

PENINGKATAN LITERASI MELALUI *FUN-LEARNING METHOD* BAGI KELOMPOK PASRAMAN SILA KERTHI DESA ADAT LATENG

Luh Mitha Priyanka¹, I Nyoman Selamat², Ni Putu Merry Yunithasari³

¹Jurusan Fisika dan Pengajaran IPA FMIPA UNDIKSHA; ² Jurusan Kimia FMIPA UNDIKSHA; ³ Jurusan Fisika dan Pengajaran IPA FMIPA UNDIKSHA

Email: luh.mitha@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Fun learning is a learning method that leads to enjoyable learning with various creativity. Until now, various activities carried out at Pasraman Sila Kerthi, Lateng Traditional Village still use monotonous methods. The impact is on the literacy of Pasraman children, which is still low. Literacy is an important competency in 21st century learning. Therefore, training to strengthen literacy through fun learning methods is one solution that can be implemented. This literacy improvement training was attended by 20 students from the Pasraman Sila Kerthi group aged 6-15 years. Training is carried out offline by providing material regarding fun learning methods and reading literacy using this method. The activity continued by providing assistance to students in using this method in each Pasraman activity they participated in. Assistance is provided during several activities at Pasraman. From the activities carried out, participants gained full awareness to practice reading while improving their communication skills. The average reading literacy of students also increased to 85 after participating in the training. The response of the participants during the training also produced positive results as seen from the enthusiasm of the students during the training. With these results, it is hoped that the fun learning method can be used in every Pasraman activity to create a pleasant atmosphere so that it can improve students' literacy and communication skills.

Keywords: *fun learning, literation, communication*

ABSTRAK

Fun learning merupakan suatu metode pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai kreativitas yang dapat dilakukan. Hingga kini, berbagai aktivitas yang dilakukan di Pasraman Sila Kerthi, Desa Adat Lateng masih menggunakan metode yang monoton. Dampaknya ada pada literasi anak-anak Pasraman yang masih rendah. Literasi merupakan kompetensi penting pada pembelajaran abad 21. Oleh karenanya pelatihan penguatan literasi melalui *fun learning method* menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan. Pelatihan peningkatan literasi ini diikuti oleh 20 siswa kelompok Pasraman Sila Kerthi yang berusia 6-15 tahun. Pelatihan dilakukan secara luring dengan memberikan materi mengenai metode *fun learning* dan literasi membaca menggunakan metode ini. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pendampingan kepada siswa dalam menggunakan metode ini pada setiap aktivitas Pasraman yang diikuti. Pendampingan dilakukan selama beberapa kegiatan di Pasraman. Dari kegiatan yang dilakukan, peserta mendapatkan kesadaran penuh untuk berlatih membaca sekaligus meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Rata-rata literasi membaca siswa juga meningkat menjadi 85 setelah mengikuti pelatihan. Respon peserta selama mengikuti pelatihan juga menghasilkan hasil yang positif dilihat dari antusiasme siswa selama mengikuti pelatihan. Dengan hasil ini diharapkan metode *fun learning* dapat digunakan di setiap kegiatan Pasraman untuk membawa suasana menyenangkan sehingga dapat meningkatkan literasi siswa dan kemampuan berkomunikasi yang dimiliki.

Kata kunci: *fun learning*, literasi, komunikasi

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu dengan tepat melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak, atau berbicara (Budiharto, dkk 2016). Literasi tidak hanya terkait dengan aspek membaca dan menulis, namun juga berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, kemampuan

pemecahan masalah dalam berbagai konteks, kemampuan komunikasi yang efektif, dan kemampuan untuk dapat mengembangkan potensi serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Literasi menuntut seseorang untuk dapat memiliki kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak,

menulis, dan berbicara. Pada pembelajaran abad 21, kemampuan literasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Lebih lanjut Fitriyani & Nugroho (2022) mengungkapkan pentingnya penanaman literasi sejak dini bertujuan untuk mendukung keberhasilan seseorang untuk menangani berbagai persoalan, menambah pengetahuan, menambah kosa kata, mengoptimalkan kerja otak, menambah wawasan dan informasi baru, meningkatkan kemampuan interpersonal, mempertajam diri dalam menangkap makna dari suatu informasi yang sedang dibaca, mengembangkan kemampuan verbal, melatih kemampuan berfikir dan menganalisa, meningkatkan fokus dan konsentrasi seseorang, melatih kemampuan menulis dan berkomunikasi.

