

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEAKSARAAN**

**Oleh : Dr. Sujarwo, M.Pd (Dosen PLS FIP UNY)**

### **Pendahuluan**

**Belajar** merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap orang kapan dan di mana saja. Setiap langkah hidup seseorang merupakan sebuah proses belajar yang terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya. Seseorang dikatakan telah belajar jika pada dirinya terjadi perubahan tingkah laku yang antara lain disebabkan adanya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Proses **pembelajaran** pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan interaksi antara warga belajar dengan pendidik yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan belajar yang dibutuhkan. Dikatakan sebagai proses komunikasi atau proses interaksi, karena tanpa adanya komunikasi dan interaksi, proses pembelajaran tidak akan terjadi, sehingga dibutuhkan suatu pendekatan. **Keaksaraan Fungsional** adalah suatu pendekatan atau cara untuk mengembangkan kemampuan belajar dalam menguasai dan menggunakan keterampilan menulis, membaca, berhitung, berfikir, mengamati, mendengar dan berbicara yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar warga belajar.

### **Langkah Perencanaan Keaksaraan Fungsional**

1. membentuk struktur dan memperkuat unsur-unsur kelompok
2. melakukan pengukuran awal kemampuan keaksaraan dan kebutuhan belajar
3. mengidentifikasi tema-tema lokal dan sumber daya belajar setempat
4. melakukan kontrak belajar
5. menyusun program belajar
6. memilih metode pembelajaran
- 7. menyiapkan media dan alat pembelajaran**
8. menyiapkan instrumen administrasi dan M.E
9. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

### **Akrab dengan istilah Media Pembelajaran**

Istilah **media** berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. **Makna umumnya media** adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam

pembelajaran disebut media pembelajaran. **Media pembelajaran** adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta pembelajaran. Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar, yaitu berupa sarana yang cepat memberikan pengalaman visual kepada peserta antara lain untuk mendorong motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep-konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap belajar. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio maka lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menekankan penggunaan pengalaman yang konkrit untuk menghindari verbalisme.

### **Akrab dengan Manfaat Media**

Berdasarkan prinsip pembelajaran partisipatif dan andragogis, maka media pembelajaran yang digunakan hendaknya mengikuti alur atau siklus belajar berdasarkan pengalaman. Oleh karena itu dalam pembelajaran partisipatif, penggunaan media pembelajaran tersebut di atas pada umumnya digunakan untuk:

- 1) Membantu mempermudah dan menstimulasi para peserta pembelajaran untuk melakukan pembahasan dan diskusi dan tidak bersifat instruksional.
- 2) Membantu dan menstimulasi proses pengungkapan pengalaman, pengungkapan permasalahan sesuai dengan kenyataan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membantu menimbulkan "proses mengalami" untuk dapat diungkapkan sebagai bahan diskusi lebih jauh.
- 4) Membantu peserta pembelajaran untuk "memperkuat" dan "memperteguh" hasil-hasil pembahasan atau hasil-hasil diskusi yang telah dilakukan oleh peserta itu sendiri.

### **Akrab dengan Jenis-Jenis Media**

Dalam proses pembelajaran, banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk memproseskan bahan kajian. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang kompleks, rumit, modern yang harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai pada perpaduan dari berbagai indera manusia yang dapat direspons. Dari yang hanya secara manual dan secara konvensional dalam mengoperasikannya, hingga yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam mengoperasikannya.

Jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media non proyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi-media, hipermedia dan media jarak jauh (Heinich, Molenda, Russel, 1996 : 8). Departemen Pendidikan Nasional 2003, Mengelompokkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut :

No.	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
I.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
II.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
III.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
IV.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
V.	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (slide) bersuara
VI.	Visual gerak	Film bisu
VII.	Audiovisual gerak	Audio Visual gerak Film gerak bersuara, video/VCD, Televisi
VIII.	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen, Manusia, binatang, tumbuhan, dan benda lain
<b>IX.</b>	<b>Manusia dan lingkungan</b>	<b>Guru, Pustakawan, Laboran, Alam sekitar, profesi, aktivitas manusia,</b>
X	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dibuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut: Media yang tidak diproyeksikan, Media yang diproyeksikan, Media audio, Media video, Media berbasis komputer dan Multi media kit dan sebagainya

