

**ATTRACTIVE LEARNING: SEBAGAI UPAYA MENGATASI KEJENUHAN
BRAHMACARI DALAM PEMBELAJARAN DI PASRAMAN NONFORMAL
PASCA WABAH COVID-19**

I Putu Swana
Pasraman Sad Dharma Dwijendra Mataram

Corresponding author: I Putu Swana
Email: tu.swana@gmail.com

Abstract

This study aims to study scientifically the attractive learning used to overcome Brahmachari boredom during learning activities in Non-Formal Pasraman after the Covid 19 outbreak. The method used in this research is descriptive qualitative with a phenomenological approach through participant observation data collection, covert interviews, and documentation. Furthermore, the data obtained is reduced, verified, presented, and drawn conclusions. The results of the study found that Attractive Learning in the learning process at Pasraman involves the use of collaborative and varied methods, a fun, joyful and impressive learning atmosphere and places for learning that must be varied or not only in the classroom but also outside the classroom (outdoor learning). There are several choices of methods that can be used to support the implementation of attractive learning in Pasraman, namely: 1) Role Playing Method; 2) Active Debate Method; and 3) Outdoor Learning Methods/Learning Outside the Classroom. The implications of attractive learning in non-formal Pasraman are: 1) Establishment of emotional closeness between Brahmachari and Acarya and between Brahmachari and his colleagues; 2) The learning atmosphere becomes more active, fun and less boring; 3) The growth of Brahmachari's motivation to return to the Pasraman

Keywords: *Attractive Learning, Brahmachari Saturation, Non-formal Pasraman, Covid-19*

Abstrak

Penelitian Ini bertujuan untuk mengkaji secara ilmiah mengenai pembelajaran atraktif yang digunakan untuk mengatasi kejenuhan *Brahmacari* saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di *Pasraman Nonformal* pasca wabah *Covid 19*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi melalui pengumpulan data observasi partisipan, wawancara terselubung, serta dokumentasi. Selanjutnya data yang diperoleh dilakukan reduksi, verifikasi, penyajian, serta penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menemukan bahwa Pembelajaran Atraktif dalam proses pembelajaran di *Pasraman* menyangkut penggunaan metode yang kolaboratif dan variatif, suasana pembelajaran yang menyenangkan, mengembirakan dan mengesankan serta tempat pembelajaran yang harus bervariasi atau tidak hanya di dalam kelas saja tetapi juga di luar kelas (*outdoor learning*). Ada beberapa pilihan metode yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi pembelajaran atraktif di *Pasraman* yaitu: 1) Metode *Role Playing/Bermain Peran*; 2) Metode *Debat Aktif*; dan 3) Metode *Outdoor Learning/Belajar di Luar Kelas*. Adapun implikasi yang ditimbulkan dari pembelajaran atraktif di *Pasraman Nonformal* yaitu: 1) Terjalannya Kedekatan Emosional antar *Brahmacari* dengan *Acarya* serta antar *Brahmacari* dengan teman sejawatnya; 2) Suasana Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif,

Menyenangkan dan Tidak Membosankan; 3) Tumbuhnya Motivasi *Brahmacari* untuk kembali Hadir ke *Pasraman*

Kata Kunci: Pembelajaran Atraktif, Kejenuhan *Brahmacari*, *Pasraman Nonformal*, Covid-19

PENDAHULUAN

Pasraman merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Hindu yang telah resmi diakui berdasarkan Peraturan Menteri Agama (PMA) Nomor 56 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Hindu. Pada peraturan tersebut dinyatakan bahwa Pendidikan Keagamaan Hindu adalah jalur pendidikan formal dan nonformal dalam wadah lembaga *Pasraman*. Bersinergi dengan ulasan tersebut *Pasraman Formal* adalah jalur pendidikan *Pasraman* yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan *Pasraman Nonformal* adalah jalur pendidikan di luar *pasraman formal* yang berlangsung dalam lingkungan masyarakat yang terstruktur dan terkendali. Seiring berjalannya waktu PMA No. 56 Tahun 2014 Kemudian direvisi menjadi PMA No. 10 Tahun 2020, pada Pasal 21 (1) dituliskan bahwa *Pasraman Nonformal* diselenggarakan dalam bentuk *persantian, Sad Dharma, Padepokan, Aguronguron, Parampara, Gurukula* dan bentuk lain yang sejenis; (2) *Pasraman Nonformal* sebagaimana dimaksud pada ayat 1 (Satu) diselenggarakan dalam bentuk program pendidikan. Di bentuknya *Pasraman Nonformal* harus memenuhi minimal 3 (Tiga) Pilar utama yaitu Pengelola (Pengurus) *Pasraman, Acarya* (Guru) *Pasraman* dan *Brahmacari* (Siswa) *Pasraman*. Setelah tiga pilar utama tersebut dipenuhi maka selanjutnya dilengkapilah komponen-komponen lainnya seperti Lokasi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Sarana Prasarana Pembelajaran dan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Pandemi *Covid-19* mengakibatkan tersendatnya aktivitas segala sektor tak terkecuali sektor Pendidikan nonformal (*Pasraman*), akibat diberlakukannya WFH dan Sekolah Daring pada periode tahun 2020-2021 berdampak juga pada aktivitas kegiatan di *pasraman non formal*. Kurangnya sarana dan prasarana pendukung mengakibatkan aktivitas pembelajaran tatap muka menjadi tidak aktif selama satu tahun setengah

