

GERAKAN *SMART AND FUN*
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA
DI DESA SOKO KECAMATAN GLAGAH KABUPATEN LAMONGAN

¹Hardiana Ekawati Safitri, ²Ella Risti Rahayu, ³Puji Retno Mustika Ningrum, ⁴Anisa Ulfah

¹FKIP, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul ‘ Ulum Lamongan

²FKIP, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul ‘ Ulum Lamongan

³FAI, Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Darul ‘ Ulum Lamongan

⁴FKIP, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul ‘ Ulum Lamongan

[1hardianaeka97@gmail.com](mailto:hardianaeka97@gmail.com), [2ristyela@gmail.com](mailto:ristyela@gmail.com), [3pujiretno36@gmail.com](mailto:pujiretno36@gmail.com), [4anisaulfah.pbi@gmail.com](mailto:anisaulfah.pbi@gmail.com)

Abstrak

Indonesia adalah salah satu negara yang minat baca warganya tergolong sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil indeks nasional yang menyebutkan bahwa indeks baca di Indonesia hanya 0,01. Rendahnya minat baca menyebabkan rendahnya pula mutu pendidikan di Indonesia. Hal ini dikarenakan warga Indonesia khususnya anak-anak lebih suka menonton tv, bermain games dan media sosial lainnya daripada membaca buku. Jika hal tersebut dibiarkan terus-menerus akan mengakibatkan anak cenderung pasif, tidak bisa bersosialisasi dengan teman sebaya, dan akan mempengaruhi kesehatan terutama mata anak. Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya minat baca adalah dengan Gerakan Smart and Fun. Gerakan ini adalah suatu gerakan di bidang pendidikan yang mempunyai konsep belajar menyenangkan karena menggabungkan kegiatan minat baca dengan pembuatan berbagai karya dan bermain dengan permainan tradisional. Adapun tujuan dari kegiatan ini, yaitu (1) memberikan pemahaman tentang pentingnya membaca, (2) memberikan wawasan yang lebih luas kepada anak-anak, (3) menciptakan kegiatan positif yang menyenangkan, dan (4) menumbuhkan sikap aktif dan meningkatkan sosialisasi antarteman. Adapun metode pelaksanaan dari program terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi survei lokasi, mengurus perizinan, dan mempersiapkan alat. Sedangkan tahap pelaksanaan meliputi kegiatan minat baca, pembuatan karya, dan bermain permainan tradisional. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan selama 3 bulan dengan melihat indikator keberhasilan jangka pendek menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan minat baca anak-anak sebesar

33,5 %. Jumlah tersebut diperoleh dari hasil angket sebesar 50 % menjadi 83,5 %. Jadi, program yang dilaksanakan di Desa Soko RT 04 RW 02 Galagah Lamongan dapat dikatakan memberikan hasil yang baik bagi masyarakat sasaran khususnya anak-anak. Konsep program ini sangat mudah dan sederhana sehingga dapat diterapkan di daerah yang memiliki permasalahan yang sama.

Kata kunci: *Gerakan Smart and Fun, minat baca, anak-anak*

Abstarct

Indonesia is one of the countries with a very low reading interest. This is evidenced by the results of the national index which states that the reading index in indonesia is only 0,01. The low reading interest causes the low quality of education in Indonesia. this is because Indonesians, especially children, prefer watching TV, playing games and other social media than reading books. If this is allowed to continue it will result in children tend to be passive, unable to socialize with peers, and will affect health, especially the eyes of children. One effort to overcome the low interest in reading is the Smart and Fun Movement. This movement is a movement in the field of education that has the concept of fun learning because it combines the activities of reading interest by making various works and playing with traditional games. The

objectives of this activity, namely (1) provide an understanding of the importance of reading, (2) provide broader insight to children, (3) create pleasant positive activities, and (4) foster an active attitude and improve socialization between friends. The implementation method of the program consist of several stages, namely the preparation and implementation stages. The preparation phase includes site surveys, arranging permits, and preparing tools. While the implemetation phase includes activities in reading interest, making works, and playing tarditional games. Based on the implemetation of activities that have been carried out for 3 months by looking at indicators of short-terms succes shows that there has been an increase in children's reading interest by 33,5%. This amount is obtained from the results of a questionnaire of 50% to 83,5%. So, the program implemented ini Soko Village RT 04 RW 02 Glagah Lamongan can be said to provide good results for the target community, especially children. The concept of this program is very easy and simple so that it can be applied in areas that have the same problems.