### **Akrab dengan Pemilihan Media**

Khusus di jajaran Pendidikan Non-Formal, sebenarnya sudah sejak lama dikenal adanya kriteria yang harus dipatuhi dalam prosedur penyusunan/ pengembangan media atau bahan belajar. Kriteria tersebut lebih dikenal istilah **7-M**, yaitu:

1. **Mudah**; artinya mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alatnya, serta mudah menggunakannya.
2. **Murah**; artinya dengan biaya sedikit, jika memungkinkan bahkan tanpa biaya, media pembelajaran tersebut dapat dibuat.
3. **Menarik**; artinya menarik atau merangsang perhatian warga belajar (peserta pembelajaran), baik dari sisi bentuk, warna, jumlah, bahasa maupun isinya.
4. **Mempan**; artinya efektif atau berdayaguna bagi warga belajar (peserta pembelajaran) dalam memenuhi kebutuhannya.
5. **Mendorong**; artinya isinya mendorong warga belajar (peserta pembelajaran) untuk bersikap atau berbuat sesuatu yang positif, baik untuk dirinya sendiri maupun lingkungannya sesuai tujuan belajar yang diharapkan.
6. **Mustari**; artinya tepat waktu, isinya tidak basi, dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi lokal/sekitar tempat pembelajaran.

7. **Manfaat**; artinya isinya bernilai, mengandung manfaat, tidak mubazir atau sia-sia, apalagi merusak.

### Langkah-Langkah Penyusunan dan Pengembangan Media Pembelajaran.

Penyusunan media pembelajaran dapat diartikan menciptakan media pembelajaran yang baru atau belum pernah ada, sedangkan pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seringkali tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, pendidik (fasilitator) ataupun pengelola/penyelenggara program dituntut untuk mampu merancang, menyusun atau mengembangkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dikelolanya. Secara garis besar atau pada umumnya, proses penyusunan atau pengembangan media pembelajaran meliputi langkah-langkah sebagaimana Tabel 2. berikut.

**Tabel 2.**

#### Proses Penyusunan/Pengembangan Media Pembelajaran

No.	Langkah-Langkah	Output/Keluaran
1.	Identifikasi kebutuhan belajar warga belajar	Data tentang kebutuhan belajar warga belajar (peserta pembelajaran)
2.	Penentuan prioritas kebutuhan belajar warga belajar	Daftar prioritas
3.	Perancangan program belajar (kurikulum)	Rancangan kurikulum belajar
4.	<b>Penentuan topik</b>	<b>Topik untuk penyusunan/pengembangan media pembelajaran</b>
5.	Penentuan jenis atau golongan media pembelajaran	Jenis/golongan media pembelajaran
6.	Pengorganisasian isi/materi dan bahan yang diperlukan	Spesifikasi isi/materi dan bahan yang diperlukan
7.	Penyusunan atau pengembangan draft media pembelajaran	Draft media pembelajaran
8.	Penyusunan instrumen ujicoba draft media pembelajaran	Instrumen ujicoba draft media pembelajaran
9.	Ujicoba draft media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
10.	Revisi draft media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah teruji dan siap produksi
11.	Produksi media pembelajaran	Media pembelajaran yang telah diproduksi
12.	Distribusi dan penggunaan media pembelajaran pada kelompok belajar	Media pembelajaran yang siap digunakan
13.	Evaluasi media pembelajaran	Masukan (data) untuk revisi
14.	Revisi media pembelajaran (jika memerlukan)	Media pembelajaran yang telah direvisi

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (1989/1990)

### **Akrab dengan Contoh Pemanfaatan Media**

Dalam pemanfaatan media pembelajaran, seorang pendidik hendaknya memahami beberapa unsur diantaranya; karakteristik dan latar belakang warga belajar, tujuan pembelajaran, materi dan kondisi pembelajaran. keempat unsur tersebut harus mendapat perhatian dari pendidik sebelum memanfaatkan media pembelajaran, agar efektif dan efisien.

