bagi pendidikan

nonformal, pemerataan tersebut termasuk pada memperluas akses pendidikan bagi penduduk laki-laki maupun perempuan yang belum sekolah, tidak pernah sekolah, buta aksara, putus sekolah dalam dan antar jenjang serta penduduk lainnya yang ingin meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan.

Pendidikan non-formal sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memiliki tugas sama dengan pendidikan formal yakni memberikan pelayanan terbaik terhadap masyarakat. Layanan alternatif yang diprogramkan di luar sistem persekolahan tersebut bisa berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal. Sasaran pendidikan non-formal yang semakin beragam, tidak hanya sekedar melayani masyarakat miskin, masyarakat yang masih buta pendidikan dasar, masyarakat yang mengalami *drop out* dan putus pendidikan formal, masyarakat yang tidak terakses pendidikan formal seperti; masyarakat daerah pedesaan, daerah pedalaman, daerah perbatasan, dan masyarakat kepulauan. Namun demikian masyarakat sasaran pendidikan non-formal terus meluas maju sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan lapangan kerja dan budaya masyarakat itu sendiri. Mengingat sasaran tersebut, maka program pendidikan nonformal harus terus diperluas sesuai dengan kebutuhan dan kondisi perkembangan masyarakat.

Pemenuhan hak setiap warga negara dalam memperoleh layanan pendidikan guna meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia sebagaimana yang diamanatkan oleh UUD 1945 merupakan tanggung jawab pemerintah. Mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan kesejahteraan umum merupakan salah satu prioritas amanat bangsa. Untuk itu semua warga negara diberikan hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran tanpa terkecuali. Namun pada

kenyataannya masih banyak warga negara belum mendapatkan akses tersebut. Kurang meratanya akses pendidikan bagi masyarakat terutama pada masyarakat miskin masih menjadi masalah klasik yang hingga kini diperlukan langkah-langkah strategis dari pemerintah untuk menanganinya.

Dalam rangka perluasan akses pelayanan pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan, maka BPPAUDNI Regional III sebagai balai pengembangan pendidikan anak usia dini nonformal dan informal turut bertanggung jawab atas penyelenggaraan program pendidikan tersebut. Untuk itu, BPPAUDNI Regional III akan mengembangkan program pendidikan masyarakat pada daerah pedesaan. Program tersebut dirancang dengan menggunakan media digital sebagai media belajar dalam proses pembelajarannya. Media belajar digital yang digunakan adalah dalam bentuk *Tablet*.

B. Tujuan

Tujuan yang akan dicapai melalui pengembangan program keaksaraan digital terdiri dari tujuan umum dan khusus:

1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai dengan program keaksaraan digital ini adalah untuk mempercepat penuntasan buta aksara dengan menggunakan media pembelajaran digital.

2. Tujuan Khusus

- a) Meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan menghitung bagi penduduk masyarakat pedesaan;
- b) Menggunakan media digital dalam pembelajaran keaksaraan masyarakat tuna aksara pada masyarakat pedesaan; dan

- c) Mengembangkan program pembelajaran keaksaraan pada masyarakat pedesaan dengan menggunakan media Digital.

C. Manfaat

Pengembangan program Keaksaraan Digital sudah menjadi tuntutan dalam proses pembelajaran di era digital. Melalui program pengembangan ini, masyarakat dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Masyarakat daerah pedesaan dapat meningkatkan kemelekaksaraannya.
2. Masyarakat daerah pedesaan dapat mengenal dan menggunakan teknologi digital dalam bentuk tablet.
3. Lahirnya model pengembangan program pendidikan keaksaraan yang menggunakan media digital dalam bentuk tablet.

D. Pengguna

Hasil pengembangan pendidikan keaksaraan digital ini diharapkan dapat digunakan oleh baik lembaga pemerintah maupun swasta. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Unsur Pemerintah
Unsur pemerintah yang diharapkan menggunakan hasil pengembangan ini adalah:
 - a) Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kabupaten/Kota.
 - b) Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB).
 - c) Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).
2. Unsur Swasta
Unsur swasta sebagai pengguna hasil pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang bergerak dibidang pendidikan masyarakat.
- b) Komunitas pembelajaran masyarakat yang bergerak dalam pengembangan pendidikan.