Keywords: *Smart and Fun Movement, reading interest, children*

PENDAHULUAN

Tarigan (2008:7) mengatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan (Tarigan, 2008:9). Membaca memiliki manfaat yang besar jika diterapkan pada anak-anak sejak dini. Semakin dini anak membiasakan membaca, wawasan dan pengetahuannya akan bertambah karena informasi yang diperoleh lebih banyak. Selain itu, membaca juga membuat kemampuan berpikir anak lebih cepat berkembang. Semua manfaat tersebut dapat diperoleh jika ada minat baca dalam diri anak. Rahayu (2014:3) mengatakan bahwa minat baca adalah sebuah dorongan yang timbul maupun keinginan yang besar pada diri manusia yang menyebabkan ia menaruh perhatian disertai perasaan senang pada kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Minat adalah salah satu indikator penting keberhasilan membaca anak.

Indonesia adalah salah satu negara yang minat baca warganya tergolong sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil indeks nasional yang menyebutkan bahwa indeks baca di Indonesia hanya 0,01. Sedangkan rata-rata indeks baca negara maju berkisar antara 0,45 sampai dengan 0,62. Ada banyak faktor yang menyebabkan kemampuan membaca, khususnya anak-anak Indonesia tergolong rendah. Faktor-faktor tersebut, di antaranya (1) keterbatasan sarana dan prasarana, seperti buku-buku bacaan yang bermutu dan (2) belum menciptakan budaya membaca sejak dini. Masalah ini yang menjadi titik fokus Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) saya serta mencari solusi untuk penyelesaiannya.

Rendahnya minat baca di Indonesia menyebabkan rendahnya pula mutu pendidikan di Indonesia. Hal ini dikarenakan warga Indonesia khususnya anak-anak lebih suka menonton tv, bermain *games* dan media sosial lainnya daripada membaca buku. Apalagi saat hari libur sekolah, mereka cenderung menghabiskan waktu seharian penuh untuk menikmati kegiatan tersebut. Jika hal tersebut dibiarkan terus-menerus akan mengakibatkan anak

cenderung pasif, tidak bisa bersosialisasi dengan teman sebaya, dan akan mempengaruhi kesehatan terutama mata anak. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengurangi kegiatan tersebut adalah dengan meningkatkan minat baca anak melalui inovasi yang baru.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya minat baca terutama di kalangan anak-anak adalah dengan Gerakan *Smart and Fun*. Gerakan *Smart and Fun* adalah suatu gerakan di bidang pendidikan yang mempunyai konsep belajar menyenangkan dan mempunyai tujuan untuk membantu meningkatkan minat baca terutama anak-anak. Selain menumbuhkan minat baca anak, gerakan ini juga berusaha menciptakan kreativitas dan melestarikan permainan tradisional. Berdasarkan uraian di atas, terdapat rumusan masalah, diantaranya (1) cara meningkatkan minat baca anak, (2) cara agar anak lebih senang membaca daripada bermain *games*, dan (3) cara menciptakan kegiatan positif yang disukai anak. Adapun tujuan dari kegiatan ini, yaitu (1) memberikan pemahaman tentang pentingnya membaca, (2) memberikan wawasan yang lebih luas lagi kepada anak-anak khususnya generasi muda, (3) menciptakan kegiatan positif yang menyenangkan, dan (4) menumbuhkan sikap aktif dan meningkatkan sosialisasi antarteman.

Adapun luaran yang diharapkan dari pelaksanaan program ini adalah mampu menciptakan suatu kegiatan positif bagi anak-anak yang bisa mengurangi adanya ketergantungan dengan media elektronik, seperti televisi dan HP melalui kegiatan peningkatan minat baca dengan cara yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini anak-anak dapat dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan kemampuan berpikirnya.