Pasca diktifikannya kembali pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah formal pada pertengahan tahun 2021 hal ini juga diikuti dengan kembali di aktifkannya pembelajaran tatap muka terbatas pada *Pasraman Nonformal* dengan tetap mengikuti protocol kesehatan. Berdasarkan observasi penulis yang sekaligus sebagai *Acarya* di *pasraman* menemukan bahwa kehadiran *brahmacari* di *pasraman* masih belum berangsur membaik, terjadinya inkonsistensi kehadiran *brahmacari* masih kerap dialami Lembaga *pasraman non formal*

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini seperti penelitian Swana, (2021) dalam yang berjudul “Strategi mengatasi Hambatan dalam Pengelolaan Lembaga Pendidikan Agama Hindu” menemukan bahwa inkonsistensi kehadiran *Brahmacari* di *pasraman* menjadi salah satu hambatan yang sering dialami *Pasraman Nonformal* sampai saat ini. Selain itu dalam Penelitian Yeni Lestari dkk (2022) yang berjudul “Hambatan dan Strategi Guru *Pratama Widya Pasraman* dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19” menemukan bahwa hambatan

atau kendala juga dialami guru *Pratama Widya Pasraman* selama kebijakan belajar dari rumah yaitu interaksi pembelajaran yang kurang maksimal karena kondisi anak. Kedua Hambatan tersebut tentu ada kaitanya dengan kejenuhan dari para *Brahmacari* untuk belajar di pasraman pasca wabah *covid 19*, oleh karena itu diperlukan strategi untuk mengatasi hambatan tersebut. Dengan demikian diperlukan metode, kreatifitas, ketelatenan dan kesabaran *Acarya* dalam mengimplementasikan pembelajaran di *Pasraman*.

Pendekatan Pembelajaran Atraktif atau *Atractif Learning* menjadi salah satu solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam kegiatan pembelajaran di *pasraman* yang berakibat pada kejenuhan *Brahmacari* dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini Bulan, (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Project Citizen, Sebuah Upaya Menjadikan Pengajaran PPKN di Kota Depok Menjadi Lebih Efektif dan Atraktif menemukan bahwa Proyek Citizen dipilih karena berhasil meningkatkan minat siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran kewarganegaraan di beberapa sekolah. Hal ini memberi gambaran bahwa pembelajaran yang atraktif mampu meningkatkan minat belajar dari siswa, hal ini tidak jauh berbeda apabila pembelajaran atraktif dapat di implementasikan pada pembelajaran di *Pasraman*.

Atraktif merupakan daya tarik atau sesuatu yang menyenangkan. Pendekatan yang menarik diartikan sebagai pendekatan yang menitikberatkan pada pembinaan keadaan bahagia bagi siswa (Andayani, 2015:320-31). Dalam merealisasikannya, pendekatan yang menarik harus dilakukan secara kreatif dan inovatif oleh seorang guru dalam membuat bahan dan perangkat pembelajaran, permainan, lagu atau cerita yang sederhana dan ringkas sehingga tidak

kekurangan cara dan sarana untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Atraktif atau *Atractif Learning* merupakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, menyenangkan, tidak membosankan, beragam, kreatif dan indah. (Theo Riyanto, 2003) dalam (Rolina, 2010). Bertautan dengan hal tersebut, dalam mengawali pembelajaran yang atraktif. Rissandi dkk, (2021:124) menyatakan bahwa selama pembelajaran atraktif, suasana kelas harus dirancang dan terstruktur sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa membentuk suatu komunitas di mana mereka menikmati belajar, dan guru harus menciptakan suasana belajar di mana siswa dapat bekerja sama.