Fun learning mengarah pada pembelajaran yang menyenangkan dengan berbagai kreativitas yang dapat dilakukan. Salirawati (2018) mengungkapkan bahwa metode *fun learning* adalah metode pembelajaran yang lebih terfokus pada pengembangan minat serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih mendalam dan menyenangkan. Hasil penelitian Aini & Yulianingsih (2020) menunjukkan bahwa metode pembelajaran *fun learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar khususnya dalam membaca, menulis, dan berkomunikasi dengan pembelajaran yang tidak monoton. Melalui pembelajaran menggunakan metode *fun learning* diharapkan peserta didik akan senang belajar, lebih bersemangat dan akan bermuara pada peningkatan aspek literasi yang dimiliki. Oleh karenanya pelatihan peningkatan literasi melalui *fun learning* bagi peserta didik sangat penting dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga bermuara pada hasil literasi yang juga meningkat.

Pasraman Sila Kerthi merupakan salah satu kegiatan rutin yang dilakukan di Desa Adat Lateng, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Desa Adat Lateng merupakan salah satu banjar (dinas) di Desa Dausa, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Desa adat ini menaungi satu banjar adat, yaitu Banjar Adat Lateng. Jumlah penduduk Desa Adat Lateng

adalah sebanyak 967 jiwa. Lokasi desa ini kurang lebih 41 km dari kampus Undiksha.

Sebagai salah satu kegiatan pendidikan keagamaan Hindu yang berfungsi menyiapkan anggota masyarakat yang paham dan dapat mengamalkan nilai-nilai agama hingga dapat menjadi ahli agama yang berwawasan luas, kritis, kreatif, inovatif, dan dinamis dalam rangka menjadi bangsa yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia, diperlukan pula kompetensi tambahan abad 21. Selama ini, berdasarkan hasil diskusi dengan Bandesa Adat Lateng, yaitu Jero Mangku I Nengah Kiter ditemukan bahwa Pasraman Sila Kerti masih memfokuskan kegiatan pada pelestarian adat, budaya, dan agama Hindu. Kompetensi literasi dan beberapa kecakapan hidup lainnya yang juga diperlukan bagi kelompok Pasraman, belum sekalipun dibelajarkan dalam kegiatan di Pasraman Sila Kerthi. Untuk itu, Bandesa Adat Lateng, berharap akan ada suatu edukasi dan pelatihan yang diberikan kepada kelompok Pasraman mengenai *skill* dan keterampilan kecakapan hidup yang diperlukan pada abad 21.

Kegiatan pembelajaran kelompok Pasraman Sila Kerthi dipimpin oleh seorang tutor yang ditunjuk langsung oleh Bandesa Adat Lateng. Tutor yang ditunjuk akan mendampingi beberapa kegiatan di Pasraman seperti pelatihan tari, pembuatan sarana persembahyangan, dan pendalaman *tattwa*. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang tutor pada kegiatan pendalaman *tattwa* yaitu Jro Kubayan Kiwa, selama ini proses pendalaman ajaran agama Hindu masih dilakukan dengan pemberian informasi dengan metode ceramah. Ajaran *tattwa* disampaikan masih dengan cara yang konvensional dengan informasi satu arah yang disampaikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan kehadiran peserta pasraman yang tidak sampai 50% ketika kelas pendalaman *tattwa* sedang berlangsung. Berdasarkan informasi ini, diperlukan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kehadiran dan minat belajar siswa kelompok Pasraman Sila Kerthi.