BAGIAN 2

LANDASAN

A. Landasan Hukum

Kegiatan pengembangan program keaksaraan digital dilaksanakan dengan berdasarkan landasan hukum sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 tahun 2013 tentang perubahan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
3. Instruksi Presiden Nomor 5 Tahun 2005 tentang Gerakan Nasional Percepatan Penuntasan Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun dan Penuntasan Buta Aksara;
4. Rencana Strategis BPPNFI Regional V Makassar Tahun 2010 – 2014;
5. Surat Keputusan Kepala BPPAUDNI Regional III Nomor 053/B10/KP/2013 Tentang Susunan Tim Pengembang Program TBM BPPAUDNI Regional III Tahun 2013. SK Kepala BP-PAUDNI Regional III Nomor 0364/B10/KP/2014 tentang Susunan Tim Pengembang Program Pendidikan Keaksaraan *Digital Literacy* (Pendidikan Masyarakat).

B. Landasan Konseptual

Secara konseptual, ada beberapa landasan secara teoretis yang mendasari lahirnya pengembangan program keaksaraan digital ini. Landasan konseptual teoritis mencakup sebagai berikut:

1. Konsep Pengembangan Program

Istilah pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berkaitan dengan pengembangan yang menitikberatkan pada aspek perubahan bentuk atau fungsi pematangan organ ataupun individu, termasuk pula perubahan pada aspek sosial atau emosional akibat pengaruh lingkungan.

2. Konsep Pendidikan

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Sifat pendidikan dalam kehidupan manusia adalah mutlak keberadaannya, baik dalam kehidupan manusia sebagai individu, keluarga, maupun masyarakat. Karena peranan pendidikan begitu penting dalam kehidupan manusia sehingga penyelenggaraan pendidikan harus dilaksanakan secara profesional, meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan, termasuk pelaksanaan proses belajar mengajar yang menggunakan media belajar.

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yakni *paedagogie*. *Paeda* dari kata *pais* berarti anak, dan *gogie* dari kata *again* berarti membimbing. Jadi *paedagogie* berarti ilmu membimbing anak. Sedangkan orang yang memiliki keahlian membimbing anak dinamakan *paedagog*. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok

orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan dalam pengertian sederhana dikatakan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Definisi pendidikan dari beberapa tokoh, seperti Langevald mengatakan bahwa pendidikan adalah setiap usaha manusia, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu. Dewey mengatakan pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia. Rousseau mengatakan pendidikan adalah memberi perbekalan yang tidak ada pada masa kanak-kanak, akan tetapi anak membutuhkannya pada waktu dewasa. Artinya bahwa pendidikan bertujuan untuk membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri dengan lebih tepat. Peranan itu diemban oleh orang dewasa, atau yang diciptakan oleh orang dewasa (Hasbullah, 1999: 2).

Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bagi mereka tidak boleh lepas dari akar budaya bangsa, yakni nilai-nilai agama, kebudayaan nasional

Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

3. Konsep Keaksaraan Digital

Di tengah keberagaman bentuk dan jenis informasi, maka kita dituntut tidak hanya dapat membaca dan menulis bahan tertulis (dalam bentuk buku atau tercetak) saja, tetapi bentuk-bentuk lain seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Menurut Eisenberg (2004) selain memiliki kemampuan literasi informasi, seseorang juga harus membekali dirinya dengan literasi yang lain seperti literasi media. Literasi media merupakan kemampuan untuk mengakses, menganalisis dan menciptakan informasi untuk hasil yang spesifik. Media tersebut adalah televisi, radio, surat kabar, film, musik.

Literasi digital merupakan keahlian yang berkaitan dengan penguasaan sumber dan perangkat digital. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata digital berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu atau berkaitan dengan penomoran, sedangkan istilah keaksaraan berasal dari kata dasar aksara yang berarti sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran. Jadi istilah keaksaraan berarti sesuatu yang berkaitan dengan aksara. Untuk penjelasan yang lebih luas mengenai konsep keaksaraan digital disebutkan dalam wikipedia online sebagai berikut:

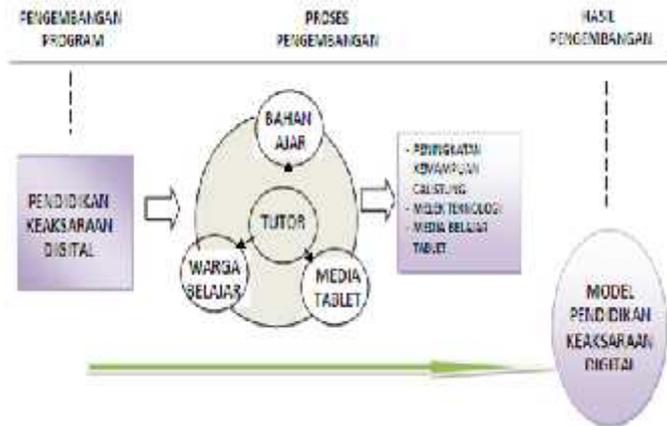
Digital literacy is the ability to effectively and critically navigate, evaluate and create information using a range of digital technologies. It requires one "to recognize and use that power, to manipulate and transform digital media, to distribute pervasively, and to easily adapt them to new forms". Digital literacy does not replace traditional forms of

literacy. It builds upon the foundation of traditional forms of literacy. Digital literacy is the marrying of the two terms digital and literacy; however, it is much more than a combination of the two terms. Digital information is a symbolic representation of data, and literacy refers to the ability to read for knowledge, write coherently, and think critically about the written word
(http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_literacy).

Keaksaraan Digital merupakan suatu strategi pendekatan pembelajaran yang secara efektif dan kritis dalam menavigasi, mengevaluasi dan menciptakan informasi dengan menggunakan berbagai teknologi digital. Keaksaraan Digital tidak dimaksudkan untuk menggantikan bentuk-bentuk pendidikan keaksaraan tradisional dan atau konvensional, tetapi melengkapi dan mendukung bentuk pendidikan tersebut dengan menggunakan media teknologi. Bentuk pembelajaran ini mengawinkan dua istilah yakni digital dan keaksaraan; Namun, jauh lebih dari kombinasi dari dua istilah. Informasi digital adalah representasi simbolis dari data, dan keaksaraan mengacu pada kemampuan untuk kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis.

C. Kerangka Pikir

Konsep dasar pengembangan program berawal dari lahirnya kerangka pikir pengembangan. Kerangka pikir merupakan rancangan pemikiran pengembangan yang menjadi dasar pengembangan program ke depan. Berikut ini adalah kerangka pikir pengembangan pendidikan keaksaraan digital.



Kerangka pikir pengembangan program pendidikan keaksaraan Digital terdiri dari awal pengembangan, proses, dan hasil pengembangan. Awal pengembangan berfokus pada rancangan pengembangan keaksaraan Digital dalam bentuk Tablet.

Proses pengembangan meliputi bahan ajar, media Tablet, warga belajar, dan Tutor. Inti dari proses pembelajaran adalah Tutor. Tutor yang kreatif dalam proses pembelajaran akan menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Dengan pembelajaran yang kreatif dengan media Tablet akan meningkatkan kemampuan calistung dan warga belajar dapat melek teknologi. Hasil akhir dari pengembangan program ini adalah lahirnya model pembelajaran pendidikan keaksaraan yang menggunakan Tablet sebagai media dalam proses belajar mengajar.

BAGIAN 3

MODEL PENDIDIKAN KEAKSARAAN DIGITAL

A. Gambaran Model Program Pendidikan Keaksaraan Digital

Program keaksaraan digital dirancang untuk mempercepat penuntasan buta aksara dengan menggunakan media pembelajaran digital. Melalui media ini, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, menghitung, dan berkomunikasi, yang pada akhirnya menjadikan mereka melek aksara dan melek teknologi sederhana.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, dunia pendidikan juga dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan teknologi yang semakin hari semakin maju. Begitu halnya dengan pendidikan harus lahir inovasi-inovasi baru yang mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Aplikasi dari program keaksaraan digital adalah penggunaan media pembelajaran khususnya media Tablet, karena media Tablet menampilkan gambar dan suara penyajian secara jelas dan bermakna maka warga belajar dapat menyerap makna dari pembelajaran itu. Oleh karena itu, supaya pembelajaran dapat bermakna, efektif dan efisien, maka pengembangan program pembelajaran dengan menggunakan media tablet ini dirancang.

Di dalam dunia pendidikan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam proses belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan atau tutor kepada penerima pesan atau warga belajar.