Implementasi pembelajaran atraktif memang sering kita jumpai pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini untuk menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan mengasyikan, kendati demikian kegiatan pembelajaran di *Pasraman* juga perlu mengimplementasikan model pembelajaran tersebut guna menumbuhkan minat, kebahagiaan, motivasi serta konsistensi dari *Brahmacari* untuk hadir kembali ke *pasraman*, sebab saat wabah covid 19 para *Brahmacari* telah melewati proses pembelajaran via daring yang sangat menjenuhkan, selanjutnya pasca diterapkannya kembali pembelajaran tatap muka di sekolah formal tentu mereka akan menyesuaikan situasi pembelajarannya yang juga terkadang menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu seorang *Acarya* dalam mengemas pembelajaran di *pasrman non formal* perlu menggunakan pendekatan pembelajaran atraktif sebagai upaya mengatasi kejenuhan tersebut, atas latar belakang tersebutlah peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul *Attractive Learning: Sebagai upaya*

Mengatasi Kejenuhan *Brahmacari* dalam Pembelajaran di *Pasraman Nonformal* Pasca Wabah *Covid-19*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. Adapun penelitian dilaksanakan pada dua *pasraman* yang ada di Kota Mataram yaitu *Pasraman Sad Dharma Dwijendra* Mataram dan *Pasraman Swasta Pranawa* Abian Tubuh Mataram. Pemilihan lokasi penelitian ini melalui beberapa pertimbangan. a) Kedua *Pasraman* ini telah berdiri lebih dari lima tahun; b) Kedua *Pasraman* ini sempat tidak mengaktifkan aktivitas pembelajaran saat Wabah *Covid-19*; c) Kedua *Pasraman* ini kembali aktif melaksanakan pembelajaran pasca Wabah *Covid-19*; d) Kedua *Pasraman* ini memiliki pendidik (*Acarya*) yang cukup ideal dan mampuni di bidang keagamaan Hindu; e) *Pasraman Swasta Pranawa* Abian tubuh mengalami inkonsistensi kehadiran *Brahmacari* sedangkan *Pasraman Sad Dharma Dwijendra* konsistensi *brahmacari* cukup stabil namun terdapat faktor lain yang mempengaruhi semangat belajar di *Pasraman*. Atas pertimbangan tersebut peneliti memilih lokasi penelitian pada dua *pasraman* tersebut.

Pembelajaran di *Pasraman* terdiri dari pembelajaran akademik serta pembelajaran non akademik, pembelajaran akademik meliputi pembelajaran yang umumnya juga diajarkan pada sekolah formal yaitu Pendidikan agama Hindu dan Budhi Pekerti sedangkan pembelajaran non akademik meliputi pembelajaran yang tidak selalu diajarkan pada pembelajaran di sekolah formal atau kegiatan pembelajaran ini lebih populer disebut dengan ekstrakurikuler, Swana, (2019) mengklasifikasikan pembelajaran berbasis keterampilan non akademik di *pasraman* dalam beberapa jenis yakni, *Dharmagita*,

Yoga, *Tari*, *Upakara* dan Sebagainya. Pada *Pasraman Nonformal* memang fokus pembelajarannya yakni berbasis keterampilan non akademik kendati demikian tidak boleh mengesampingkan pembelajaran akademik yaitu Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti. Pada penelitian ini Pembelajaran Atraktif diaplikasikan pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti di *Pasraman Nonformal*, karena pembelajaran inilah yang menjadi pondasi dasar dalam membangun dan memperkuat karakter dari *brahmacari* melalui keberadaan Lembaga Pendidikan Hindu di masyarakat (*Pasraman*).

