

Plagiasi PKM Fatma

by Denny Nurdiansyah

Submission date: 02-May-2022 10:12PM (UTC-0500)

Submission ID: 1826837538

File name: ICJCS_-_PKM_FATMA.docx (393.58K)

Word count: 1487

Character count: 9537



PROGRAM READING SAFARI UNTUK MENINGKATKAN MINTA BACA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH PEJOK BOJONEGORO

Denny Nurdiansyah¹, Emilia Fatmawati², Lilis Dwi Agustin³, Habibah Zulfana Lailiyah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (Student Authors)

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (Lecturer Author)

Email: denny.nur@unugiri.ac.id

Abstract

Children in Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah in Pejok Village are less interested in reading because most of them are more interested in online games than reading books. In addition, there are also who like reading because of coercion from their parents. Another problem, access to reading at MI is not sufficient so that students are not interested in going to the library because the room less supportive. The purpose of activity is to implement the Reading Safari Program by adding a reading studio program to increase students' reading interest. The implementation method is carried out by a series of reading activities that include the role of students in getting used to reading and telling what they read. Results of the service obtained are that students can take part in activities in an orderly and smooth manner and then get some book and socialize benefits of reading. In addition, this activity also contributed a collection of books to the MI Library. The conclusion obtained that MI Islamiyah students in Pejok village actually have a good interest in reading but the reading books provided by the school are less varied so that collection of books in the school library needs to be added.

Keywords: Light Reading, Reading Interest, Training Read

Abstrak

Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Islamiyah di Desa Pejok kurang berminat dalam membaca karena kebanyakan mereka lebih menyukai game online daripada membaca buku-buku. Terlebih, ada juga yang terpaksa membaca karena paksaan kedua orang tuanya. Masalah yang lain muncul karena akses membaca di MI kurang memadai sehingga siswa-siswi tidak berminat untuk pergi ke perpustakaan karena tempatnya kurang mendukung. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melakukan implementasi Program Reading Safari dengan menambahkan program studio membaca untuk menambah minat membaca siswa-siswi. Metode yang diterapkan adalah membutuhkan serangkaian kegiatan membaca yang menumbuhkan peran siswa-siswi dalam menumbuhkan manfaat membaca dan bercerita terkait apa yang mereka baca. Hasil dari kegiatan ini diperoleh bahwa siswa-siswi dapat mengikuti kegiatan dengan tertib dan tenang serta mendapatkan buku bacaan dan sosialisasi terkait manfaat membaca. Sebagai tambahan, kegiatan ini juga berkontribusi dalam menambah koleksi buku di perpustakaan MI. Kesimpulan yang diperoleh bahwa siswa-siswi MI Islamiyah students di desa Pejok sebenarnya memiliki minat yang baik dalam membaca namun buku-buku bacaan yang diberikan sekolah kurang variatif sehingga koleksi buku di perpustakaan perlu ditambah.

Kata kunci: Bacaan Ringan, Minat Baca, Pelatihan Membaca

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Suatu minat menggambarkan suatu penerimaan dalam hubungan antar diri sendiri dan berbagai hal di luar dirinya yang mana semakin kuat hubungan semakin besar minat yang dimiliki (Zohriah, 2016). Dewasa ini masyarakat Indonesia mulai gemar membaca, tetapi akses yang terbatas sering menjadi hambatan bagi masyarakat yang mau membaca. Akses membaca menjadi penting bagi wanita agar mendapatkan ilmu pengetahuan dan kesempatan yang setara dengan kaum pria. Membaca adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk proses belajar di sekolah. Membaca bisa menumbuhkan kreativitas dan kebebasan siswa-siswi untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga membaca akan memberikan kreativitas, daya kritis, dan kebijaksanaan (Mangasi, 2019).

Tingginya minat membaca buku bagi manusia akan mempengaruhi wawasan, mental, dan perilakunya. Tingkat literasi yang rendah akan mempengaruhi minat membaca seseorang (Permatasari, 2015). Membaca sangat penting dalam berbagai macam proses pembelajaran karena membaca merupakan jalan menuju ilmu pengetahuan dan kesuksesan (Wulanjani & Anggraeni, 2019).

