



Mendorong Aktivitas Literasi Yang Menyenangkan Di Desa Sokawati Dalam Pembelajaran Bermain

Pipit Fitriani ¹, Siti Nariah ², Dewi Maemunah ³, Adinda Risqiana Dewi Maulana ⁴,
Aulia Kamilah Munifah ⁵, Nailil Izzah ⁶
¹²³⁴⁵⁶ UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Alamat: Jl. Pahlawan Km.5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan 51161

Korespondensi penulis: adindarisqianadewimaulana@mhs.uingusdur.ac.id

Article History:

Received: 28 Juni 2023

Revised: 25 Juli 2023

Accepted: 23 Agustus 2023

Keywords: Fun Literacy Activities, Education, Local Literacy

Abstract. *The improvement of education quality involves the development of strong literacy, not only in academic aspects but also in understanding, processing, and conveying information. Amidst the era of globalization and technology, literacy skills have become increasingly vital in facing the changes of time. This research aims to develop a play-based learning method that encourages enjoyable literacy activities in Sokawati Village. This engagement employs a qualitative approach with an action research design, involving children, educators, parents, and the community in Sokawati Village. Engaging and age-appropriate literacy activities were designed based on survey and interview results. Following the planning stage, literacy activities were implemented in Early Childhood Education, Kindergarten, and Elementary School classes. Observations of children's and educators' responses were conducted during the implementation phase. The research findings demonstrate that the play-based learning approach is effective in promoting enjoyable literacy activities in Sokawati Village. Children engaged in various activities that integrated creativity, arts, and learning. By developing an approach aligned with children's characteristics and local potentials, this research is expected to provide practical guidance for educators, parents, and the community in enhancing children's literacy in Sokawati Village. Furthermore, this research contributes to the development of sustainable literacy-based education in rural areas.*

Abstrak.

Peningkatan kualitas pendidikan melibatkan pengembangan literasi yang kuat, bukan hanya dalam aspek akademis tetapi juga dalam pemahaman, pengolahan, dan penyampaian informasi. Di tengah era globalisasi dan teknologi, kemampuan literasi menjadi semakin penting dalam menghadapi perubahan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran bermain yang mendorong aktivitas literasi yang menyenangkan di Desa Sokawati. Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan (action research), melibatkan anak-anak, pendidik, orang tua, dan masyarakat di Desa Sokawati. Kegiatan literasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak dirancang berdasarkan hasil survei dan wawancara. Setelah direncanakan, aktivitas literasi diimplementasikan dalam kelas KB, TK, dan SD. Pengamatan terhadap respon anak-anak dan pendidik dilakukan selama tahap implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bermain efektif dalam mendorong aktivitas literasi yang menyenangkan di Desa Sokawati. Anak-anak terlibat dalam berbagai kegiatan yang menggabungkan aspek kreativitas, seni, dan pembelajaran. Dengan pengembangan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak dan potensi lokal, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik, orang tua, dan masyarakat dalam meningkatkan literasi anak-anak di Desa Sokawati. Penelitian ini juga memberikan sumbangan dalam pengembangan pendidikan berbasis literasi yang berkelanjutan di pedesaan.

Kata kunci: Fun Literacy Activities, Pendidikan, Literasi lokal

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis semata, tetapi juga pada pengembangan literasi yang kuat. Literasi memiliki peran penting dalam membentuk individu yang mampu memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif (Wahab et al., 2022). Di tengah perkembangan teknologi informasi dan globalisasi, kemampuan literasi menjadi semakin penting dalam menghadapi berbagai tantangan zaman.

Desa Sokawati sebagai salah satu wilayah pedesaan juga turut berpartisipasi dalam upaya peningkatan literasi masyarakatnya seperti meluncurkan program-program khusus untuk anak-anak, seperti kelompok baca atau kursus baca tulis. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak desa memiliki dasar literasi yang kuat sejak usia dini.. Namun, adanya keterbatasan dalam menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan anak-anak, menjadi tantangan tersendiri bagi instansi Pendidikan di Desa Sokawati. Buku teks, buku bacaan, dan materi pembelajaran lainnya mungkin sulit diakses. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi anak-anak dalam mengembangkan literasi sejak dini.