Selain itu, anak juga dapat kreatif, aktif, dan bersosialisasi dengan baik melalui kegiatan yang telah direncanakan berupa pembuatan berbagai karya dan bermain bersama dengan permainan tradisional.

METODE

Gerakan *Smart and Fun* adalah suatu gerakan di bidang pendidikan yang mempunyai konsep belajar menyenangkan dan mempunyai tujuan untuk membantu meningkatkan minat baca terutama anak-anak. Adanya gerakan ini diharapkan dapat mengurangi ketergantungan penggunaan HP yang dilakukan oleh anak-anak. Gerakan ini dilaksanakan di Desa Soko RT 04 RW 02 Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan selama tiga bulan. Adapun metode pelaksanaan dari program ini adalah sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum melaksanakan Gerakan *Smart and Fun*. Tahap ini terdiri dari berbagai kegiatan, di antaranya (1) survei lokasi sasaran, (2) meminta izin kepada pihak yang berwenang di daerah yang akan ditempati, (3) menyiapkan dan membeli peralatan yang dibutuhkan, seperti menyewa ruangan, membeli rak buku serta meja belajar, membeli beberapa buku, serta bahan atau alat-alat lainnya yang dapat menunjang kegiatan, (4) menyusun rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan, dan (5) melakukan sosialisasi program kepada masyarakat sasaran yaitu anak-anak yang berusia 7—12 tahun. Dalam tahap ini kegiatan dilakukan selama satu bulan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini terdiri dari serangkaian kegiatan yang merupakan inti dari Gerakan *Smart and Fun*. Serangkaian kegiatan

tersebut dilakukan selama satu bulan yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, di antaranya (1) kegiatan peningkatan minat baca, pembuatan berbagai karya, dan bermain bersama dengan permainan tradisional. Semua rangkaian kegiatan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Kegiatan Peningkatan Minat Baca

Kegiatan ini diawali dengan anggota tim PKM yang berusaha menyediakan bahan bacaan baik buku fiksi maupun nonfiksi. Setiap anak berhak membaca dan memahami buku yang telah dipilih. Kemudian tim PKM mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan buku yang telah dibaca. Setiap anak yang berhasil menjawab satu pertanyaan dengan benar maka dia berhak mendapatkan kupon yang nantinya dapat ditukarkan dengan hadiah yang menarik. Semakin banyak kupon yang dikumpulkan maka semakin banyak hadiah yang diperoleh. Cara tersebut sangat baik diterapkan karena dapat membangkitkan semangat siswa dalam membaca. Sebagai kegiatan penutup, tim PKM akan memberikan *reward* berupa piala bagi anak yang aktif dalam setiap kegiatan. Alat-alat yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah buku-buku bacaan dan berbagai jenis hadiah yang menarik untuk menunjang keberhasilan program.

Gambar 1. Kegiatan peningkatan minat baca



Gambar 2. Penukaran kupon berhadiah



Gambar 3. Pemberian *reward* kepada anak yang aktif



Pembuatan Berbagai Karya

Kegiatan ini merupakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak melalui hasil karya yang telah dibuat secara individu. Karya yang bisa dibuat oleh anak, yaitu kolase dengan menggunakan bahan bekas, seperti koran, majalah, kain perca atau bahan lainnya. Bahan tersebut dibawa oleh anak-anak secara individu. Sementara alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat kolase disediakan oleh tim PKM. Tidak hanya membuat kolase, anak-anak juga akan diajak belajar mewarnai yang baik oleh tim PKM. Mereka akan berusaha membimbing dan mengarahkan apabila mengalami kesulitan selama kegiatan. Apabila kegiatan ini dilakukan dengan sungguh-sungguh, anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang seni. Alat-alat yang dibutuhkan dalam kegiatan ini adalah lem, krayon, sketsa gambar, alat tulis, dan keterampilan mewarnai yang baik.