Masyarakat Bojonegoro memiliki kegiatan membaca di tempat membaca yang masih minim. Sebagai contoh, anak-anak di MI Pejok masih kurang minat membaca dan kebanyakan mereka lebih tertarik pada game online daripada membaca buku. Kecanduan game online berdampak pada masalah akademik, keuangan, sosial, kesehatan, dan psikologi seseorang (Novrialdi, 2019). Paling banyak para pecandu game online mengalami penurunan motivasi dan minat dalam membaca dan belajar (Yulianti et al., 2020). Ada juga yang mau membaca dikarenakan paksaan dari orang tua, sedangkan disiplin anak perlu dimunculkan sejak dini tanpa paksaan (Prasojo, 2014).

Minat baca di Kepohbaru perlu diselediki juga apakah minat baca di kecamatan Kepohbaru bermasalah sama halnya dengan kecamatan di bojonegoro lainnya. Permasalahan yang ada yaitu akses membaca di siswa MI Islamiyah Pejok yang belum memadai, sehingga siswa tidak tertarik untuk pergi ke perpustakaan karena keterbatasan ruangan. Siswa-siswi hanya gemar membaca saat mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada mata pelajaran lainnya diperoleh kesulitan dalam menangkap bacaan dan menjadi jemu. Hal ini yang membuat siswa-siswi tidak tertarik untuk membaca buku pelajaran tersebut. Untuk mengantisipasinya, dilaksanakan suatu Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang bertujuan untuk membantu menumbuhkan minat baca siswa-siswi di MI Islamiyah Pejok sejak dini. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menerapkan Program Reading Safari dengan membuat sanggar membaca pada skala Madrasah. Pengabdian ini dilakukan di MI Islamiyah Pejok untuk siswa-siswi kelas 4 dan 5 di Kabupaten Bojonegoro. Adanya sanggar tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa-siswi agar tidak jemu dalam membaca baik bacaan ringan maupun bacaan mata pelajaran. Jenis luaran yg dihasilkan dari kegiatan ini berupa hadiah buku bacaan dan alat tulis untuk siswa-siswi yang hadir serta sebagian disumbangkan kepada perpustakaan sekolah, kemudian membuat poster agar menumbuhkan semangat siswa untuk minat baca.

METODE PELAKSANAAN

Program kreativitas mahasiswa dengan pengabdian masyarakat mengadakan program Reading Safari dengan mitra sasaran adalah peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Desa Pejok, Kabupaten Bojonegoro. Narasumber kegiatan ini adalah tim pelaksana pengabdian masyarakat yang sudah terlatih.

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan meliputi serangkaian kegiatan membaca, yaitu mengikutkan peran siswa-siswi dalam membiasakan diri untuk membaca dan menceritakan apa yang dibacanya. Acara ini diberikan selama tiga jam dengan diselingi ice breaking berupa komunikasi kata, tebak kata, dan tebak cerita berhadiah. Hasil pengabdian yang diperoleh adalah siswa-siswi dapat

mengikuti kegiatan dengan tertib dan lancar serta mendapatkan buku bacaan dan poster ajakan membaca. Program Reading Safari yang diberikan berupa kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Memberikan ice-breacking pada siswa-siswi sebelum kegiatan membaca dimulai
2. Membentuk kelompok untuk melatih belajar membaca bersama.
3. Menceritakan hasil yang telah dibaca setiap kelompok
4. Memberikan quiz cerita dalam bentuk Essay

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program reading safari ini bertujuan untuk menambah dan meningkatkan minat baca siswa-siswi dalam serangkaian pelatihan membaca, dengan kegiatan sebagai berikut.