Pembelajaran bermain telah terbukti sebagai salah satu metode yang efektif untuk melibatkan anak-anak dalam proses belajar (Hartati, 2023). Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mendalam. Namun pada lapangan, seringkali pendekatan pembelajaran bermain ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi di kalangan anak-anak di Desa Sokawati. Melihat potensi dan tantangan ini, penelitian dengan judul "Mendorong Aktivitas Literasi yang Menyenangkan di Desa Sokawati dalam Pembelajaran Bermain" dilakukan oleh tim KKN Angkatan 56 Kelompok 16 UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dalam program kerja *Fun Literacy Activities*. Pendekatan pembelajaran bermain yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak. Saat anak-anak merasa senang dan terlibat dalam aktivitas belajar, mereka cenderung lebih antusias dalam mengembangkan keterampilan literasi. Selain itu, dengan menggali potensi lingkungan dan kearifan lokal, program ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga relevan dengan budaya dan lingkungan Desa Sokawati. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual bagi anak-anak.

Jika program ini berhasil diimplementasikan dengan baik, dampaknya dapat dirasakan dalam jangka panjang. Anak-anak yang terbiasa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan literasi yang kuat kemungkinan akan terus memiliki minat belajar yang tinggi di masa depan. Salah satu tujuan awal bisa menjadi meningkatkan partisipasi anak-anak di kelompok bermain (KB), taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan ramah anak, sehingga anak-anak memiliki dorongan untuk datang ke sekolah secara teratur.

Program "Fun Literacy Activities" bertujuan untuk mendorong literasi yang menyenangkan dan interaktif di kalangan anak-anak dari berbagai jenjang, mulai dari PAUD hingga SD dan diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan literasi anak-anak di Desa Sokawati dan memberikan dasar yang kuat untuk pendidikan berbasis literasi yang berkelanjutan. Melalui program ini juga, masyarakat Desa Sokawati dapat terlibat dalam merancang, mengorganisasi, dan mendukung kegiatan literasi yang bermanfaat bagi anak-anak. Kolaborasi antara berbagai pihak di masyarakat dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan literasi anak secara holistik.

Dengan mengembangkan pendekatan pembelajaran bermain yang sesuai dengan karakteristik anak-anak dan kebutuhan lokal, diharapkan pengabdian ini mampu memberikan panduan praktis bagi para pendidik, orang tua, dan masyarakat dalam mendorong aktivitas literasi yang menyenangkan di Desa Sokawati. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan untuk pengembangan pendidikan berbasis literasi yang berkelanjutan di tingkat pedesaan.

KAJIAN TEORITIS

Teori Partisipasi Aktif Anak-Anak

Teori partisipasi aktif anak-anak menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berperan sebagai subjek dalam pembelajaran (Yusuf & Hartati, 2022). Dalam konteks literasi, partisipasi aktif ini mengarah pada pemberian ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara melalui aktivitas yang mereka pilih dan nikmati. Pendekatan ini didasarkan pada keyakinan bahwa anak-anak bukanlah penerima pasif dari pengetahuan, tetapi

memiliki potensi untuk aktif terlibat dalam mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka.

Beberapa prinsip utama dari teori partisipasi aktif anak-anak meliputi (Aswita et al., 2022):

1. Anak dijadikan sebagai subjek belajar, bukan hanya objek yang harus menerima informasi.
2. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan mereka.
3. Mendorong anak-anak untuk bertanya, menganalisis, dan mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri.
4. Pembelajaran yang bermakna dalam konteks nyata dapat lebih merangsang minat dan pemahaman mereka.
5. Diskusi kelompok, berbagi pandangan, dan kolaborasi dapat membantu anak-anak membangun pengetahuan bersama dan melatih keterampilan sosial.
6. Anak-anak diberi kesempatan untuk memiliki kendali atas proses pembelajaran mereka.
7. Anak-anak didorong untuk terlibat dalam kegiatan kreatif, seperti eksperimen, proyek seni, permainan berbasis pembelajaran, dan sebagainya.
8. Pendekatan ini merayakan perbedaan dan menghargai keanekaragaman dalam cara anak-anak berkontribusi dalam pembelajaran.