Belum diketahuinya metode *fun learning* sebagai salah satu metode pembelajaran menyenangkan yang dapat memotivasi peserta dalam belajar juga dibuktikan dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada lima orang tutor yang mengajar di Pasraman Sila Kerthi. Hanya 1 orang tutor yang pernah

mendengar istilah kegiatan belajar dengan metode *fun-learning* sedangkan sisanya belum pernah mendengar sama sekali. Kegiatan pembelajaran dengan metode *fun-learning* dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu melalui permainan (*games-based learning*), pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan melalui video, ataupun dengan melakukan kegiatan bermain peran.

Kelompok Pasraman Sila Kerti merupakan anak-anak yang berusia 10-17 tahun (pendidikan SD-SMA). Jumlah peserta didik setiap tahunnya berkisar antara 7-17 orang pada setiap bidang kegiatan. Pada tahun 2022 jumlah peserta didiknya adalah 15, 17, 12 dan 5 orang masing-masing untuk kegiatan mejejahitan, *ngulat klakat* dan membuat caru, seni tari seperti dan pendalaman *tattwa*. Peserta didik ditunjuk oleh Bandesa dengan mempertimbangkan keadilan dan kebermanfaatannya bagi peserta dan desa adat di masa depan. Keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik diharapkan dapat melestarikan adat, budaya, dan agama Hindu. Hasil diskusi dengan peserta didik I Gede Nanda Jayendra Maha Guna dan Ni Putu Jeni Intania menemukan bahwa pembelajaran di pasraman sangat bermanfaat untuk masa depannya sebagai krama adat Desa Lateng. Selain itu, mereka berharap pada pembelajaran diberikan pula kecakapan hidup yang lain seperti kemampuan literasi, kemampuan berkomunikasi, penguasaan bahasa asing, Kerjasama, dan kecakapan lainnya yang sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Selama ini kemampuan literasi membaca sering diberikan saat pendalaman *tattwa*, namun karena metode yang masih monoton, peserta didik menjadi malas dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Hal ini berdampak pada tingkat literasi membaca anak-anak yang masih rendah. Dari 15 orang anak-anak kelompok pasraman, hanya 2-3 orang yang hadir saat kegiatan literasi membaca pada pendalaman materi *tattwa* dilaksanakan. Oleh karenanya tingkat literasi membaca anak-anak masih sangat kurang.

Permasalahan yang dialami mitra jika dibiarkan terus-menerus akan menjadi semakin besar dan berpotensi menghambat pencapaian visi misi dan kepedulian terhadap lingkungan. Oleh karenanya untuk memecahkan permasalahan di

atas, perlu dilakukan peningkatan kemampuan literasi melalui *fun-learning method*.

Fun Learning menawarkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran, yaitu dengan menciptakan dan mengkondisikan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. *Fun learning* dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung dianggap membosankan oleh beberapa siswa. *Fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai strategi yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar.

Peningkatan literasi membaca anak-anak Pasraman Sila Kerthi Desa Adat Lateng akan dibuktikan dengan hasil tes kemampuan literasi yang akan diberikan di akhir pelatihan. Selain itu, peserta juga akan dilatih berkomunikasi sebagai bagian dari peningkatan literasi. Peserta juga wajib mengisi angket respon kegiatan pelatihan untuk mengetahui manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan.

METODE

Kegiatan pelatihan peningkatan literasi anak-anak yang tergabung dalam Pasraman Sila Kerthi Desa Adat Lateng didahului dengan melakukan koordinasi dengan Bandesa Adat Lateng yaitu Jero Mangku I Nengah Kiter berkaitan dengan kegiatan edukasi dan pelatihan, terutama mengenai tempat dan jadwal pelaksanaan. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan materi pelatihan. Sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan penguatan literasi melalui *fun learning method*, tim pelaksana PkM menyiapkan handout pelatihan. Handout ini berisi penjelasan terkait literasi dan *fun learning* sebagai metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi. Handout ini akan digunakan oleh tutor dan anak-anak Pasraman sebagai panduan agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

Pelaksanaan edukasi dan pelatihan penguatan literasi melalui *fun learning* didasarkan atas handout dan materi pelatihan yang akan diberikan. Pada kegiatan edukasi tim pengabdian

akan mengenalkan siswa pasraman mengenai metode *fun learning* hingga mengajak siswa untuk langsung belajar menggunakan metode ini melalui bermain peran, bercerita, hingga menonton video pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Pada kegiatan pelatihan, siswa akan diajak untuk memperkenalkan diri dengan baik menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang baik dan benar. Tidak dapat dipungkiri, kedua bahasa ini merupakan salah satu kecakapan dalam hidup yang perlu dilatihkan sejak dini.