Adapun Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yakni dengan cara melaksanakan observasi partisipan yang dilakukan secara langsung kepada *Brahmacari* sebab peneliti terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya dilakukan wawancara secara terselubung untuk menghasilkan jawaban alami dari para informan yaitu *Brahmacari pasraman* itu sendiri, yang terakhir adalah dokumentasi. Setelah diperoleh hasil dari pengumpulan data selanjutnya dilakukan proses analisis yang meliputi reduksi data, verifikasi data, penyajian data dan terakhir adalah penarikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Atraktif di *Pasraman Nonformal*

Brahmacari yang hadir pada *Pasraman Nonformal* merupakan siswa sekolah formal yang berasal dari berbagai latar belakang Pendidikan, sosial, dan ekonomi. Oleh karena itu *acarya* sebagai seorang guru sekaligus sebagai motivator, fasilitator maupun inspirator haruslah kreatif dalam mengemas pembelajaran di *pasraman* agar para peserta didik (*Brahmacari*) merasa nyaman dan tetap konsisten hadir ke *pasraman* untuk mengikuti pembelajaran apa

lagi kegiatan pembelajaran sempat tidak aktif akibat dari wabah *Covid-19*.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kalerante, (2008) bahwa Guru yang atraktif merupakan guru yang mempunyai pengetahuan serta keahlian, dan perilaku profesional dalam mengusahakan proses pendidikan yang memukau, menarik serta mengasyikkan, yang diawali dari penciptaan profil diri yang menarik serta memesonakan untuk partisipasi didik

Bertautan dengan hal tersebut Pembelajaran Atraktif di *Pasraman Nonformal* ialah salah satu wujud pembelajaran yang mengadopsi model pembelajaran di sekolah formal dengan mengedepankan keaktifan serta kreatifitas dari seseorang guru dalam mengajar agar terciptanya suasana yang mengasyikkan, mengembirakan serta mengesankan.

Kalerante, (2008) menjelaskan bahwa peserta didik akan terpicat jika dalam proses pembelajaran guru dapat mendemonstrasikan keterampilan pedagogik sambil bercerita atau Mendongeng, mahir membuat peralatan dan sarana bermain, keterampilan pendidik dalam bernyanyi, keterampilan pendidik kreativitas dalam memanfaatkan sisa makanan sebagai media pengajaran, ahli pendidikan dalam pemilihan metode yang berbeda, serta menciptakan suasana yang menyenangkan, mengasyikkan dan nyaman. Namun, ada satu hal yang sangat penting dari semua itu, yaitu kepiawaian pendidik dalam membangun komunikasi dan mengenal peserta didik. Pendidik harus dapat berinteraksi dengan mudah dan keakraban yang sangat dekat akan membuat seluruh proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak kalah pentingnya adalah tampilan profil pribadi rumah pendidikan kelas, seperti: (1) Berpakaian sesuai dengan tugas dan peran yang akan dilakukan; (2) Ekspresi wajah dan tubuh menunjukkan keceriaan, kebahagiaan, kelincahan, dan kelincahan; (3) Perkataan dan sikap lebih menunjukkan kesantunan,

penilaian yang lebih positif terhadap anak – anak (4) Guru dapat “menyesuaikan diri” dengan anak yang menjadi tanggung jawabnya. Agar siswa merasa aman, tenteram, bahagia dan semangat dalam belajar dan berlatih (Kalerante, 2008).

Dalam pelaksanaan pembelajaran atraktif di pasraman, Acarya perlu mencermati sifat-sifat pokok agar pembelajaran ini dapat dilangsungkan dengan efisien serta efektif, Kartini,(2007) menemukan bahwa sifat pokok dari pembelajaran atraktif antara lain ialah mempesona, menarik, mengasyikkan, serta indah. Atraktif dari segi fisik menyangkut ruangan kelas, halaman bermain, serta perlengkapan fasilitas permainan. Atraktif dari segi suasana menyangkut profil pendidik yang murah senyum, ramah, mempunyai kasih sayang yang mencukupi terhadap anak-anak, serta berhubungan dengan akrab kepada peserta didiknya.

Dengan demikian pembelajaran Atraktif dalam proses pembelajaran di Pasraman yang menyangkut pemanfaatan metode yang kolaboratif serta variatif, suasana pembelajaran yang mengasyikkan, mengembirakan serta mengesankan dan tempat pembelajaran yang harus bervariasi alias tidak hanya di dalam kelas saja tetapi juga di luar kelas (*outdoor learning*).