Penerapan teori partisipasi aktif anak-anak dalam pendidikan berfokus pada memberdayakan anak-anak untuk mengambil peran lebih aktif dalam pembelajaran mereka sendiri. Ini bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, dan kemampuan sosial yang akan membantu anak-anak dalam kehidupan mereka secara keseluruhan. Dalam konteks literasi, pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dengan cara yang bermakna dan menyenangkan.

Pentingnya Literasi dalam Pendidikan

Literasi memiliki peran sentral dalam perkembangan pendidikan yang holistik. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan pemahaman, interpretasi, dan penerapan informasi (Haya et al., 2023). Dalam

konteks pendidikan, literasi berperan penting dalam membentuk keterampilan berpikir kritis, ekspresi diri, serta pemahaman terhadap budaya dan pengetahuan (Utami & Azizah, 2023).

Literasi memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak usia sekolah, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks menjadi fondasi bagi anak untuk belajar mata pelajaran lain seperti matematika, sains, dan ilmu sosial. Anak-anak usia SD sedang dalam tahap aktif mengembangkan keterampilan berbahasa. Melalui literasi, mereka belajar mengenali kata-kata, memahami arti, dan memperkaya kosa kata mereka. Ini membantu mereka menjadi komunikator yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan keluarga untuk memberikan dukungan yang kuat dalam mengembangkan literasi anak-anak usia SD. Kegiatan membaca, menulis, bercerita, dan mendiskusikan teks-teks yang bervariasi dapat membantu anak-anak membangun keterampilan literasi yang kokoh sejak dini.

Pentingnya Metode Pembelajaran Bermain

Pembelajaran bermain merupakan pendekatan yang efektif untuk mengaktifkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial, emosional, dan motorik (Ramadhani et al., 2022). Pembelajaran bermain juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan signifikan bagi anak-anak, membantu mereka mengaitkan konsep dengan pengalaman praktis (Nurlaelah et al., 2023). Dalam konteks ini, bermain bukan hanya dianggap sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai cara yang efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pendekatan ini mencakup teori-teori seperti pembelajaran konstruktivis, pendekatan Montessori, dan pendekatan berbasis proyek, yang semuanya mengarahkan perhatian pada peran bermain dalam memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan interaksi yang mendalam dengan materi pembelajaran (Kurniasari, 2019). Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa diberi peluang untuk memecahkan masalah, berkolaborasi, berbicara, dan berpikir kritis, sambil tetap aktif terlibat dalam pengalaman belajar mereka. Dengan menggabungkan unsur kesenangan dan pembelajaran, pendekatan ini menciptakan lingkungan yang merangsang motivasi intrinsik siswa dan memungkinkan mereka terhubung dengan konsep-konsep akademis dan keterampilan secara lebih mendalam dan berarti.

Pemanfaatan Lingkungan dan Kearifan Lokal

Memanfaatkan lingkungan dan kearifan lokal dapat memperkaya pengalaman literasi anak-anak (Sari, 2023). Desa Sokawati memiliki potensi untuk mengintegrasikan aspek budaya, tradisi, dan sejarah lokal dalam aktivitas literasi. Kearifan lokal juga mencakup nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Contohnya, nilai gotong royong, rasa saling peduli, dan penghargaan terhadap para leluhur. Mengajarkan nilai-nilai ini melalui cerita, diskusi, atau kegiatan sosial dapat membantu anak-anak memahami etika dan norma yang dijunjung dalam masyarakat mereka. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi, tetapi juga menjadi lebih terhubung dengan identitas dan warisan budaya mereka.

Implementasi Literasi Digital

Dalam era digital, literasi juga melibatkan kemampuan memahami, menganalisis, dan berinteraksi dengan media digital (Kusumawati et al., 2021). Implementasi literasi digital di Desa Sokawati perlu mempertimbangkan keseimbangan antara teknologi modern dan kearifan lokal. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan video pendidikan dan alat teknologi sederhana yang mendukung pembelajaran bermain.