Contoh:

Misalnya; Program keaksaraan diikuti oleh sebagai besar ibu rumah tangga, Materi : Calistungdasi, Tujuan: mampu Calistungdasi, Tema : Bumbu Dapur. Media : Benda Asli bumbu dapur (bawang, brambang, lombok, garam, mrico, tambar, dan sebagainya) dan kartu kata/hitung

Membaca : menuliskan nama-nama, warna, bentuk, rasa,

Menulis : menuliskan nama-nama, warna, bentuk, rasa,

Berhitung : Jumlah masing-masing barang lebih dari 2

Bahasa Indonesia: menyusun kalimat dengan menggunakan kata-kata

Contoh : Media Pembelajaran

### **PANDUAN FASILITATOR**

<b>Pokok Bahasan : Poster Abjad dan Kamus Pribadi</b>
<b>Tujuan Pembelajaran:</b>
Peserta dapat memahami cara membuat dan menggunakan kamus buatan sendiri dan format abjad untuk membantu warga belajar buta huruf murni belajar huruf dan kata-kata baru.
<b>Konsep Pokok :</b>
'Poster Abjad dan Kamus Sendiri" merupakan media belajar yang dapat membantu warga belajar mengerti bagaimana cara mengingat huruf, ejaan dan kata-kata baru. warga belajar membuat bahan belajar tersebut dengan kata yang dipilihnya sendiri. Tentu saja harus berdasarkan minat dan kebutuhan warga belajar serta situasi di lingkungan sekitarnya.
<b>Metode :</b>
Demonstrasi, Praktek, dan Simulasi (45 menit)
<b>Langkah-langkah Kegiatan :</b>

1. Peserta bermain peran sebagai warga belajar mencari sesuatu benda dan mencocokkan nama benda tersebut, sesuai dengan huruf pertamanya dan menuliskannya dalam kamus sendiri
2. Perlihatkan contoh kamus dan jelaskan maksud dan cara membuat kamus
3. Perlihatkan contoh poster abjad dan jelaskan maksud dan cara membuat poster tersebut
4. Simulasi cara mengajar warga belajar melalui kedua teknik tersebut. Meminta peserta pergi ke luar dan mencari sesuatu benda sebagai contoh (daun, kertas dll). Kemudian membantu mereka mencocokkan nama-nama benda tersebut sesuai dengan huruf pertama, tempel di atas poster dan menuliskan kata tersebut dalam kamus sendiri.

**Aplikasi di Kelompok Belajar :**

Tutor dapat membuat "Poster Abjad Tentang Kehidupan Sehari-hari". Setiap kali pertemuan Tutor meminta Warga Belajar yang masih buta huruf membawa satu jenis benda baru yang akan ditempelkan pada poster dan ditulis di kamus mereka sendiri.

Bahan Pembelajaran :

- √ Kertas karton dan buku kamus yang sudah jadi untuk masing-masing peserta
- √ Contoh poster abjad, spidol, dan isolatip

Poster / Beberan

<b>POSTER ABJAD</b>					
Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff
Gg	Hh	Ii	Jj	Kk	Ll
Mm	Nn	Oo	Pp	Qq	Rr
Ss	Tt	Uu	Vv	Ww	Xx
Yy	Zz				

## 1. PETUNJUK MEMBUAT “POSTER ABJAD”

Poster Abjad dapat memotivasi warga belajar untuk memikirkan tentang huruf dan ejaan sewaktu melihat hal-hal atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Tutor meminta warga belajar membawa benda yang dicari atau kata yang dilihat ke kelompok belajar setiap kali pertemuan. Kemudian mereka mencoba mencari huruf pertama yang sesuai dengan nama benda/kata tersebut pada poster abjad. Setelah beberapa minggu, warga belajar dibiasakan untuk mencari dan memikirkan tentang huruf, ejaan dan kata selama mereka melaksanakan kegiatan sehari-hari.