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran Atraktif dengan Model *Outdoor Learning* di *Pasraman Nonformal* (Sumber: Swana, 2023)

Metode pendukung dalam pembelajaran atraktif di *Pasraman Nonformal*

Ada beberapa pilihan metode yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi pembelajaran atraktif di *pasraman* diantaranya yaitu: 1) Metode *Role Playing*/Bermain Peran 2) Metode Debat Aktif; serta 3) Metode *Outdoor Learning*/Belajar di Luar Kelas

Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Role-playing juga dikenal sebagai sosio drama . Metode Bermain peran adalah sebuah metode penguasaan mata pelajaran melalui pengembangan imajinasi siswa dan mengapresiasi permainan peran dari tokoh-tokoh tersebut. permainan ini biasanya dibuat oleh banyak orang, tergantung dari apa yang dimainkan. (Komalaris, 2011: 80) dalam (Adini, 2021: 18)

Role-playing merupakan model pembelajaran yang membantu siswa menciptakan makna dirinya (identitas diri), yaitu melalui role-playing siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari peran dan refleksi yang berbeda. tentang peran mereka. perilakunya sendiri dan perilaku orang lain. Bermain peran juga bertujuan untuk: 1) Menjelaskan bagaimana seseorang mengalami suasana sosial tertentu; 2) Mengetahi cara mengatasi masalah sosial; 3) Menumbuhkan dan mengembangkan perilaku kritis terhadap sikap atau perilaku dalam situasi sosial tertentu; 4) Memberikan pengalaman hidup dalam situasi sosial tertentu; 5) Memberikan kesempatan untuk menangkap situasi sosial serta perspektif tertentu. (Adini, 2021: 18)

Adapun Prosedur yang dapat dilakukan pada saat mengaplikasikan metode *Role Playing* pada pembelajaran di *Pasraman* yakni sebagai berikut:1) *Acarya* Menjelaskan Materi Pelajaran Agama Hindu yang akan digunakan sebagai tema utama; 2) Bagi *Brahmacari* dalam beberapa kelompok, pada tahap ini *acarya* dapat menggunakan games

bagi kelompok *sambal* bernyanyi agar menciptakan suasana yang seru dan bahagia; 3) Setelah kelompok terbentuk, intruksikan *brahmacari* untuk memilih ketua kelompok; 4) Berikan waktu maksimal 3 menit kepada *brahmacari* untuk membuat jargon/yel-yel kelompok sebagai penyemangat;5) Intruksikan ketua kelompok untuk mengambil undian tema; 6) Masing-masing kelompok membuat sosio drama sesuai tema yang telah didapat pada undian dengan durasi 5-10 menit; 7) Berikan waktu selama 15-20 Menit untuk membuat dialog dan pembagian peran masing-masing anggota kelompok; 8) Masing-masing kelompok menampilkan karya yang telah di buat dengan diawali penampilan jargon/yel-yel; 9) setelah karya ditampilkan ajak para *brahmacari* memaknai pesan yang terkandung pada drama yang telah ditampilkan; 10) *Acarya* menyimpulkan makna dari masing-masing tema yang telah ditampilkan oleh *brahmacari*.



Gambar 2. Metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada pembelajaran di *Pasraman Nonformal* (Sumber: Swana, 2022)

Metode Debat Aktif

Sebagaimana yang kita ketahui, Debat merupakan sesuatu argumentasi guna memastikan baik tidaknya sesuatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung afirmatif, serta ditolak, disangkal oleh pihak lain disebut penyangkal ataupun negatif. Pada dasarnya debat ialah sesuatu latihan ataupun praktik persengketaan ataupun polemik yang terjadi. (Suherwin & Dayanti. 2020: 92)

Metode debat aktif ini pertama kali diperkenalkan oleh Melvin L. Silberman, profesor psikologi pendidikan di Temple University. Metode debat aktif ini merupakan salah satu metode yang diciptakan oleh Melvin L. Silberman dalam pembelajaran aktif. Metode ini digunakan untuk merangsang diskusi di kelas. Melalui prosedur ini, setiap siswa didorong untuk menyampaikan pendapatnya melalui debat antar kelompok diskusi yang berkumpul dalam dialog kelas. Salah satu metode dapat menjadi cara yang berharga untuk meningkatkan pemikiran dan refleksi, terutama jika siswa diminta untuk mengemukakan pendapat yang bertentangan dengan pendapat mereka sendiri. Ini adalah metode untuk menerapkan debat aktif (Suherwin & Dayanti, 2020: 92).

Metode ini dapat digunakan untuk menghasilkan suasana belajar yang aktif, seru dan kritis guna menunjang pembelajaran atraktif di *Pasraman*. Sehingga dengan terciptanya suasana yang aktif, seru dan kritis para brahmacari tidak akan merasa bosan karena metode pembelajaran semacam ini tidak monoton.