Evaluasi kegiatan edukasi dan pelatihan penguatan literasi melalui *fun learning* ini meliputi: (1) evaluasi proses dan produk terhadap kemampuan literasi siswa ketika mengikuti kegiatan edukasi dan pelatihan ini dan (2) evaluasi respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan kemampuan literasi peserta pelatihan adalah instrumen tes dalam bentuk *multiple choice* yang akan diisi oleh siswa sedangkan untuk kemampuan siswa dalam memperkenalkan diri dinilai menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini berisi pernyataan dengan skala pilihan dari 1 hingga 5 yang menunjukkan gradasi kualitas dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Sementara itu, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan respons siswa terhadap pelaksanaan kegiatan edukasi dan pelatihan adalah angket. Angket ini berisi pernyataan dengan skala pilihan dari 1 hingga 5 yang menunjukkan kualitas gradasi dari sangat kurang hingga sangat baik.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menghitung skor rata-rata, baik untuk penguatan literasi melalui tes dan unjuk kerja maupun respon siswa terhadap pelaksanaan edukasi dan pelatihan. Untuk skor rata-rata kemampuan literasi melalui tes ditentukan dari menghitung hasil tes literasi sains yang didapatkan oleh peserta. Jika peserta kegiatan memperoleh skor akhir diatas 85, kemampuan literasinya sudah cukup baik. Sementara itu, untuk keterampilan unjuk kerja, ketika peserta diminta memperkenalkan diri menggunakan dwi bahasa, maka akan dilakukan analisis hasil observasi yang dilakukan tim pengabdian. Hal ini juga dilakukan untuk respon siswa terhadap pelaksanaan edukasi dan pelatihan langsung

diperoleh dari skor rata-rata data hasil angket pendapat peserta. Skor rata-rata unjuk kerja dan skor rata-rata respon siswa terhadap pelaksanaan pelatihan ini kemudian dikategorikan. Indikator dan target luaran kegiatan pelatihan ini adalah: (1) Peningkatan literasi melalui pemahaman bahan bacaan melalui pembelajaran *fun learning* mendapatkan skor di atas 85. (2) Peserta dapat menggunakan pengetahuan literasinya untuk memperkenalkan diri dalam Dwi Bahasa dan dinilai dengan lembar observasi minimal berkategori baik. (3) Angket respon yang diisi peserta setelah mengikuti pelatihan yang berisi evaluasi kegiatan minimal berkategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fun-learning merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan suasana menyenangkan dan penuh makna kepada peserta didik. Strategi ini diterapkan untuk menciptakan pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan di semua mata pelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, literasi membaca kelompok Pasraman Sila Kerthi masih hanya terbatas pada beberapa kegiatan seperti pendalaman *tattwa*. Pada kegiatan ini, metode yang digunakan masih berupa ceramah yang disampaikan oleh tutor. Hal ini berimbas pada semangat anak-anak dalam membaca masih rendah. Oleh karenanya, penerapan strategi Fun-Learning perlu dilakukan di beberapa kegiatan untuk meningkatkan literasi membaca kelompok Pasraman Sila Kerthi. Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana PkM berkoordinasi dengan Bandesa Adat Lateng yaitu Jero Mangku I Nengah Kiter, berkaitan dengan kegiatan edukasi dan pelatihan, terutama mengenai tempat dan jadwal pelaksanaan. Hasil koordinasi memutuskan bahwa pelaksanaan kegiatan dilakukan di Balai Desa Adat Lateng yang terletak bersebelahan dengan Pura Desa dan Puseh tempat siswa sering melakukan kegiatan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan mulai bulan Juni sampai Oktober 2023.