METODE PENELITIAN

Pengabdian ini akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan mengadopsi desain penelitian tindakan (action research), melibatkan partisipasi aktif dari para pendidik, anak-anak, orang tua, dan masyarakat di Desa Sokawati. Keputusan untuk menggunakan desain ini didasarkan pada kemampuannya untuk memungkinkan peneliti terlibat langsung dalam setiap tahap dari implementasi hingga evaluasi aktivitas literasi yang dijalankan. Para peserta terdiri dari anak-anak usia dini dari KB, TK, dan siswa SD di Desa Sokawati. Pendekatan partisipatif juga melibatkan pendidik dari berbagai jenjang pendidikan dan orang tua siswa, serta anggota masyarakat yang memiliki peran penting dalam pendidikan anak-anak di desa tersebut.

Pelaksanaan pengabdian ini berlangsung melalui beberapa tahap. Tahap awal melibatkan identifikasi kebutuhan literasi melalui survei dan wawancara dengan para pendidik, anak-anak, serta orang tua. Hasil dari tahap ini akan menjadi landasan untuk merancang aktivitas literasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia anak-anak. Aktivitas tersebut, seperti permainan, cerita interaktif, dan seni, akan diimplementasikan

dalam kelas KB, TK, dan SD. Selama tahap implementasi, pengamatan aktif akan dilakukan untuk memahami bagaimana anak-anak dan pendidik merespons aktivitas literasi yang dijalankan. Tahap evaluasi mencakup observasi terhadap pelaksanaan aktivitas literasi dari sudut pandang anak-anak dan pendidik. Selanjutnya, wawancara dan diskusi kelompok akan diadakan untuk mendapatkan masukan yang berharga mengenai pengalaman dan dampak positif aktivitas terhadap literasi anak-anak.

Data yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan diskusi akan dianalisis secara kualitatif. Analisis ini akan menggali tema-tema utama, pola-pola, serta perubahan yang terjadi dalam literasi dan partisipasi anak-anak. Hasil analisis akan dijadikan landasan untuk refleksi dan peningkatan aktivitas literasi yang dilakukan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti akan merancang langkah-langkah perbaikan dan peningkatan yang akan diimplementasikan pada tahap berikutnya. Melalui pendekatan penelitian tindakan yang menggabungkan kolaborasi aktif antara peneliti, pendidik, anak-anak, dan masyarakat di Desa Sokawati, diharapkan pengabdian ini dapat memberikan panduan yang praktis dan efektif dalam mendorong aktivitas literasi yang menyenangkan serta berkelanjutan melalui pembelajaran bermain di tingkat KB, TK, dan SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tanggal 7, 11 dan 12 Agustus 2023, telah diadakan serangkaian Fun Literacy Activities (FLA) di berbagai tingkat pendidikan di Desa Sokawati. Pada 7 Agustus 2023 dilaksanakan di tingkat SD, 11 Agustus 2023 di tingkat KB, dan 12 Agustus 2023 di tingkat TK. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong literasi yang menyenangkan dan interaktif di kalangan anak-anak dari berbagai jenjang, mulai dari PAUD hingga SD. Dalam acara ini, berbagai aktivitas kreatif dan bermain dilakukan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap berbagai aspek literasi.

Rumah Warna dan Menyanyi

Anak-anak TK dan KB terlibat dalam aktivitas seni dan musik dengan membuat rumah warna dan menyanyikan lagu-lagu kemerdekaan. Mereka juga menggunakan cat finger painting untuk kreativitas seni mereka. Kegiatan ini memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus mendekatkan anak-anak dengan semangat kemerdekaan.

Teknik cat finger painting melibatkan penggunaan jari-jari sebagai alat untuk melukis. Anak-anak diberikan cat dengan berbagai warna di atas kertas atau kanvas.