Gambar 3. Metode Debat Aktif pada pembelajaran di *Pasraman Nonformal* (Sumber: Swana, 2022)

Adapun Prosedur yang dapat digunakan dalam Metode Debat Aktif pada pembelajaran di *Pasraman Nonformal* yakni sebagai berikut: 1) *Acarya* bertugas untuk membuat beberapa statment yang berisi isu, komentar, ataupun kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan ajaran agama Hindu yang

ditulis pada beberapa kertas undian; 2) *Acarya* membagi brahmacari menjadi dua regu debat. Tugaskan (secara acak) posisi "pro" kepada satu kelompok serta posisi "kontra" kepada kelompok yang lain; 3) Berikutnya, *Acarya* membuat 2 sampai 4 subkelompok dalam tiap-tiap regu debat (sesuaikan dengan jumlah brahmacari yang hadir); 4) Mulailah debat dengan meminta para juru bicara mengambil undian isu yang sudah terbuat oleh *Acarya* serta bacakan isu yang sudah dipilih; 5) Persilahkan regu mengemukakan komentar mereka sesuai kedudukan yang mereka terima (Pro/Kontra); 6) Setelah seluruh Brahmacari mencermati argumen pembuka, perintahkan sub- sub kelompok untuk menyusun strategi dalam rangka mengomentari argumen pembuka dari pihak lawan. Sekali lagi, akan lebih baik menginstruksikan setiap subkelompok untuk memilih seorang pembicara, dan akan lebih baik untuk menunjuk orang baru; 7) kembali pelaksanaan ke debat, beri tahu perwakilan yang duduk di depan Anda untuk menyampaikan "argumen tandingan" selama debat (*acarya* berperan sebagai penengah dari kedua belah pihak) selanjutnya perintahkan brahmacari lainnya untuk mengirim catatan dengan argumen tandingan atau argumen bantahan). Dorong juga mereka untuk memuji argumen kelompok diskusi mereka; 8) Jika pelaksanaan debat dianggap cukup, *acarya* dapat mengakhiri debat tanpa menyebutkan pemenang, selanjutnya *acarya* menyampaikan kesimpulan tentang topik yang menjadi pemicu diskusi untuk dipahami oleh para brahmacari.

Metode Outdoor Learning (Pembelajaran di Luar Ruangan)

Proses pembelajaran dapat berlangsung di mana saja, di dalam maupun di luar ruangan, Proses pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan, mempunyai

makna yang sangat berarti untuk perkembangan peserta. Pembelajaran di luar ruangan secara tidak langsung mengingatkan brahmacari bahwa belajar tidak senantiasa dilakukan di dalam ruangan. Pembelajaran semacam ini memberikan ruang untuk mengeksplorasi serta memahami pembelajaran dengan baik, sebab dengan pembelajaran di luar ruangan dapat menghasilkan interaksi antar guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dan lingkungannya.

Outdoor learning adalah penyampaian pelajaran di luar kelas, sehingga proses belajar mengajar berlangsung di luar kelas. *Outdoor learning* atau disebut juga dengan *Outing Class* merupakan kegiatan yang berhubungan langsung dengan alam yang digunakan sebagai sumber belajar. Dengan kata lain, metode pengajaran di luar kelas juga dapat dipahami sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan suasana di luar kelas sebagai lingkungan belajar untuk berbagai permainan, sebagai sarana untuk mentransformasikan perubahan konsep yang dikomunikasikan dalam pembelajaran (Vera, 2012:17) dalam (Widodo, 2019:144).



Gambar 4. Metode *Outdoor Learning* pada pembelajaran di *Pasraman Nonformal* (Sumber: Swana, 2022)

Adapun Prosedur yang perlu dilakukan pada saat pengaplikasian pembelajaran di luar ruangan pada *Pasraman*

Nonformal sebagai berikut: 1) Acarya mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan; 2) Ajak brahmacari memilih tempat yang nyaman dan teduh di luar ruangan (Seperti di bawah Pohon, Taman, Rerumputan dan sebagainya); 3) Intruksikan brahmacari untuk duduk melingkar bersama acarya; 4) Ajak *brahmacari* berdoa sebelum memulai pembelajaran; 5) awali pembelajaran dengan bernyanyi atau bermain *games* untuk meningkatkan mood dari brahmacari; 6) Paparkan materi pembelajaran dengan sangat menarik dan kreatif; 7) ajak *brahmacari* berdiskusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif; 8) Setelah semua tahapan dilalui tutup pembelajaran dengan terlebih dahulu menyampaikan kesimpulan dan apresiasi atas keaktifan brahmacari.