Kegiatan diawali dengan pertemuan secara luring pada 28 Juni 2023 di Balai Desa Adat Lateng. Kegiatan ini dihadiri oleh Bandesa Adat Lateng, tutor Pasraman Sila Kerthi, beserta 15 anak yang tergabung dalam

kelompok Pasraman Sila Kerthi. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini meliputi: (1) Pengenalan pembelajaran *Fun-Learning*, (2) Literasi membaca, numerasi, dan Bahasa Inggris (3) Praktik *fun-learning* melalui games. Pemaparan mengenai pengenalan pembelajaran *fun-learning* dilakukan secara komperhensif agar peserta pelatihan lebih memahami pembelajaran *fun-learning* dalam meningkatkan semangat dan partisipasi kelompok pasraman (Gambar 1).

Berdasarkan materi yang telah diberikan, kelompok pasraman terlihat antusias mengenal lebih dekat mengenai *fun-learning*. Beberapa peserta juga terlibat aktif bertanya mengenai metode ini. Penerapan *fun-learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi yang tinggi (Asmani, 2014). Selain membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan penggunaan metode ini diharapkan dapat memunculkan kreativitas siswa dalam belajar yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai siswa (Alwahidi, *et al.* 2021).



Gambar 2 Pemaparan Materi Pengenalan *Fun-learning Method*

Setelah pengenalan *fun-learning* peserta langsung diajak untuk belajar bersama menggunakan metode ini khususnya dalam literasi membaca, numerasi, dan Bahasa Inggris (Gambar 2). Pada literasi membaca, peserta diminta untuk membaca beberapa paragraph dalam buku yang telah disediakan kemudian menceritakan kembali di depan kelas. Peserta yang berhasil mengungkapkan ide pokok bacaan secara tepat dan lugas di depan kelas berhak mendapatkan *reward* yang telah disiapkan sebagai bagian dari pembelajaran yang menyenangkan. *Reward* ialah salah satu wujud motivasi serta selaku penghargaan atas sikap yang sesuai. Pemberian hadiah ini bertujuan buat membagikan *Reinforcement* (penguatan) terhadap perilaku baik sehingga

hendak memotivasi peserta didik untuk terus senantiasa berproses dalam pembelajaran. Pemberian *reward* juga termasuk ke dalam aspek pembelajaran menyenangkan yang dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Kinesti, *et al.* 2021).



Gambar 2 Literasi membaca, numerasi, dan Bahasa Inggris melalui *fun learning*

Pada sesi berikutnya, pelatihan *fun-learning* melalui games menjadi satu hal yang dinanti siswa (Gambar 3). Pada sesi akhir ini, peserta bermain beberapa permainan yang dapat melatih konsentrasi dan fokus seperti permainan senam otak, *games* kebalikan, *games* apa yang dilihat, dan diakhiri dengan *games* gambar angka. Pada kegiatan akhir, peserta diminta memberikan respon terhadap kegiatan melalui form respon yang telah disediakan tim pengabdian.



Gambar 3 Praktik *Fun-Learning*

Evaluasi keberhasilan kegiatan peningkatan literasi melalui *fun-learning* menggunakan tes literasi, lembar observasi, dan angket respon. Tes literasi pemahaman bacaan digunakan untuk menilai peningkatan literasi membaca peserta dan pemahaman numerasi setelah mengikuti pelatihan ini. Siswa menjawab beberapa soal melalui *google form* yang disediakan tim pengabdian. Selain itu,

pengetahuan literasi yang dimiliki peserta juga digunakan untuk memperkenalkan diri dalam Dwi Bahasa. Hal ini dievaluasi melalui lembar observasi oleh tim pengabdian. Evaluasi terakhir yaitu evaluasi keseluruhan kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh peserta melalui angket respon kepuasan terhadap pelatihan yang telah dilakukan.