Media Tablet merupakan suatu media penyampai pesan atau informasi secara kreatif yang mana menampilkan gambar, suara, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima dengan baik oleh warga belajar. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka pembelajaran itu akan lebih menarik, efektif, dan efisien. Penggunaan Media Tablet sangat membantu proses pembelajaran keaksaraan digital. Dalam pembelajaran keaksaraan, Media Tablet digunakan dengan maksud untuk menemukan nuansa-nuasa baru dalam pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan minat warga belajar untuk belajar. Isi pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk video dengan kombinasi gambar, teks, dan animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan warga belajar.

Media Tablet dalam pembelajaran pendidikan keaksaraan memiliki banyak manfaat. *Pertama*, Media Tablet dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh warga belajar. Hal ini terjadi karena pengalaman tiap warga belajar berbeda-beda. Pengalaman tersebut tergantung dari faktor-faktor yang menentukan pengalaman mereka, seperti ketersediaan sarana prasarana, kesempatan belajar, dan waktu belajar. Media Tablet dapat mengatasi masalah tersebut. Misalnya, warga belajar tidak mungkin dibawa ke objek

langsung pembelajaran, namun Media Tablet dapat mewakili objek langsung tersebut. Namun dipahami bahwa objek tersebut bias dalam bentuk realitas, tetapi merupakan miniatur atau model yang dapat disajikan kepada warga belajar secara audio visual.

Kedua, Media Tablet sebagai media pembelajaran pendidikan keaksaraan memungkinkan adanya interaksi langsung antara warga belajar dengan lingkungannya. *Ketiga*, media ini dapat membangkitkan keinginan dan minat baru warga belajar, serta meningkatkan daya tarik dan perhatian mereka dalam belajar.

Intinya, melalui Media Tablet ini, warga belajar diharapkan lahirnya perubahan pada diri mereka, baik secara afektif, kognitif maupun psikomotorik. Dengan demikian media Tablet berperan penting dalam proses belajar mengajar pendidikan keaksaraan. Media ini dapat memudahkan penyampaian materi kepada warga belajar dan mereka akan terbantu dalam memahami materi yang diajarkan.

B. Prinsip Penggunaan Media Tablet

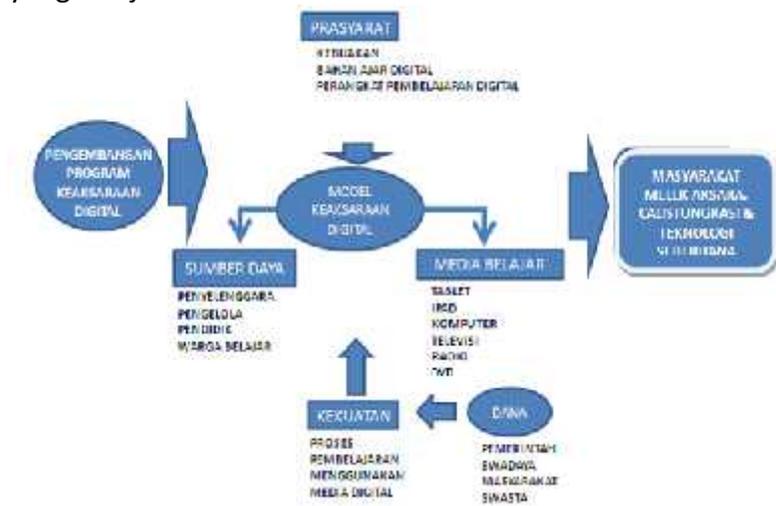
Pemilihan media Tablet dalam pembelajaran keaksaraan memiliki banyak manfaat dan keuntungan. Media Tablet dipilih karena dipahami bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, akan mudah diserap dan diingat oleh warga belajar.

Media Tablet sebagai media pembelajaran dapat bermakna apabila didukung oleh kreativitas pendidik (tutor). Keberhasilan transfer pengetahuan bukan hanya dukungan dari media belajar, akan tetapi peran tutor juga sangat menentukan. Tutor

yang berfungsi sebagai motivator sekaligus fasilitator akan mudah merangsang dan memberikan dorongan warga belajar dalam proses pembelajaran.