Implikasi dari Pembelajaran Aktraktif di *Pasraman Nonformal*

Implikasi mempunyai arti yang lumayan luas sehingga maknanya bermacam-macam. implikasi di definisikan sebagai suatu akibat yang terjadi karena suatu hal, implikasi mempunyai arti bahwa yang disimpulkan dalam suatu penelitian yang lugas serta jelas. dalam bahasa indonesia implikasi berarti efek baik secara langsung ataupun tidak langsung yang ditimbulkan maupun akibat yang dialami pada saat terjadi sesuatu berdasarkan temuan atau karena hasil dari penelitian (Asriwati& Irawati, 2019: 159). Adapun implikasi yang ditimbulkan dari pembelajaran atraktif di *pasraman* yaitu: 1) Terjalinnnya Kedekatan Emosional antar *Brahmacari* dengan *Acarya* serta antar *Brahmacari* dengan teman sejawatnya; 2) Suasana Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif, Menyenangkan dan Tidak Membosankan; 3) Tumbuhnya Motivasi *Brahmacari* untuk Kembali Hadir Ke *Pasraman*

Terjalannya Kedekatan Emosional antar *Brahmacari* dengan *Acarya* serta antar *Brahmacari* dengan Teman Sejawatnya

Wabah *Covid-19* yang melanda Indonesia sejak tahun 2020 hingga berangsur-angsur membaik di tahun 2022-2023 berdampak pada segala sector tidak terkecuali sektor Pendidikan non formal (*Pasraman*), akibat adanya aturan *sosial distancing* dan WFH maka segala bentuk aktivitas Pendidikan dibatasi selama kurang lebih dua tahun.

Sebelum terjadinya wabah *Covid-19* kegiatan pembelajaran di *pasraman* masih baik-baik saja, namun pasca libur Panjang akibat aturan WFH aktivitas pembelajaran di *pasraman* mulai memperhatikan, seperti kehadiran para *brahmacari* yang sangat minim dan terjadinya inkonsistensi kehadiran dari *brahmacari*. Akibatnya hubungan emosional antara *acarya* dengan *brahmacari* serta antar *brahmacari* dengan teman sejawatnya menjadi berkurang karena kurangnya intensitas bertatap muka.

Implementasi Pembelajaran atraktif di *Pasraman Nonformal* menjadi solusi untuk mengembalikan kedekatan emosional antar *acarya* dengan *brahmacari* serta antar *brahmacari* dengan teman sejawatnya, karena pembelajaran ini mengedepankan interaksi, kreativitas dan suasana yang bahagia pada proses pembelajarannya.

Suasana Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif, Menyenangkan dan Tidak Membosankan

Di Implementasikannya pembelajaran atraktif dalam pembelajaran di *pasraman* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta tidak membosankan, karena pada pembelajaran ini *acarya* di tuntuk untuk lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran serta tidak monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selain itu dengan melaksanakan pembelajaran di luar ruangan, dapat meminimalisir terjadinya kejenuhan

brahmacari, sebab para *brahmacari* telah mengikuti pembelajaran di sekolah formalnya selama enam hari dalam satu minggu. Pembelajaran di sekolah formal lebih dominan dilaksanakan pada ruang kelas, hal tersebut tentu menjenuhkan bagi mereka, oleh karena itu pembelajaran atraktif di *pasraman* mampu menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan *brahmacari* tersebut.

Tumbuhnya Motivasi *Brahmacari* untuk Kembali Hadir Ke *Pasraman*

Pembelajaran atraktif memungkinkan terjadinya pertumbuhan motivasi dari para *Brahmacari* untuk kembali hadir ke *Pasraman* pasca wabah *Covid-19* ini, karena para *Brahmacari* telah memiliki kedekatan emosional antar *acarya* dan teman sejawatnya. Selain itu dengan pembelajaran yang di kemas secara kreatif dan tidak membosankan mampu menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan temuan peneliti bahwa, pembelajaran pada *Pasraman nonformal* yang dilangsungkan dengan kreatifitas para *acarya* serta dibangun suasana yang penuh keceriaan memungkinya para *brahmacari* merasa ketagihan untuk kembali hadir belajar di *Pasraman*, selain itu dorongan teman sejawat juga berpengaruh besar dalam meningkatnya kehadiran para *brahmacari*, sebab di *pasraman* menjadi momentum berkumpulnya para siswa dari sekolah formal yang berbeda latar belakang tingkatan pendidikan dan perbedaan latar belakang kelas, di *pasraman* mereka berkumpul untuk belajar secara Bersama-sama yang di fasilitasi oleh para *Acarya* kreatif.