Mereka dapat menggunakan jari-jari mereka untuk membuat jejak, coretan, dan pola-pola yang unik dan berwarna-warni. Dalam konteks peringatan kemerdekaan, tema-tema seperti bendera merah putih, lambang negara, atau gambar-gambar yang menggambarkan semangat kebangsaan bisa menjadi inspirasi bagi karya seni finger painting. Teknik ini tidak hanya mendukung ekspresi kreatif, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik halus anak-anak.



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 1 Fun Literacy Activities tingkat TK



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 2 Fun Literacy Activities tingkat Kelompok Bermain

Membaca Huruf Hijaiyyah

Anak-anak kelas 1 terlibat dalam kegiatan membaca huruf Arab dengan menggunakan metode imla' atau membaca dengan mengikuti jilid. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal tentang huruf-huruf Arab kepada siswa di tingkat awal pendidikan. Anak-anak diperkenalkan dengan huruf-huruf Arab secara bertahap.

Biasanya, setiap sesi pembelajaran akan memfokuskan pada beberapa huruf tertentu. Huruf-huruf ini akan diajarkan dengan menggunakan kata-kata sederhana yang dimulai dengan huruf-huruf tersebut. Setelah huruf-huruf diperkenalkan, anak-anak akan mempelajari cara mengucapkan dan melafalkan setiap huruf dengan benar. Pendidik akan memberikan contoh pengucapan yang jelas dan benar, serta mengajak anak-anak untuk mengulanginya. Setelah menguasai beberapa huruf, anak-anak akan diperkenalkan dengan kata-kata sederhana yang menggunakan huruf-huruf tersebut. Misalnya, kata-kata yang memiliki huruf awal atau akhir yang telah dipelajari.

Penggunaan jilid (disebut juga sebagai juz' atau juzuk) adalah ciri khas dari metode imla'. Jilid-jilid Quran yang terdiri dari beberapa bagian diperuntukkan bagi siswa untuk membaca. Biasanya, setiap jilid akan berisi ayat-ayat Quran yang pendek dan sederhana. Anak-anak akan diajarkan untuk membaca ayat-ayat ini dengan mengikuti jilid, sehingga mereka akan memahami letak huruf-huruf dan tanda-tanda baca di dalamnya. Anak-anak akan diminta untuk membaca ayat-ayat dalam jilid secara berulang-ulang. Hal ini bertujuan untuk memperkuat pengenalan huruf-huruf, meningkatkan pengucapan yang benar, dan membantu mereka mengenali kata-kata yang sering muncul. Seiring dengan perkembangan kemampuan membaca anak-anak, level kesulitan ayat-ayat dalam jilid dapat ditingkatkan. Mereka akan diperkenalkan dengan huruf-huruf dan kata-kata yang lebih kompleks seiring berjalannya waktu.



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 3 Fun Literacy Activities tingkat SD Kelas 1

Membaca Abjad

Kelas 2 terlibat dalam kegiatan merangkai kata dan penggunaan huruf kapital dalam membaca. Mereka akan menyiapkan beberapa kalimat yang terdiri dari 5 sampai 6 kata untuk dipresentasikan. Kegiatan ini melatih kemampuan membaca dan pemahaman kata-kata. Sebelum memulai aktivitas merangkai kata, kami memperkenalkan konsep huruf kapital kepada anak-anak. Kami menjelaskan tentang kapan dan bagaimana huruf kapital digunakan, misalnya di awal kalimat, untuk nama diri, dan sebagainya

Pendidik atau siswa menyiapkan daftar kata-kata yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak kelas 2. Anak-anak diberikan tugas untuk merangkai kata-kata menjadi kalimat yang bermakna. Mereka diberikan beberapa kata dari daftar yang sudah disiapkan dan minta mereka untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat yang benar. Setelah anak-anak berhasil merangkai kata-kata menjadi kalimat, mereka kami ajak untuk membaca kalimat yang dihasilkan. Selanjutnya, anak-anak mempresentasikan kalimat yang mereka susun. Hal ini membantu dalam melatih keterampilan membaca di depan publik dan juga memberikan kesempatan untuk saling belajar dari kalimat-kalimat yang dibuat oleh teman-teman sekelas. Setelah presentasi, anak-anak diajak untuk memberikan masukan dan tanggapan terhadap kalimat yang dipresentasikan oleh teman-teman sekelas.