Media Tablet dirancang sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran pendidikan keaksaraan berdasarkan beberapa prinsip. Prinsip-prinsip tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Media Tablet membantu proses pembelajaran menjadi lancar dan mudah dipahami oleh warga belajar.
2. Media Tablet dibuat secara sederhana sehingga mudah dioperasikan.
3. Bentuk dan ukuran Tablet bersifat simpel dan ringan, sehingga tidak menyulitkan warga belajar membawanya ke mana saja.
4. Media Tablet menggunakan program audio visual sehingga warga belajar dapat melihat dan mendengarkan pelajaran yang disajikan.



Model program pendidikan Keaksaraan Digital menunjukkan sebuah pola program pendidikan keaksaraan yang diharapkan efektif untuk percepatan penuntasan buta aksara.

C. Komponen Model Program Pendidikan Keaksaraan Digital

1. Mitra Penyelenggaraan Pendidikan Keaksaraan
Penyelenggaraan pendidikan Keaksaraan Digital perlu kerjasama atau menjalin mitra dengan pihak terkait. Adapun unsur mitra dan kriteria mitra kerjasama sebagai berikut:
 - a. Unsur Mitra
 - 1) Pemerintah: BAPPEDA, Dinas Pendidikan, Dinas Kesehatan, dan Dinas Koperasi/UKM
 - 2) Organisasi masyarakat: LPM, PKK, Karang Taruna
 - 3) Perusahaan bidang digital/swasta
 - b. Kriteria Mitra
 - 1) Memiliki potensi sumber daya dan program kegiatan yang dapat mendukung penyelenggaraan pendidikan keaksaraan.
 - 2) Memiliki komitmen yang kuat untuk bekerja sama dalam penyelenggaraan pendidikan keaksaraan.
2. Pendidik
Pendidik dalam penyelenggaraan pendidikan Keaksaraan Digital sangat menentukan keberhasilan program. Oleh sebab itu pendidik disyaratkan memiliki kriteria sebagai berikut:
 - a. Memiliki kemampuan *andragogik* atau pembelajaran orang dewasa untuk memfasilitasi pembelajaran keaksaraan.

- b. Memiliki kreativitas dalam mengoperasikan media pembelajaran dengan merancang materi-materi pembelajaran yang menarik, praktis dan bermanfaat bagi warga belajar.
- c. Memiliki kemampuan sosial untuk menjalin komunikasi yang efektif dalam lingkungan eksternal maupun internal pembelajaran.
- d. Memiliki tingkat pendidikan minimal berijazah SMA atau sederajat.

3. Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan yaitu penyelenggara yang memfasilitasi penyelenggaraan pendidikan keaksaraan. Penyelenggara dalam penerapan model pendidikan Keaksaraan Digital berperan aktif menjalin kerja sama dengan mitra.

4. Peserta Didik

Kriteria peserta didik adalah: (1) lulus keaksaraan dasar, (2) memiliki Surat Keterangan Melek Aksara (Sukma), dan (3) prioritas yang belum memiliki pekerjaan tetap.

5. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu dalam melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar pendidikan keaksaraan digital berupa keberaksaraan, keseharian, Keaksaraan Usaha Mandiri dan Taman Bacaan Masyarakat, dan Kecakapan Hidup. Semua bentuk bahan ajar tersebut sudah tersedia dalam Tablet.

D. Prosedur Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Keaksaraan fokus kepada media pembelajaran dengan tahapan dan komponen penyelenggaraan:

1. Persiapan Pembelajaran

Pada persiapan pembelajaran pendidikan Keaksaraan Digital materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kesempatan peserta didik. Materi dirancang secara sederhana dalam bentuk kegiatan kegiatan keterampilan kemudian dimasukkan ke dalam Tablet sebagai materi yang siap dipelajari oleh warga belajar secara mandiri.

2. Proses Pembelajaran

Pembelajaran pendidikan keaksaraan dilaksanakan dengan cara tutor memberi petunjuk kepada warga belajar secara kelompok (maksimal 3 orang 1 tablet).

3. Tahap Evaluasi

a. Evaluasi Awal

Evaluasi awal dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar warga belajar. Evaluasi awal dilakukan dengan menggunakan tes dan wawancara. Materi penilaian meliputi kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Tutor mengobservasi kemampuan warga belajar dalam suasana informal

dengan bertanya tentang keluarga, pekerjaan, dan alasan mereka mengikuti pembelajaran.

b. Evaluasi Proses

Evaluasi proses dilaksanakan selama masa ujicoba berlangsung. Tutor mengevaluasi tingkat kemampuan warga belajar dalam hal membaca, menulis, berhitung, dan berkomunikasi.