Gambar 4. Anak-anak membuat kolase



Gambar 5. Anak-anak belajar mewarnai



Gambar 6. Hasil kerajinan kolase yang dibuat anak-anak



Gambar 7. Hasil kerajinan mewarnai yang dibuat anak-anak



Bermain dengan Permainan Tradisional

Gerakan *Smart and Fun* bukan hanya menghadirkan kegiatan pendidikan maupun kreativitas saja. Gerakan ini juga mengajak anak untuk bermain bersama dengan menggunakan permainan tradisional, seperti bola bekel, kelereng, lompat tali, dakon, dan berbagai jenis permainan tradisional lainnya. Kegiatan bermain dilakukan setelah anak-anak melaksanakan kegiatan pendidikan dan kreativitas. Kegiatan ini berlangsung sekitar 20—30 menit sebelum pulang. Adanya permainan tradisional dapat membuat anak bergerak aktif dan dapat bersosialisasi dengan teman sebaya sehingga dampak negatif dari adanya penggunaan HP bisa berkurang. Selain itu, upaya ini dapat melestarikan permainan tradisional zaman dahulu yang saat ini sudah tergantikan dengan permainan teknologi.

Gambar 8. Kegiatan bermain dakon



Gambar 9. Kegiatan bermain lompat tali



HASIL DAN PEMBAHASAN

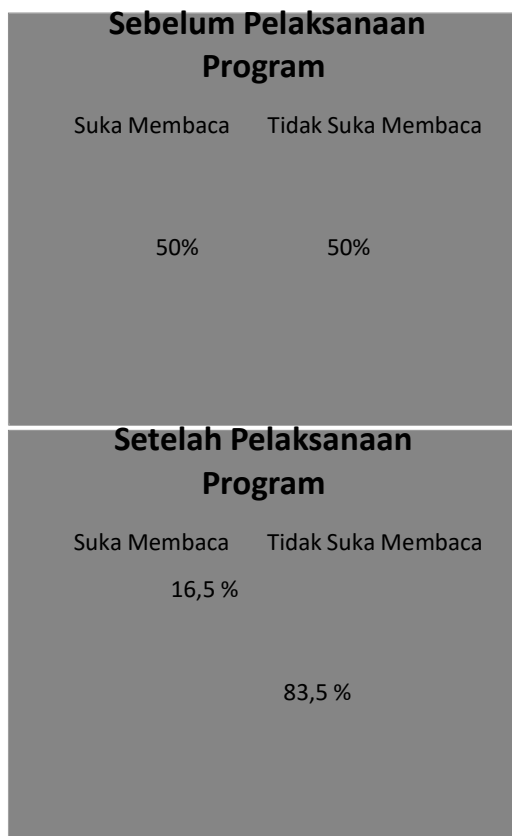
Gerakan *Smart and Fun* memberikan pengaruh positif kepada anak-anak di Desa Soko RT 04/RW 02 Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan khususnya yang berusia mulai dari 7-12 tahun. Adanya gerakan ini merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan minat baca anak dan menciptakan kegiatan positif sehingga dampak buruk dari penggunaan HP bisa berkurang. Hasil yang dicapai dari PKM-M dengan judul “Gerakan *Smart and Fun* Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Minat Baca Anak di Desa Soko Kecamatan Glagah Kabupaten Lamongan” adalah dapat dilihat dari indikator berikut.

a. Minat Baca Anak-Anak Meningkat

Gerakan *Smart and Fun* merupakan sebuah program yang bergerak di bidang pendidikan untuk meningkatkan minat baca anak-anak. Kegiatan minat baca diawali dengan memberikan penyuluhan tentang pentingnya membaca sejak dini. Selanjutnya, anak-anak akan diajak membaca berdasarkan buku yang telah dipilih. Kemudian, tim PKM akan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman anak-anak terhadap buku yang dibaca. Ketercapaian program ini dapat

dilihat dari semangat anak-anak membaca buku setelah program dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan program PKM ini dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga saat anak membaca tidak merasa bosan. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan selama 3 bulan dengan melihat indikator keberhasilan jangka pendek dapat dilihat pada Gambar 8. Dari gambar diagram menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan minat baca anak-anak di Desa Soko RT 04 RW 02 Glagah Lamongan sebesar 33,5 %. Selisih tersebut diperoleh dari hasil angket sebelum pelaksanaan program Gerakan *Smart and Fun* sebesar 50 % sedangkan setelah pelaksanaan mengalami kenaikan menjadi 83,5 %.