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 4 Fun Literacy Activities tingkat SD kelas 2

Games Numerasi

Di kelas 3, kegiatan games numerasi dilakukan dengan konsep "Jadi apa? Jadi Siapa" yang menggabungkan permainan dengan penguatan konsep numerasi. Anak-anak diajak berpikir kreatif untuk memecahkan masalah dan mengasah keterampilan matematika mereka. Sebelum memulai permainan, anak-anak dipastikan memahami konsep numerasi yang akan digunakan dalam permainan. Misalnya, konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian yang sesuai dengan tingkat kelas 3. Pendekatan "Jadi apa? Jadi Siapa" dimulai dengan menyajikan sebuah situasi atau "scenario" kepada anak-anak. Contoh scenario bisa berbentuk pertanyaan seperti, "Jika ada 5 apel dan setiap apel dijual seharga 3 koin, berapa koin yang akan didapatkan?" Anak-anak diminta untuk berpikir kreatif tentang bagaimana mereka dapat memecahkan masalah yang diberikan dalam scenario. Mereka akan mencari tahu jumlah yang diminta dalam masalah tersebut dan mencoba mencari solusi numerasi yang tepat.

Setelah anak-anak berpikir dan mencari solusi, mereka berdiskusi dalam kelompok atau secara keseluruhan tentang cara mereka mencapai jawaban. Ini adalah kesempatan untuk berbagi ide dan pendekatan yang berbeda-beda dalam menyelesaikan masalah. Anak-anak bermain peran atau berperan sebagai "apa" atau "siapa" yang muncul dalam scenario. Misalnya, mereka bisa menjadi petani yang memiliki apel atau pembeli yang ingin membeli apel. Mereka akan mengalami situasi yang terkait dengan konsep numerasi yang dipelajari. Dalam permainan peran, anak-anak akan mengaplikasikan konsep numerasi yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah dalam scenario. Ini melibatkan menghitung, menjumlahkan, mengurangi, atau menerapkan operasi matematika lainnya. Setelah permainan, anak-anak diajak merenungkan tentang pembelajaran yang mereka peroleh. Bagaimana mereka bisa mengaplikasikan konsep numerasi ini dalam kehidupan sehari-hari atau dalam situasi nyata lainnya?



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 5 Fun Literacy Activities tingkat SD kelas 3

Literasi Digital

Kelas VI mengikuti kegiatan literasi digital dengan menonton video dan mengambil nilai-nilai moral darinya. Kegiatan ini bertujuan untuk menggabungkan teknologi dengan literasi dan memperkaya pemahaman anak-anak tentang pesan-pesan moral. Kami memilih konten video yang sesuai dengan usia anak-anak dan memiliki pesan-pesan moral yang relevan. Konten ini dapat berupa cerita pendek, animasi, atau klip pendek yang memuat cerita atau situasi yang membangun karakter dan moral. Sebelum menonton video, kami memberikan pengantar tentang tujuan dan harapan dari kegiatan ini. Penggambaran situasi atau karakter yang ada dalam video untuk membantu anak-anak memahami konteks.

Anak-anak menonton video dengan penuh perhatian. Kami mengajak mereka untuk mengamati dan memahami isi video secara seksama. Setelah menonton video, siswa berdiskusi kelompok tentang nilai-nilai moral yang muncul dalam cerita. pertanyaan juga kami ajukan yang merangsang pemikiran kritis, seperti "Apa yang bisa kita pelajari dari tindakan karakter ini?" atau "Apakah ada alternatif tindakan yang lebih baik dalam situasi ini?". Anak-anak bersama-sama mengidentifikasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Mereka dapat menyebutkan contoh-contoh perilaku atau keputusan yang mendukung atau bertentangan dengan nilai-nilai tersebut. Setelah diskusi, anak-anak diarahkan untuk merenungkan bagaimana nilai-nilai moral yang ditemukan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka bisa berpikir tentang situasi di sekolah, di rumah, atau dalam interaksi dengan teman-teman.



