

BAB I. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membangun fondasi keterampilan belajar siswa, salah satunya adalah kemampuan membaca. Membaca merupakan keterampilan fundamental yang membuka peluang untuk menguasai berbagai bidang ilmu. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat membaca siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih tergolong rendah. Banyak siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar membaca karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik.

Dengan berkembangnya teknologi dan metode pembelajaran, salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan untuk meningkatkan minat belajar adalah model pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* (GBL). Pendekatan ini dirancang untuk menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan aktif terlibat. Dalam pembelajaran membaca, pemanfaatan alat peraga yang kreatif dan inovatif, seperti "SAT," dapat menjadi solusi untuk meningkatkan daya tarik dalam proses belajar.

Alat peraga "Pohon Apel Pintar" merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menyajikan materi membaca dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Alat ini tidak hanya merangsang minat siswa melalui visualisasi yang menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan menggabungkan GBL dan alat peraga ini, diharapkan pembelajaran membaca menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat siswa.

Penelitian ini memiliki peran penting dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern, di mana kreativitas guru dalam memilih metode dan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang didukung oleh alat peraga "SAT," diharapkan dapat ditemukan dampak signifikan terhadap minat belajar membaca siswa MI, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan dapat diterapkan secara efektif.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Himatut Tholibin didirikan sebagai respons terhadap keresahan masyarakat setempat karena belum adanya lembaga pendidikan formal berbasis agama di Desa Kejene. Gagasan pendirian MI ini berasal dari KH. Sidiq pada tahun 1967, yang awalnya mendiskusikannya dengan keluarga, kemudian mengadakan musyawarah bersama tokoh masyarakat dan takmir masjid. Setelah melalui berbagai pertimbangan, akhirnya disepakati untuk mendirikan MI Himatut Tholibin.

MI Himatut Tholibin resmi berdiri pada tahun 1967 dan mendapat pengakuan dari Kementerian Agama pada tahun 1968. Dalam proses pendiriannya, madrasah ini menghadapi berbagai tantangan, termasuk persaingan yang kurang sehat dengan lembaga pendidikan negeri di sekitar Tempurejo, Jember. Namun, dengan tekad yang kuat, pada tahun 1968, H. Usman R. Sidik, putra dari KH. Sidiq, menghibahkan tanahnya untuk mendirikan Yayasan Himatut Tholibin, yang kemudian resmi terdaftar di Kemenkumham.

Pada awalnya, pembangunan MI dilakukan secara swadaya oleh masyarakat. Seiring waktu, pemerintah mulai memberikan bantuan dalam bentuk subsidi kompensasi BBM, BKM, serta dana BOS untuk mendukung pembangunan gedung sekolah. MI Himatut Tholibin menjadi satu-satunya sekolah formal berbasis agama di Desa Kejene, bertujuan memberikan pendidikan yang tidak hanya mencakup ilmu umum tetapi juga ilmu agama bagi anak-anak setempat.

Meskipun pada awalnya jumlah siswa masih terbatas karena statusnya sebagai sekolah swasta, MI Himatut Tholibin terus berupaya meningkatkan kualitasnya di tengah persaingan yang ketat. Berkat perjuangan tersebut, madrasah ini berhasil memperoleh akreditasi dengan nilai B. Seiring berjalannya waktu, kepercayaan masyarakat terhadap MI Himatut Tholibin semakin meningkat, terbukti dari jumlah siswa yang terus bertambah setiap tahun. Saat ini, sekolah tersebut memiliki 113 siswa, 6 ruang kelas, dan 1 ruang kantor.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan SAT dalam meningkatkan minat baca siswa MI?
2. Apakah terdapat perbedaan minat baca siswa MI sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran GBL?
3. Apakah model pembelajaran GBL berpengaruh terhadap Minat Baca Siswa MI ?

3. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan Diri

1) Lingkup Pengabdian

a. Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Melaksanakan metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) berbantuan alat peraga SAT (Smart Apple Tree) dalam pembelajaran membaca untuk siswa MI. Memberikan pelatihan kepada guru tentang cara merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan interaktif.

b. Pengembangan Alat Peraga SAT (Smart Apple Tree)

Mendesain, mengembangkan dan mengimplementasikan alat peraga SAT (Smart Apple Tree) sebagai alat bantu pembelajaran membaca di MI. Melakukan evaluasi dan modifikasi Alat Peraga sesuai kebutuhan siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

c. Peningkatan Minat Membaca Siswa.

Melakukan proses pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat baca siswa melalui metode permainan yang interaktif dan edukatif. Mengembangkan program literasi berbasis permainan guna mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam belajar membaca.