Gambar 10. Diagram Minat Baca



b. Mengurangi Ketergantungan Anak Terhadap *Handphone* (HP)

Seiring dengan perkembangan teknologi, HP semakin banyak digunakan oleh banyak orang termasuk anak-anak. Anak-anak sering menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain HP. Akibatnya, mereka sering melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Adanya Gerakan *Smart and Fun* merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap HP karena di dalamnya terdapat banyak kegiatan yang menarik. Ketercapaian program ini dapat dilihat dari antusias anak-anak mengikuti setiap kegiatan tanpa adanya paksaan atau dorongan dari orang lain. Secara perlahan mereka lebih menyukai kegiatan yang ada dalam program dibandingkan dengan bermain HP.

c. Menciptakan Kegiatan Positif untuk Anak

Penggunaan HP yang berlebihan memiliki banyak kerugian bagi anak apabila sering dilakukan. Gerakan *Smart and Fun* berusaha menciptakan suatu kegiatan positif untuk mengalihkan ketergantungan anak terhadap HP. Kegiatan positif yang dilakukan di antaranya (1) peningkatan minat baca, (2) pembuatan hasil karya, dan (3) bermain bersama dengan permainan tradisional. Ketercapaian program ini dapat dilihat dari meningkatnya minat baca anak, berkembangnya kreativitas, dan terjalin hubungan sosialisasi yang baik pada masing-masing anak.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan di atas, program ini sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan karena dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat sasaran. Salah satu manfaat yang

diperoleh adalah meningkatkan minat baca anak-anak. Adanya minat baca merupakan indikator keberhasilan anak untuk menambah wawasan dan pengetahuannya. Program ini dapat menjadi salah satu upaya untuk memecahkan masalah mengenai rendahnya minat baca anak di Indonesia akibat penggunaan terhadap HP. Apabila penggunaan HP berkurang, akan tercipta generasi penerus bangsa yang unggul dibandingkan dengan anak yang masa kecilnya hanya dihabiskan dengan bermain HP saja.

Program ini juga bermanfaat dalam bidang sosial. Adanya kegiatan bermain permainan tradisional, seperti dakon dan lompat tali membuat anak-anak lebih mudah bergaul dan berinteraksi dengan sesama. Pergaulan yang baik antarsesama dapat menjalin hubungan yang erat satu sama lain dan secara tidak langsung akan menumbuhkan rasa simpati pada diri anak.

SIMPULAN

Program Gerakan *Smart and Fun* yang dilaksanakan di Desa Soko RT 04 RW 02 Kecamatan Galagah Kabupaten Lamongan memberikan hasil yang baik bagi masyarakat sasaran khususnya anak-anak. Anak-anak mulai memahami tentang pentingnya membaca. Mereka membaca dengan senang hati tanpa ada paksaan atau dorongan dari orang lain. Secara perlahan mereka mulai terbiasa membaca sehingga wawasan dan pengetahuannya bertambah. Ketercapaian program ini dapat dilihat dari semangat anak-anak membaca buku setelah program dilaksanakan. Selain itu, program ini mempunyai kegiatan positif yang menyenangkan. Kegiatannya meliputi pembuatan hasil karya dan bermain dengan permainan tradisional. Adanya kegiatan

tersebut dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan sosialisasi antarteman. Tim PKM berusaha mengemas program ini dengan cara yang menarik agar dapat mengatasi masalah ketergantungan anak terhadap HP. Konsep program ini sangat mudah dan sederhana sehingga dapat diterapkan di daerah yang memiliki permasalahan yang sama.

Daftar Pustaka

- Rahayu, Gilang Sri. 2014. *Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Se-Gugus II Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Rossa, Vania. 2018. *Miris, Minat Baca Masyarakat Indonesia hanya 0,01 Persen*.
<http://m.suara.com/lifestyle/2018/02/21/173000/miris-minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-001-persen>. diakses tanggal 21 Februari 2018.