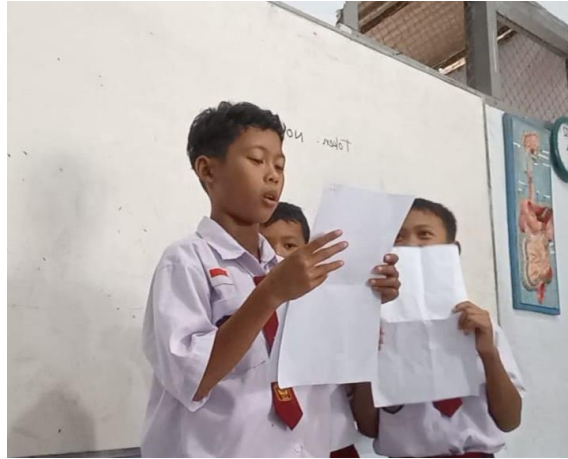
Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 6 Fun Literacy Activities tingkat SD kelas 4

Bercerita

Pada kegiatan ini, anak-anak kelas 5 diajak untuk membaca dan bercerita tentang tokoh-tokoh pahlawan dan peristiwa penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Cerita singkat tentang Ir. Soekarno, Ki Hajar Dewantara, Peristiwa 10 November, Rengasdengklok, dan R.A. Kartini disajikan. Para pengajar dan siswa bersama-sama terlibat dalam pencarian cerita dan pembacaan. Kami mempersiapkan materi tentang tokoh-tokoh pahlawan dan peristiwa penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Materi ini harus disajikan dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak kelas 5. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik dapat membacakan cerita-cerita singkat tersebut di depan kelas. Ini membantu anak-anak mendengar dan memahami konten yang disajikan.

Setelah pembacaan, anak-anak berdiskusi tentang isi cerita. Pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang membuat tokoh ini menjadi pahlawan?" atau "Apa yang kita pelajari dari peristiwa ini?" dapat merangsang pemikiran kritis. Pengajar menekankan nilai-nilai, kepemimpinan, perjuangan, dan semangat dari tokoh-tokoh pahlawan tersebut. Kami juga membahas pengajaran moral yang dapat diambil dari cerita-cerita ini.



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 7 Fun Literacy Activities tingkat SD kelas 5

Motivasi Belajar

Di kelas 6, ada kegiatan motivasi belajar yang dilakukan untuk menginspirasi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan ini, disajikan materi-materi yang memotivasi siswa untuk bersemangat dan antusias dalam mengejar ilmu. Kami mempersiapkan materi tentang tokoh-tokoh pahlawan dan peristiwa penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia. Materi ini harus disajikan dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak kelas 5. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik dapat membacakan cerita-cerita singkat tersebut di depan kelas. Ini membantu anak-anak mendengar dan memahami konten yang disajikan.

Setelah pembacaan, anak-anak berdiskusi tentang isi cerita. Pertanyaan-pertanyaan seperti "Apa yang membuat tokoh ini menjadi pahlawan?" atau "Apa yang kita pelajari dari peristiwa ini?" dapat merangsang pemikiran kritis. Pengajar menekankan nilai-nilai, kepemimpinan, perjuangan, dan semangat dari tokoh-tokoh pahlawan tersebut. Mereka juga dapat membahas pengajaran moral yang dapat diambil dari cerita-cerita ini.



Sumber: KKN 56 UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Gambar 8 Fun Literacy Activities tingkat SD kelas 6

Kegiatan Fun Literacy Activity ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi perkembangan literasi anak-anak di Desa Sokawati. Dengan berbagai metode dan konsep yang diterapkan, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan minat dan kemampuan literasi secara holistik. Adapun kendala dalam pelaksanaan kegiatan ini masih terbatasnya fasilitas pendukung berupa proyektor yang terbatas sehingga dalam pelaksanaan tiap tema pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara menyeluruh ke semua kelas.