Berikut ini diberikan petunjuk membuat Poster Abjad sebagai media pembelajaran di kelompok belajar :

- a) Bahan :
  - ☐ Karton Manila warna putih 1 lembar
  - ☐ Spidol, penggaris, isolasi
- b) Cara Membuat
  - ☐ Letakkan karton secara horizontal
  - ☐ Buat garis-garis yang menjadi 26 kotak
  - ☐ Tulis setiap kotak sesuai abjad
- c) Cara Menggunakan (aplikasi di kelompok belajar)
  - ☐ Meminta warga belajar mencari benda-benda yang ada ditemukan di sekitarnya (contoh : batu, rumput, daun, bunga dan sebagainya )
  - ☐ Meminta warga belajar untuk menempelkan benda tersebut sesuai dengan huruf pertama yang tertera di poster abjad
  - ☐ Meletakkan di tempat yang mudah dilihat orang
  - ☐ Menulis kata kata dalam poster abjad tersebut dalam kamus pribadi
- d) Kegiatan ini dilakukan setiap pertemuan

## 2. MEMBUAT “KAMUS PRIBADI”

- Menyediakan buku tulis, gunting, spidol, penggaris dan penghapus.
- Buku dipotong bagian pinggirnya dengan ukuran yang berbeda, kemudian ditulis huruf **Aa** sampai **Zz** ( menulis contoh huruf besar dan huruf kecil)
- Menulis abjad lengkap (huruf besar dan kecil) di sampul depan.

### PETUNJUK MENGISI KAMUS PRIBADI

- Tutor meminta warga belajar menuliskan kata-kata baru yang belum diketahuinya di buku kamus yang dibuatnya sendiri
- Kata-kata yang ditulis dalam kamus pribadi adalah kata-kata yang diperoleh dari poster abjad dan ucapan warga belajar.
- Bila kata-kata baru tersebut berasal dari bahasa daerah, tutor menterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan meminta warga belajar untuk menyalin
- Bagi warga belajar yang sudah lebih tinggi kecakapan keaksaraannya, dapat melengkapi dengan definisi atau pengertian seperti yang terdapat pada kamus sebenarnya.

Ayam = pitik (jawa) .....	Aa
Batu = watu (jawa) .....	Bb
.....	Cc
.....	Dd
.....	Ee
.....	Ff
.....	Gg
.....	Hh
idong = hidung (menado) .....	Ii
Je'ne = air (makasar).....	Jj
Kaca = gelas (bugis)	Kk
	Ll



**Lembar: Pokok Bahasan**

<b>Pokok Bahasan: Pendekatan Pengalaman Berbahasa</b>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Peserta memahami cara-cara membelajarkan warga belajar buta huruf murni melalui teknik Pendekatan Pengalaman Berbahasa (PBB) dengan menggunakan bahasa ibi/daerah atau bahasa “campuran”
<b>Konsep Pokok :</b>
Pendekatan pengalaman berbahasa bukan materi pada pembelajaran keaksaraan fungsional, akan tetapi merupakan suatu pendekatan yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran keaksaraan. Orang dewasa belajar membaca lebih cepat, jika mereka membaca tentang informasi yang sesuai dengan pengalamannya. Pendekatan Pengalaman Berbasis (PPB) ini merupakan cara pembelajaran berdasarkan pengalaman warga belajar. Warga belajar membaca melalui proses membuat bahan belajar yang berasal dari ide/gagasan atau kalimat yang diucapkan oleh warga belajar sendiri, bukan dari pihak luar dengan menggunakan bahasa ucapan (tutur) warga belajar. Pendekatan pengalaman berbahasa merupakan pintu masuk ( <i>entry point</i> ) dalam proses pembelajaran keaksaraan, pada prakteknya pendekatan ini tidak dapat berdiri sendiri akan tetapi memerlukan teknik dan metode yang spesifik dalam proses pembelajarannya, seperti metode SAS, Kata Kunci, Abjad dan sebagainya.
<b>Metode Pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah tentang konsep pokok pendekatan pengalaman berbahasa</li> <li>2. Praktek Simulasi langkah langkah pembelajaran</li> <li>3. Tanya jawab tentang cara dan hambatan dalam penerapan pendekatan pengalaman berbahasa</li> </ol>
<b>Langkah-langkah Kegiatan :</b>