1) Pengembangan

a) Pengembangan Alat Peraga

1. Membuat desain interaktif menggunakan bahan-bahan kreatif.
2. Menambah fitur adaptasi pada Alat Peraga, seperti tingkat kesulitan membaca yang sesuai dengan kemampuan siswa.

b) Pelatihan dan Pendampingan Guru

- 2) Workshop guru: Mengadakan pelatihan rutin untuk guru tentang penggunaan dan pengembangan metode *game based learning*.

- 3) Panduan implementasi: Menyusun modul atau buku panduan yang membantu guru memahami konsep dan langkah-langkah penggunaan Alat Peraga SAT (Smart Apple Tree).
 - a). Kolaborasi antar pendidik: Meningkatkan kerja sama antara guru dalam berbagi pengalaman dan gagasan untuk mengembangkan alat peraga sejenis.
 - b) Evaluasi dan perbaikan
 - c) Uji coba Alat Peraga
 - d) Monitoring dan evaluasi
 - e) Revisi dan pengembangan

4. Tujuan Tugas Akhir Program RPL

a. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang didukung oleh SAT (*Smart Apple Tree*) dalam meningkatkan minat belajar membaca siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran membaca.

b. Tujuan khusus

1. Menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran game based learning berbantuan Alat Peraga SAT (Smart Apple Tree) terhadap minat belajar membaca siswa Madrasah Ibtidaiyah.
2. Menilai tingkat minat belajar membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.
3. Mengetahui efektivitas Alat Peraga SAT (Smart Apple Tree) sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca.
4. Memberikan rekomendasi terkait penggunaan model pembelajaran inovatif berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

5. Memperluas wawasan guru mengenai metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

5. Manfaat Tugas Akhir Program RPL

a. Manfaat bagi Universitas

1. Kontribusi terhadap Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memperkaya referensi dan wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* yang didukung oleh alat peraga interaktif.

2. Peningkatan Reputasi Akademik

Hasil penelitian ini dapat memperkuat posisi universitas sebagai institusi yang mendukung inovasi dalam pendidikan dan pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

3. Sumber referensi selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi mahasiswa dan dosen dalam pengembangan penelitian serupa atau pengembangan metode pembelajaran lainnya.

b. Manfaat bagi tempat kerja

1. **Peningkatan Kualitas Pembelajaran**

Membantu guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar di sekolah.

2. **Meningkatkan Motivasi Siswa**

Dengan penerapan *Game Based Learning* yang didukung oleh alat peraga SAT (*Smart Apple Tree*), siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar membaca, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

3. **Pengembangan Profesionalisme Guru**

Menyediakan referensi dan inspirasi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Manfaat bagi mahasiswa

1. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan

Mahasiswa memperoleh wawasan dan pengalaman dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi model pembelajaran inovatif seperti game based learning berbantuan Alat Peraga interaktif.

2. Pengembangan Kompetensi Akademik

Penelitian ini melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam mengidentifikasi masalah pendidikan dan mencari solusi yang relevan.

3. Penguatan Kemampuan Penelitian

Mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian ilmiah, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan hasil penelitian.

BAB II. Tinjauan Teori

1. Profil Tempat Bekerja

a. Identitas Madrasah

1.	Nama Madrasah	:	MI Himmatut Tholibin Kejene
2.	Nomor Statistik Madrasah	:	111233270033
3.	Nomor Pokok Madrasah Nasional	:	60713433
4..	Alamat		
	a. Dusun	:	Dukuh Cerme
	b. Desa	:	Kejene
	c. Kecamatan	:	Randudongkal
	d. Kabupaten	:	Pemalang
	e. Provinsi	:	Jawa Tengah
	f. Email	:	Mi02kejene@gmail.com
	g. No.Hp	:	
5.	Status Akreditasi	:	B
6.	Tahun Berdiri	:	1967
7.	Tahun Operasi	:	1968
8.	Kepemilikan Tanah		
	a. Luas Tanah	:	1770 M ²
	b. Status Tanah	:	Wakaf
9.	Status Bangunan	:	
	a. Ijin Mendirikan Bangunan	:	

	b. Luas Bangunan	:	447,70 M ²
10.	Jumlah Guru		
	a. Lki-laki	:	2 Orang
	b. Perempuan	:	8 Orang
11.	Jumlah Tenaga Kependidikan		
	a. Laki-laki	:	1 Orang
	b. Perempuan	:	

b. Identitas Kepala Madrasah

Nama	:	Solikhah,S.Pd.I
Nip	:	196802252989032002
Tempat/Tanggal Lahir	:	Kebumen,25 Februari 1968
Pendidikan Terakhir	:	S I
Alamat Rumah	:	Rt 53/Rw 04 Kejene
No.HP	:	085870198379

c. Identitas Ketua Yayasan

Nama	:	Mufid Efendi,S.HI
Tempat/Tanggal Lahir	:	Pemalang,19 April 1977
Pendidikan Terakhir	:	S I
Alamat Rumah	:	Rt 56/Rw 05 Kejene
No.HP	:	081575075809