Tahap Pertama: Kegiatan Ice-Breaking dan Perkenalan

Metode ice breaking dapat memberikan manfaat diantaranya yaitu siswa mampu berkonsentrasi lebih baik, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memberikan rasa nyaman serta mengurangi kejemuhan atau kebosanan, meningkatkan hubungan komunikasi antara Guru dengan siswa, dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Untuk mengawali kegiatan reading safari diawali dengan perkenalan berupa ice-breaking atau permainan untuk menghangatkan suasana. Permainan tersebut berupa ; tebak kata, beberapa tebak semangat dengan konsekuensi yang kalah harus maju ke depan untuk perkenalan.



Gambar 1. Pelaksanaan Ice-Breaking dan Perkenalan

Tahap Kedua: Kegiatan Membentuk Kelompok

Sistem pembentukan kelompok dilakukan dengan cara perhitungan ganjil genap terkait nomor didik siswa, sehingga diperoleh kelompok berikut.

Tabel 1. Nama Kelompok Program Reading Safari

| Kelompok Genap | Kelompok Ganjil |
|-------------------------|----------------------------|
| Miftah Syuifa'ur Rohmah | M. Haidar Wafi Ar-rofi |
| Rulinur Muzaini | Syifa'ul Khofifah |
| Ahmad Fachri Al Farizi | Aisha Afigha Alinur Rohmah |
| Naja Zahrotun Nisa | Nayla Dwi Rahmawati |
| Aisyah Ayudi Inara | Milayanti Anggraini |
| Safiya Qonita Assiqoq | Anindita Kesya Zahra |

Tahap Ketigaz; Kegiatan Bercerita

Siwa-siswi dilatih untuk bercerita didepan tentang buku yang telah dibaca. Hal ini dilakukan agar siswa-siswi berani bercerita didepan kelas.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Bercerita

Tahap Keempat: Kegiatan Quiz Essay

Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah/mereview siswa-siswi seberapa paham tentang buku yang dibaca tersebut.



Gambar 3. Pelaksanaan Quiz Essay

KESIMPULAN DAN SARAN

Program reading safari ini mengarah pada penekanan daya tarik untuk membaca buku, bukan sekedar buku pelajaran yang di dapat di sekolah akan tetapi juga buku-buku bacaan diluar pelajaran sekolah. Sehingga siswa mampu memahami beberapa pengetahuan yang tidak di dapatkan di bangku sekolah. Saran dari program ini untuk sekolah Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Desa Pejok supaya pihak sekolah menyediakan buku-buku dengan lebih maksimal agar siswa-siswi tertarik dan antusias untuk membaca buku dan meningkatkan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- 1 Mangasi, P. L. (2019). Implementation of SQ3R to Increase Reading Interest, Critical Thinking Skills, and Ability to Understand Indonesian Language Reading of 6th Grade Indonesia A Students. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 1(1), 79–90. <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v1i1.26>
- 5 Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- 8 Permatasari, A. (2015). Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa UNIB*, 146–156.
- 7 Prasojo, R. J. (2014). Pengaruh perhatian orang tua dan kedisiplinan siswa terhadap prestasi belajar matapelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 2(1), 1–11.
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.4>
- 2 Yulianti, R. R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprapti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62–67. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6283>
- 1 Zohriah, A. (2016). Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di MAN Kisaran. *Pendidikan Dan Keislaman*, 1(2), 203–231.

Plagiasi PKM Fatma

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|----|
| 1 | ijem.com Internet Source | 3% |
| 2 | edukatif.org Internet Source | 2% |
| 3 | jurnalilmiahcitrabakti.ac.id Internet Source | 2% |
| 4 | www.ejournal.stkippacitan.ac.id Internet Source | 2% |
| 5 | journal.unika.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | data.unnes.ac.id Internet Source | 1% |
| 7 | lib.unnes.ac.id Internet Source | 1% |
| 8 | repository.upi.edu Internet Source | 1% |
| 9 | www.degruyter.com Internet Source | 1% |

| | | |
|----|---|------|
| 10 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper | 1 % |
| 11 | digilib.uinsby.ac.id Internet Source | 1 % |
| 12 | journal.ummat.ac.id Internet Source | 1 % |
| 13 | jbasic.org Internet Source | <1 % |

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off