Berdasarkan data hasil tes literasi membaca yang telah diisi peserta, rata-rata kemampuan literasi membaca mencapai skor 87.46. Hasil ini diperkuat dari observasi yang dilakukan selama pelatihan, kemampuan peserta dalam mengulas kembali isi bacaan semakin baik. Observasi lainnya yang juga dilakukan berkaitan dengan kemampuan peserta memperkenalkan diri dalam Dwi Bahasa. Informasi yang diperoleh dari literasi membaca digunakan sebagai bahan untuk bisa melakukan perkenalan diri dalam Dwi Bahasa. Dari kelima aspek yang diamati, rata-rata peserta kelompok Pasraman memperoleh skor 4.0-4.4 yang berada pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini menjadi bukti, pembelajaran menyenangkan yang dilakukan dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta dalam belajar sehingga berimbas pada peningkatan literasi dan kemampuan berkomunikasi peserta.

Evaluasi terakhir yang dilakukan berkaitan dengan kepuasan peserta terhadap *fun-learning*. Data respon, kepuasan/persepsi peserta terhadap kegiatan pelatihan yang dilakukan diambil melalui angket yang wajib diisi oleh peserta saat pelatihan telah berakhir. Berdasarkan data respon peserta pelatihan setelah mengikuti pelatihan penguatan literasi melalui *fun-learning*, rata-rata di setiap aspek berada pada kategori baik dan sangat baik. Hanya ada satu aspek yang berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan respon positif yang ditunjukkan oleh peserta pelatihan.

Fun learning merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan diterapkan melalui berbagai pola kreatifitas guru untuk mengemas pembelajaran agar tidak membosankan. Pola hubungan baik antara guru dan siswa menjadi kunci penerapan metode ini. Pembelajaran dengan metode *fun learning* dianggap mampu melatih literasi anak-anak di Pasraman Sila kerti. Hal ini telah terbukti dari hasil tes

kemampuan literasi setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *fun-learning*. Terjadi peningkatan literasi dengan rata-rata sebesar 85.

Selain kesadaran penuh untuk membaca yang didapatkan peserta, pelatihan ini juga berhasil meningkatkan kemampuan komunikasi peserta pelatihan. Peserta diajak untuk dapat berkomunikasi (memperkenalkan diri) dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil angket observasi, rata-rata peserta sudah lebih percaya diri memperkenalkan diri dan berkomunikasi dalam Dwi Bahasa. Hal ini tidak lepas dari metode *fun learning* yang diterapkan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan anak-anak akan dapat lebih aktif dalam belajar, mengekspresikan diri secara lebih luas, tanpa ada rasa takut. Metode ini sangat cocok digunakan untuk anak-anak usia 7-12 tahun untuk menciptakan suasana lebih menyenangkan dalam belajar. Lebih lanjut Mundiri, et al (2022) menyampaikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan dapat berjalan efektif jika guru mempersiapkan beberapa hal seperti: 1) menetapkan tujuan yang spesifik, dapat diobservasi, dan terukur; 2) menciptakan lingkungan yang terstruktur dengan rutinitas dan jadwal; 3) mempertimbangkan faktor situasi dan lingkungan; 4) memberikan motivasi dengan pujian dan perhatian yang positif, dan; 5) bekerjasama dengan berbagai pihak.

Kemampuan komunikasi yang dilatihkan juga merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan di abad 21. Komunikasi yang baik akan memfasilitasi peserta didik untuk mengutarakan gagasan, serta bertukar informasi dengan guru atau sesama peserta didik. Dengan kemampuan komunikasi yang baik, peserta didik akan memiliki kepercayaan diri dalam mengemukakan argumentasinya dan menjadi sarana dalam mengembangkan sikap empati dalam menghargai perbedaan pendapat dalam lingkungan masyarakat. Hal ini penting mengingat peserta didik akan hidup dan berinteraksi di masyarakat. Kemampuan komunikasi yang baik dapat ditingkatkan melalui lingkungan belajar yang menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong terjadinya relasi yang positif antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik yang pada akhirnya

akan dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (Marfuah, 2017).