KESIMPULAN

Pentingnya literasi dalam pendidikan, serta peran penting pembelajaran bermain, dapat disimpulkan bahwa mendorong aktivitas literasi yang menyenangkan di Desa Sokawati melalui pendekatan pembelajaran bermain memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman literasi anak-anak. Teori partisipasi aktif anak-anak menunjukkan bahwa memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara melalui aktivitas yang dipilih dan dinikmati dapat menjadi landasan yang kuat dalam pembelajaran literasi yang efektif. Literasi memiliki peran sentral dalam perkembangan pendidikan yang holistik, termasuk dalam membentuk keterampilan berpikir kritis, ekspresi diri, dan pemahaman budaya dan pengetahuan.

Pembelajaran bermain terbukti sebagai metode yang efektif untuk mengaktifkan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara menyenangkan dan signifikan.

Selain itu, pemanfaatan lingkungan dan kearifan lokal di Desa Sokawati dapat menjadi kunci untuk memperkaya pengalaman literasi anak-anak. Integrasi aspek budaya, tradisi, dan sejarah lokal dalam aktivitas literasi dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman anak-anak tentang identitas dan warisan budaya mereka.

Kegiatan Fun Literacy Activity (FLA) yang diadakan pada tanggal 7 Agustus 2023 di Desa Sokawati menjadi gambaran nyata dari penerapan konsep-konsep teoritis ini. Melalui berbagai kegiatan seperti bercerita, membaca huruf Arab, merangkai kata, seni, permainan numerasi, literasi digital, dan motivasi belajar, anak-anak di Desa Sokawati dapat mengalami pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan bermakna. Semua ini bertujuan untuk mendorong minat dan kemampuan literasi yang menyenangkan, serta memperkaya pengalaman pendidikan anak-anak di Desa Sokawati.

Dalam pelaksanaan pengabdian ini terdapat beberapa kendala seperti adanya keterbatasan sumber daya. Terutama dalam hal sarana dan prasarana pendidikan, seperti buku-buku, alat pembelajaran, dan fasilitas yang memadai. Jika ada kebutuhan untuk literasi digital, akses terhadap perangkat dan konektivitas internet mungkin menjadi hambatan. Adapun rencana tindak lanjut yang dapat dilakukan seperti membuat atau mengadaptasi materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan budaya Desa Sokawati serta jika memungkinkan, menyediakan akses ke perangkat digital dan pelatihan literasi digital untuk anak-anak. Melakukan kampanye untuk meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya literasi dan bagaimana mereka dapat mendukungnya di rumah juga dapat mendorong terbentuknya kesadaran literasi pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswita, D., Nurawati, Salamia, Sarah, S., Saputra, S., Kurniawan, E. S., Yoestara, M., Fazilla, S., Zulfikar, Putri, Z., Iqbal, M., & Ismail, N. M. (2022). *Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecakapan Abad 21*.
- Hartati, S. (2023). Pembelajaran Partisipatif Dengan Metode Game Pada Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Tengah. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 110–122.
- Haya, A. F., Kurniawati, Hardiyanti, N., Saputri, & Armelia, I. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(5), 850–862.
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). Dampak Literasi Digital terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1), 155–164. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/20172/6446>
- Nurlaelah, Mirna, Patlia, S., Rani, & Susanto, M. R. (2023). Penerapan PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Sains Lingkungan Hidup Anak. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 1(2), 39–51.
- Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah. (2022). Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2360–2370. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5080>
- Sari, K. E. (2023). ANIMASI WAYANG SEBAGAI MEDIA LITERASI DAN KREATIFITAS ANAK BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Tadwin: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 49–61.
- Utami, S., & Azizah, N. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Anak Melalui Kelas Literasi Online Di Selingkar. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara (JMMN)*, 2(2), 73–82.
- Wahab, A., Sari, A. R., Zuana, M. M. M., Luturmas, Y., & Kuncoro, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 4644–4653.
- Yusuf, M., & Hartati, S. (2022). Manajemen Kepala Mdrasah Dalam Mewujudkan Budaya Religius Di MTs Hasanuddin Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *UNISAN JOURNAL : Jurnal Manajemen & Pendidikan*, 2(2), 974–986.