Penilaian proses bermaksud untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan warga belajar. Agar evaluasi berjalan berkesinambungan maka program dirancang secara periodik, yaitu setiap satu bulan satu kali evaluasi.

Teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian portofolio, yaitu mengumpulkan hasil kerja warga belajar.

c. Evaluasi Akhir

Evaluasi akhir merupakan hasil penilaian akhir pembelajaran warga belajar yang mencakup kompetensi membaca, menulis, berhitung, dan berkomunikasi. Bagi warga belajar yang sudah memiliki kemampuan tersebut dinyatakan “berhasil”.

Prosedur penilaian keberhasilan belajar dilaksanakan setiap bulan atau setiap selesai satu unit pembelajaran. Penilaian tersebut dilaksanakan setelah warga belajar menyelesaikan SKK pembelajaran. Bentuk tes menggunakan tes tertulis, sedangkan kriteria penilaian menggunakan kategori **“Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang”**

E. Inovasi Pendidikan Keaksaraan Digital

1. Program yang diinstal ke dalam Tablet bersifat *repeatable*, artinya program tersebut dapat dipelajari secara berulang-ulangi karena materi belajarnya tersimpan dalam *Tablet*.
2. Warga belajar dapat menganalisa materi belajarnya secara tajam dan mendalam karena *flexible*, artinya program tersebut dapat dimajukan atau dimundurkan dengan lebih cepat untuk melihat materi belajar yang menjadi fokus pendalaman.
3. Program pembelajaran dalam Tablet dapat membawa warga belajar berpikir *specific*, artinya warga belajar dapat mempelajari bahan ajar yang tersedia dalam Tablet berdasarkan pokok-pokok kebutuhan mereka.

F. Indikator Keberhasilan Program

Keberhasilan pengembangan program keaksaraan Digital dapat tercapai apabila semua komponen terlibat dan berperan sebagaimana fungsinya. Indikator keberhasilan itu mencakup unsur:

- (1) Tercapainya peningkatan kemampuan warga belajar dalam membaca, menulis, dan menghitung.
- (2) Warga belajar dapat melek teknologi dengan menggunakan media belajar dalam bentuk Tablet pada pembelajaran keaksaraan.
- (3) Lahirnya program pendidikan keaksaraan Digital yang efektif dan efisien dalam percepatan penuntasan buta aksara.

BAGIAN 4

PENUTUP

Model program Keaksaraan Digital ini merupakan suatu bentuk program yang telah diujicobakan di wilayah kerja BPPAUDNI Regional III, yakni Desa Galung Tulu Kecamatan Balanipa Kabupaten Polman Sulawesi Barat. Model ini layak untuk diimplementasikan pada setiap pembelajaran pendidikan keaksaraan di Sulawesi Barat dan daerah lain sewilayah kerja BPPAUDNI REGIONAL III. Informasi selengkapnya dapat menghubungi BP-PAUDNI Regional III (Kelompok Kerja Pembinaan Pendidikan Masyarakat), Jl. Adyaksa No. 2 Makassar Telp. 0411-440065.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. (tt). Digital Literacy. [Online]. Tersedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_literacy. (2 Januari 2014).

Dewanto, H. (tt). Pemberdayaan Masyarakat Pedesaan Berbasis Masyarakat Pedesaan. [Online]. Tersedia: (<https://www.google.co.id/search?client>). (10 Pebruari 2014).

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hasbullah. (1999). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Rifki. 2014. Manfaat Penggunaan Bahan Ajar Multimedia. [Online]: tersedia. <http://rifkitpunbara.blogspot.com>. Diambil 25 Oktober 2014.

Sirozi, M. (2004). Politik Kebijakan Pendidikan di Indonesia: Peran Tokoh-tokoh Islam dalam Penyusunan UU No. 2/1989. Jakarta: INIS.

Sukmadinata, N. S. (2005). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Titik Inayati. 2012. Fungsi Bahan Ajar. [Online]. Tersedia: <http://multimedia.pembelajaran.blogspot.com>. Diambil 24 Oktober 2014.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.