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan konsep dasar teknik Pendekatan pengalaman berbahasa</li> <li>2. mempraktekkan / mensimulasikan langkah-langkah PPB</li> <li>3. Meminta peserta membentuk kelompok kecil 5 – 6 orang, satu orang berperan sebagai tutor dan yang lainnya menjadi warga belajar buta aksara murni</li> <li>4. Masing-masing kelompok mendiskusikan tema pembelajaran dan merumuskan satu kalimat yang utuh dengan menggunakan ucapan/penuturan yang berperan sebagai warga belajar, misalnya "<i>Saya ingin belajar membaca</i>". Kemudian memotong dan memainkan kalimat tersebut menjadi, kata-kata, suku kata, sampai dengan huruf.</li> <li>5. Tanya jawab tentang hambatan-hambatan yang dirasakan selama mempraktekkan teknik PP</li> </ol>
<b>Aplikasi di Kelompok Belajar :</b>
Diskusi aplikasi di Kejar, dengan mengajukan pertanyaan : (1) sebagai cara menggali pengetahuan dan pengalaman warga belajar dalam kegiatan PPB di Kejar ?, dan (2) bagaimana cara melatih warga belajar yang memiliki keterampilan lebih tinggi untuk membantu warga belajar pemula ?
<b>Bahan Pembelajaran :</b>
√ Petunjuk Penggunaan Teknik PPB √ Gunting, kertas karton, dan spidol

### Paparan (Poster/Transparansi)

<p><b>LANGKAH-LANGKAH PPB</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan tema pembelajaran</li> <li>2. Diskusi tentang tema</li> <li>3. Menulis ucapan Warga Belajar</li> <li>4. Membaca kalimat yang diucapkan WB sampai lancar</li> <li>5. Memotong kata – per kata</li> <li>6. Membuat permainan buka tutup kata</li> <li>7. Menyusun kalimat lagi</li> <li>8. Menyalin kalimat</li> <li>9. Menyalin kata dan memotong dalam sukukata</li> <li>10. Menyalin kata kunci dalam kamus WB</li> </ol>
---

### PETUNJUK Media Kartu dan Gambar

- a. Tutor meminta warga belajar untuk menentukan tema dan mengungkapkan satu kalimat tentang tema dengan kata-katanya sendiri. Akan lebih baik bila dalam belajar membaca dan menulis awal tutor menggunakan peraga benda asli atau gambar. Misalnya tutor dan warga belajar berdiskusi tentang binatang piaraan. Berdasarkan hasil diskusi tersebut ternyata sebagian warga belajar memiliki ternak sapi. Dengan menggunakan metode kata kunci kata “sapi” dapat dikembangkan menjadi beberapa frase atau kalimat.



Sapi

Sapi tiga

Susu sapi

Tiga ekor sapi

Minum susu sapi

- b. Tutor menulis salah satu kalimat atau frase yang diucapkan oleh Warga belajar, misalnya

**Saya minum susu sapi**

- b. Tutor membaca kalimat di atas bersama-sama dengan warga belajar, kemudian meminta mereka mengucapkan kalimat tersebut berulang-ulang sampai lancar
- c. Tutor menulis kalimat tersebut pada kertas, kemudian memotongnya kata perkata

