

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa , berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Undang – Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 menyatakan bahwa “jalur pendidikan yang ada di Indonesia terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, non-formal dan informal.” Pendidikan formal memiliki jangka waktu tertentu. Pendidikan informal dilakukan dilingkungan keluarga yang memang berlangsung sehari - hari. Sedangkan Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan yang tidak memiliki batas waktu ataupun tempat tertentu dalam keberlangsungannya.

Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan yang bertujuan untuk melengkapi pendidikan formal. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 26 yang menyatakan bahwa Pendidikan non Formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.

Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, majelis taklim, dan pusat kegiatan masyarakat. Beberapa satuan

pendidikan nonformal diatas banyak dijumpai di Indonesia, dimana dalam proses pembelajarannya sangat variatif, seperti warga PKBM yang bisa saja sebaya dengan tutor yang mengajar ataupun sebaliknya.

PKBM merupakan suatu lembaga pendidikan yang dikembangkan dan dikelola oleh masyarakat serta diselenggarakan di luar sistem pendidikan formal dengan tujuan untuk memberikan kesempatan belajar kepada seluruh lapisan masyarakat. atau organisasi yang menyelenggarakan pendidikan non formal.

PKBM mempunyai program yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Adapun yang menjadi program dari PKBM adalah program kesetaraan paket A, paket B, paket C dan pelatihan keterampilan (soft skill). Program Kesetaraan paket setara dengan sekolah formal pada umumnya, Paket A setara dengan SD, paket B setara dengan SMP dan paket C setara dengan SMA. Program keterampilan bertujuan untuk menjadikan warga belajar mandiri dan berdaya jual, seperti pelatihan menjahit, computer dan memasak.

PKBM Pandu Pelajar Mandiri merupakan salah satu contoh dari pendidikan non formal. Keunikan PKBM ini yaitu berada dalam naungan Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta, dimana warga belajar, tutor dan pengurusnya adalah warga binaan. Syarat untuk menjadi warga belajar, tutor maupun pengurus adalah masa kurungan dengan minimal 4 tahun penjara. Warga belajar dapat mengikuti program PKBM sebagai syarat untuk mendapatkan remisi atau bebas dari Lapas.

Program yang terdapat di PKBM pandu pelajar mandiri ada tiga yaitu program kesetaraan, program kecakapan hidup dan program kursus komputer. Program kesetaraan meliputi program Paket A,B dan C. program kecakapan hidup meliputi pelatihan kerajinan tangan dari Koran, pelatihan sablon dan pelatihan ukir kayu. Sedangkan program kursus komputer sedang tidak berjalan.

Program kesetaraan paket C di PKBM pandu pelajar mandiri terdiri dari 18 orang warga belajar dengan rentan usia mulai dari usia 20 sampai dengan 50 tahun. Seluruh warga belajar merupakan orang dewasa dengan latar belakang seorang narapidana. Narapidana dengan berbagai macam karakteristik dan motivasi belajar yang berbeda-beda.

Motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran merupakan faktor penentu tinggi rendahnya prestasi belajar. Jika motivasi belajar seseorang tinggi maka ada dorongan untuk meningkatkan prestasi belajar yang tinggi pula, sebaliknya jika motivasi belajar rendah maka prestasi belajar pun rendah karena tidak adanya dorongan untuk maju. Prestasi belajar sendiri merupakan faktor penentu dari tinggi rendahnya hasil belajar.

Proses belajar mengajar diharapkan dapat menjadi tempat tercapainya tujuan pembelajaran. Jam pembelajaran pertama PKBM pandu pelajar mandiri dimulai pukul 09.30 – 11.30 WIB, jam pembelajaran kedua pada pukul 13.30 – 15.30 WIB. Jam pembelajaran ini disesuaikan dengan jam keluar masuk sel tahanan. Dengan keterbatasan waktu belajar ini berpengaruh kepada motivasi belajar warga belajar PKBM.

Sesuai dengan pengamatan langsung pada kegiatan Praktek Kerja Mengajar (PKM), yang dilakukan mulai dari bulan Agustus sampai bulan November 2018 didapati beberapa data bahwa seluruh proses KBM dikelola oleh tutor baik dari segi jadwal, absensi dan materi pembelajaran.