Respon peserta pelatihan terhadap kegiatan ini juga dikategorikan sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan oleh angket yang diisi peserta di akhir kegiatan menunjukkan respon yang positif. Rata-rata skor angket yang diisi oleh peserta pelatihan adalah berada pada kategori sangat baik. Peserta pelatihan diharapkan dapat memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya dari kegiatan pelatihan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan Bandesa Adat Lateng, metode *fun-learning* ini akan coba terus digunakan di beberapa kegiatan Pasraman, baik dalam kegiatan tattwa, ataupun pelatihan keterampilan lainnya. Diharapkan dengan metode ini, anak-anak yang tergabung dalam kelompok Pasraman Sila Kerthi merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat semakin bersemangat mengikuti berbagai kegiatan di kelompok Pasraman ini.

SIMPULAN

Kegiatan P2M “Peningkatan Literasi melalui *Fun-Learning* bagi Kelompok Pasraman Sila Kerthi Desa Adat Lateng” telah dilaksanakan secara luring dengan baik. Kegiatan diawali dengan pertemuan secara luring yang dihadiri oleh Bandesa Adat Lateng, tutor Pasraman Sila Kerthi, beserta 15 anak yang tergabung dalam kelompok Pasraman Sila Kerthi. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini meliputi: (1) Pengenalan pembelajaran *Fun-Learning*, (2) Literasi membaca, numerasi, dan Bahasa Inggris (3) Praktik *fun-learning* melalui games. Pemaparan mengenai pengenalan pembelajaran *fun-learning* dilakukan secara komperhensif agar peserta pelatihan lebih memahami pembelajaran *fun-learning* dalam meningkatkan semangat dan partisipasi kelompok pasraman. Evaluasi keberhasilan kegiatan peningkatan literasi melalui *fun-learning* menggunakan tes literasi, lembar observasi, dan angket respon. Keseluruhan kegiatan mendapatkan respon positif dengan rata-rata peningkatan literasi sebesar 85. Tindak lanjut dari kegiatan ini adalah penerapan metode *fun-learning* di setiap kegiatan Pasraman agar anak-anak dapat belajar lebih aktif dan bersemangat.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, D. N. & Yulianingsih, W. 2020. Hubungan antara Metode Fun Learning dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelompok Belajar Komunitas Kampung Lali Gadget (KLG) Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan untuk Semua*. 4(4), 73-80.
- Alwahidi, A.Z., Sani, M.I., Dewi, A.M., Darmawangsa, S.S., Alawiyah, T. N., Rohimah, S., Imtihan, Z., Hasmiati, W., Mustapida, H., & Sukenti, K. 2021. Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. 4 (2), 120-123. DOI: [10.29303/jpmipi.v4i2.682](https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i2.682)
- Asmani, J.M. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVAPress.
- Budiharto, Triyono, & S. (2016). Literasi Sekolah Sebagai Upaya Penciptaan Masyarakat Pebelajar Yang Berdampak Pada Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*. *Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 5(1), 153–166.
- Darmasyah. (2011). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2010). Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani & Nugroho, A.T., 2022. Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 2(1), 307-314.
- Ginting, E. S. (2020). Penguatan Literasi di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-II*, 35-38.
- Greenstein, L. 2012. *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Thousand Oaks: CA: Corwin.
- Kinesti, R. D. A., Naharin, S., Fahrida, F., Ulfa, Z., Khoirina, F. N. U., & Khuliani, D.E.

2021. Pemberian Reward bagi Siswa Berprestasi sebagai Strategi Guru kelas dalam Pembelajaran. *Jurnal Jurusan PGMI*. 13(2), 101-115.
- Marfuah. (2017). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 26(2). 148-160.
- Mundiri, A., Baharun, H., Soniya., & Hamimah, S. (2022). Early Childhood Behavior Management Strategy based on Fun Learning Environment. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). 2583-2595.
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawan, A. A., & Sudigdo, A. (2019). Penguatan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kunjungan Perpustakaan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 24-30.
- Trinova, Z. (2012). *Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik*. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215.