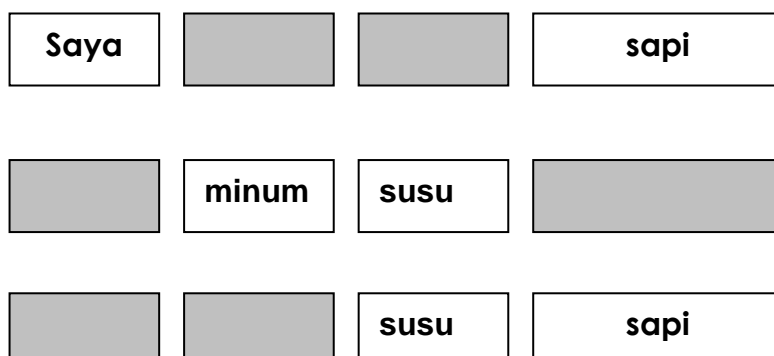
**Saya**

**minum**

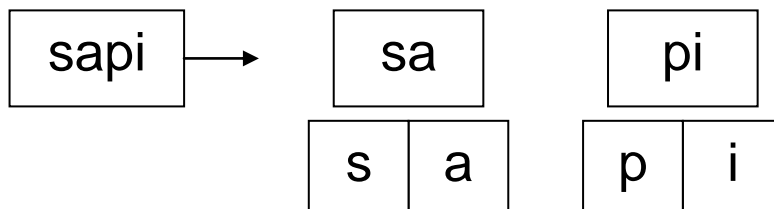
**susu**

**sapi**

- d. Tutor membantu warga belajar mengingat kata-kata di atas dengan menggunakan permainan diantaranya : buka tutup kata, memindahkan posisi, dan sebagainya, misalnya :



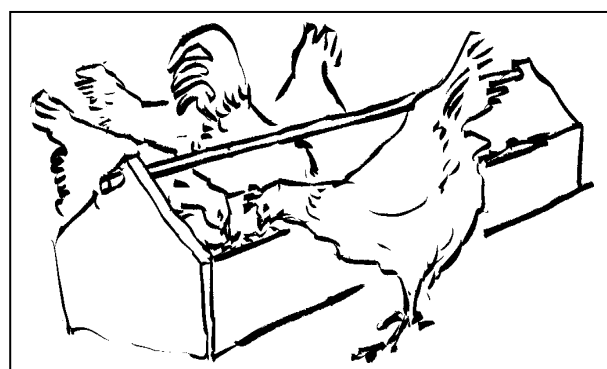
- e. Tutor membimbing warga belajar menyusun kata-kata tersebut sampai membentuk kalimat yang benar dan dapat dimengerti
- f. Warga belajar menyalin kalimat tersebut dalam buku catatannya dan memasukkan kata-kata baru yang ditemuinya kedalam kamus pribadinya.
- g. Tutor membimbing warga belajar untuk praktek memotong huruf dari suku kata maupun memotong kata dari kalimat, sampai paham benar.



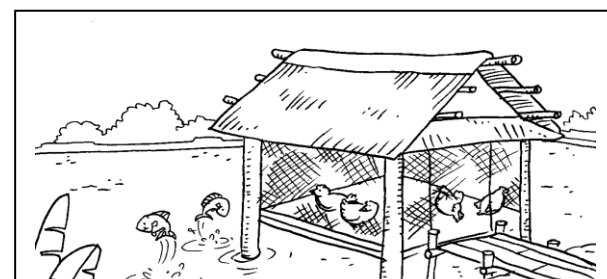
- h. Menyalin kata kunci dalam kamus
- i. Semakin banyak gambar yang disediakan oleh tutor, maka akan semakin banyak kata dan kalimat yang berhasil disusun oleh warga belajar.



Anak ayam



ayam makan jagung



**Telur ayam**

**kandang ayam**

### **Daftar Pustaka**

Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional. (1989/1990). *Teknologi Pendidikan dan Sarana Belajar*. Jakarta: Diirektorat Tenaga Teknis Ditjen Diklusepora Depdiknas.

Dodds, Tony. (1972). *Multi-Media Approaches to Rural Education*. Cambridge: International Extension College.

Gagne, R.M. (Ed). (1987). *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lorence Erlmaum Associates Publisher.

Gerlach, V.G. & Ely, D.P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approcah*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.

Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell., (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.

Sadiman, A., Raharjo, A., Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Depdikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEAKSARAAN**

**Disampaikan dalam Pelatihan Pengembangan Profesi Pamong Belajar  
Pusat Pengembangan Pendidikan Non Formal dan Informal regional II  
Di Hotel Laras Asri Salatiga, 9-13 April 2012**

**Oleh  
Dr. Sujarwo, M.Pd  
Email:sujarwo@uny.ac.id**