Sesuai pengamatan, saat berlangsungnya pembelajaran ada beberapa warga belajar yang tidak membawa ATK, hal itu dikarenakan buku yang dipakai sudah habis. Hampir seluruh warga belajar mencatat ulang materi pelajaran dan membecanya kembali di kamar tahanan. Satu buku itu sendiri berfungsi untuk menampung seluruh mata pelajaran dan tiap semesternya hanya disediakan dua saja.

Tutor paket C tidak memiliki sumber pembelajaran dan hanya berpaku kepada modul yang disediakan di komputer PKBM. Dengan keterbatasan bahan ajar ini menyulitkan mereka untuk memahami materi yang akan diajarkan. Kondisi ini akan berpengaruh kepada motivasi ekstrinsik warga belajar.

“Motivasi eksternal atau motivasi ekstrinsik timbul karena rangsangan dari luar secara tidak langsung pengaruh lingkungan sangat mendominasi kedua faktor.¹ Motivasi ekstrinsik adalah keinginan untuk mencapai sesuatu didorong dengan keinginan untuk mendapat penghargaan dan timbul dari luar diri seseorang. Saat seseorang belajar hanya karena dorongan dari luar maka tujuannya bukan lagi untuk mendapatkan ilmu, tetapi mengharapkan pujian dan penghargaan.”

Wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2018 dengan warga belajar, hampir seluruh warga binaan menganggap bahwa tutor mereka bukanlah guru melainkan teman. Selain itu mereka beranggapan PKBM hanyalah sebuah sarana penghibur dikala waktu luang. Karena terbatas dengan jeruji besi keseharian mereka sangat dibatasi. Pengelola PKBM bertindak tegas kepada warga belajar yang banyak alfa dengan mengeluarkannya dari kamar program serta dengan sanksi berupa pengoperan warga binaan ke Lembaga Permasyarakatan diluar Jakarta. Kondisi ini yang menjadi rasa takut untuk tidak hadir pada saat pembelajaran.

Faktor lain yang membuat warga binaan minat untuk masuk PKBM adalah kamar khusus yang disediakan lapas dengan cukup manusiawi dengan jumlah 20 orang perkamar (pada kamar umum berisi 27-30 orang) yang disebut juga kamar program, dengan fasilitas makan yang teratur, ruangan cukup terawat serta terhindar dari operan ke penjara luar pulau jawa.

Cara mengajar tutor berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak kepada minat serta motivasi belajar warga belajar. Cara mengajar tutor yang monoton tidak akan membangkitkan suasana kelas yang menyenangkan.

¹ Anisah Basleman, Teori Belajar Orang Dewasa, (Jakarta: Rosda, 2011), hlm.35

Kondisi ini akan berpengaruh kepada ketertarikan warga belajar dalam mengikuti proses pembelajaran.

Suasana kelas merupakan faktor ekstrinsik dari motivasi seseorang. Suasana kelas yang menyenangkan akan membuat warga belajar termotivasi untuk belajar. Untuk membangkitkan suasana kelas ini tutor diharuskan mengetahui faktor faktor yang menjadi kesulitan belajar warga belajar.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa tutor pada tanggal 14 Agustus 2018 didapati data bahwa dari delapan tutor, empat menggunakan metode diskusi dan ceramah empat lainnya hanya menggunakan metode ceramah. Ada beberapa faktor yang menghambat berjalannya proses pembelajaran.

Faktor yang pertama yaitu minimnya alat dan sumber belajar yang tersedia seperti, buku sumber untuk tutor, alat peraga untuk mata pelajaran tertentu dan ATK yang dimiliki oleh warga belajar. Kurangnya sarana belajar ini menurunkan minat seseorang untuk belajar, karena jika tidak ada ATK maka warga belajar hanya mendengarkan tanpa mencatat.

Faktor yang kedua adalah media pembelajaran, tutor di PKBM sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan teknologi yang dimiliki tutor, dengan latar belakang seorang narapidana menyulitkan tutor untuk memasukan barang dari luar ke dalam lapas.

Faktor yang ketiga adalah minat belajar warga belajar, hal ini disebabkan oleh suasana kelas yang tidak mendukung minat mereka untuk belajar atau dapat disebut motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik berupa dorongan dari luar diri seseorang seperti, suasana kelas yang menyenangkan, dorongan dari tutor dan penghargaan berupa pujian.