PENUTUP

Kesimpulan

Pembelajaran Atraktif dalam proses pembelajaran di *Pasraman* menyangkut penggunaan metode yang kolaboratif dan

variatif, suasana pembelajaran yang menyenangkan, mengembirakan dan mengesankan serta tempat pembelajaran yang harus bervariasi atau tidak hanya di dalam kelas saja tetapi juga di luar kelas (*outdoor learning*). Ada beberapa pilihan metode yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi pembelajaran atraktif di *pasraman* diantaranya yaitu: 1) Metode *Role Playing*/Bermain Peran 2) Metode Debat Aktif; dan 3) Metode *Outdoor Learning*/Belajar di Luar Kelas. Adapun implikasi yang ditimbulkan dari pembelajaran atraktif di *Pasraman Nonformal* yaitu: 1) Terjalannya Kedekatan Emosional antar *Brahmacari* dengan *Acarya* serta antar *Brahmacari* dengan teman sejawatnya; 2) Suasana Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif, Menyenangkan dan Tidak Membosankan; 3) Tumbuhnya Motivasi *Brahmacari* untuk Kembali Hadir ke *Pasraman*

Saran

Implementasi pembelajaran atraktif pada *Pasraman Nonformal* dapat menjadi referensi *Acarya Pasraman* di seluruh nusantara, mari wujudkan kegiatan pembelajaran yang atraktif agar aktivitas pembelajaran di *Pasraman* menarik dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan para generasi Hindu untuk ikut belajar di *Pasraman*. Mari kita internalisasikan ajaran Agama Hindu serta mengali keterampilan non akademik keagamaan Hindu para *Brahmacari* melalui Pembelajaran di *Pasraman*.

DAFTAR PUSTAKA

Adini, Nur Ayni Sri. 2021. Metode Bermain Peran. Riau: Dotplus Publisher
Andayani. 2015. Problema dan Aksioma
Bulan, Wahidah R. (2021) *Project Citizen, Sebuah Upaya Menjadikan Pengajaran PPKn di Kota Depok Menjadi Lebih Efektif dan Atraktif*.

- Prosiding Seri Seminar Nasional (SERINA III 2021) hal. 1991-2002. Universitas Tarumanegara
<https://Journal.Untar.Ac.Id/Index.Php/Pserina/Article/View/18074>
dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Depublish Kalerante, Evaggelia. (2008). *Creating An Attractive Learning Atmosphere By Developing Programs Of Environmental, Health And Cultural Education: The Greek Case*. International Journal Of Learning, Volume 12, Issue 7. Hlm.147-150.
Rolina, Nelva. (2010) *Model Pembelajaran Atraktif (Attractive Learning) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Taman Kanak-Kanak (TK)*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, Vol 3, No 2 (2010) Yogyakarta: UNY <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4632>
Suharwin, M.Z.I & Danayanti, Herly. 2020. Pembelajaran Debat. Jakarta: Guepedia.
Swana, I.P, Wijana, I.N, Prayitno, Joko (2019) *Pembelajaran Berbasis Keterampilan Non Akademik di Pasraman Swasta Pranawa Abian Tubuh Kota Mataram*. Jurnal Widya Sandhi. 10 (2), 2116-2135. IAHN Gde Pudja Mataram <http://ejournal.iahngdepudja.ac.id/index.php/WS/article/view/127>
Swana, I.P. (2021) *Strategi mengatasi Hambatan dalam Pengelolaan Lembaga Agama Hindu*. Prosiding Seminar Nasional No. 5. (Issue Dinamika Pendidikan Agama Hindu Pada Masa Pandemi Covid-19, pp 43-54) IAHN-TP Palangka Raya <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminarnasional/article/view/122>
Widodo, Hendro. (2019). *Pendidikan Holistik Bebas Budaya Sekolah*. Yogyakarta: UAD Press

- Yeni, Indra. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Atraktif Anak Usia Dini*. Seminar Internasional Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.
- Yeni Lestari, N. G. A. M., Jalal, F., & Supena, A. (2022). *Hambatan dan Strategi Guru Pratama Widya Pasraman Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 108-118. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.2.108-118>