Faktor yang keempat yaitu kurangnya jumlah tutor yang mengajar, dengan jumlah tutor yang minim ini menimbulkan ketidakseimbangan antara jumlah tutor dengan banyaknya mata pelajaran yang ada.

Permasalahan diatas berdampak kepada motivasi warga belajar dalam mengikuti pembelajaran. Dengan cara mengajar tutor yang monoton, keterbatasan waktu, dan kurangnya pemahaman terhadap materi akan membuat warga belajar merasa jenuh dan bosan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Solusi dari permasalahan yang ada ini yaitu dibutuhkannya suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan suasana yang menyenangkan membuat warga belajar tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya manusia membutuhkan hiburan sebagai sarana pelepas emosinya. Hiburan bisa diluapkan dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat. Bermain akan memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi.

Tujuan dari penggunaan permainan ini adalah untuk meningkatkan ketertarikan warga belajar untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi warga belajar dari kegiatan belajar ataupun dari kebosanan dari aktivitas harian yang dijalani di lapas narkotika. Bermain sambil belajar akan lebih menyerap pemahaman warga belajar dibanding belajar sambil bermain yang akan memecah fokus pembelajaran warga belajar.

Dalam buku Sumber Belajar dan Alat permainan Montessori menekankan bahwa ketika seseorang bermain, ia akan mempelajari segala sesuatu yang ada pada lingkungannya. Untuk itu, dibutuhkan rancangan terhadap lingkungan belajar

seseorang guna memberikan kesempatan bagi warga belajar untuk merasakan pembelajaran yang sangat menyenangkan.²

Tidak tersedianya media pembelajaran yang disajikan tutor PKBM pandu pelajar mandiri menjadikan suasana kelas tidak kondusif dan berlangsung satu arah saja. Latar belakang tutor yang bukan seorang guru menjadi alasan mengapa proses kegiatan belajar mengajar tidak berlangsung dengan baik.

Mengingat PKBM berada dalam naungan Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta yang sangat terbatas dengan teknologi maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang sederhana dan bukan berupa barang elektronik atau barang-barang yang membahayakan. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor diatas maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian menggunakan media permainan UNO Stacko.

Penerapan permainan UNO Stacko memungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar warga belajar. Peneliti bermaksud untuk meneliti penerapan permainan UNO Stacko dalam meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C pada mata pelajaran Geografi di PKMB pandu pelajar mandiri Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta. Tujuan dari adanya permainan ini untuk membangkitkan suasana belajar agar menyenangkan dan menjadi sarana hiburan bagi warga binaan Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

² Anggani sudono, Sumber Belajar dan Alat Permainan (Jakarta: PT Grasindo.2000), hlm.2

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan uno stacko dengan motivasi belajar warga belajar paket C di PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta?
2. Apakah lingkungan fisik mempengaruhi motivasi belajar warga belajar paket C di PKBM Pandu Pelajar Mandiri?
3. Bagaimanakah proses pembelajaran geografi paket C di PKBM Pandu Pelajar Mandiri?

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah penerapan permainan UNO Stacko dalam meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C di PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta. Penelitian ini dibatasi dengan mata pelajaran geo mater proses terbentuknya bumi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang sudah disusun, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh penggunaan permainan UNO Stacko terhadap motivasi belajar warga belajar paket C di PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta?”

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Warga Belajar

Membantu warga belajar untuk mengingat bahkan menghafal materi yang diberikan tutor, karena warga belajar merupakan warga binaan lapas narkotika permainan ini secara tidak langsung menjadi sarana penghibur bagi warga belajar.

2. Bagi Tutor

Memberikan informasi kepada tutor bahwa penggunaan permainan uno stacko dapat meningkatkan motivasi belajar warga belajar. Permainan ini dapat dijadikan acuan bagi tutor untuk berinovasi dalam mengembangkan berbagai alat pembantu pembelajaran lainnya.

3. Bagi PKBM

Memberikan masukan kepada PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika Klas IIA Jakarta untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran pada setiap mata pelajaran.