



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA ASPEK KOGNITIF KELAS V SD INPRES NIFUBUNI KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN

Maria Senolia De Mali¹, Arifin², dan Budi Kurniawan³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

✉ budikurniawan250692@gmail.com

Article History

Submitted :
03 April 2025

Revised :
15 April 2025

Accepted :
23 April 2025

Published :
25 April 2025

Kata Kunci:

Model *Role Playing*;
Kemampuan Membaca;
Aspek Kognitif.

Keywords:

Role Playing Model;
Reading ability; *Cognitive aspect*.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada aspek kognitif dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas V SD Inpres Nifubuni. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan melalui dua tahap yaitu teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan membaca peserta didik kelas V SD Inpres Nifubuni setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing* skor aktivitas guru siklus I mencapai 73,84% dan siklus II mencapai 92,30% pada taraf sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik siklus I mencapai 69,09% dan siklus II mencapai 89,90%. Adapun nilai hasil kemampuan membaca peserta didik siklus I yang dimana peserta didik yang tuntas 3 orang dengan presentase 73,84% dan peserta didik yang tidak tuntas 9 orang pada pencapaian 72,72%. Sedangkan nilai hasil kemampuan membaca peserta didik pada siklus II dimana peserta didik yang tuntas ada 9 orang dengan pencapaian 81,81% dan tidak tuntas 18,18%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil kemampuan membaca pada aspek kognitif peserta didik kelas V SD Inpres Nifubuni.

Abstract:

This research is motivated by the low learning outcomes of students in class Vb SD Negeri Bertingkat Naikoten Kupang, by the results of observations the teacher has used the learning model available at school but the students' scores have not reached KKM 85. To overcome these problems, Classroom Action Research was conducted which aims to describe planning, implementation, in improving student learning outcomes in IPAS subjects. Chapter 2 Topic A Eating and eating in class Vb SD Negeri Bertingkat Kupang, through the application of the PBL (Problem Based Learning) learning model. In the first cycle test results the average student score was 64% in cycle II the average score was 87%. This criterion achieves very good completeness which has reached the success indicator of the average value of KKM 85>100 from the total number of 36 students. Conclusion, that the application of the PBL (Problem Based Learning) learning model can improve the learning outcomes of students in chapter 2 topic a eating and eating class Vb SD Negeri Bertingkat Kupang, school year 2023/2024.

This is an open access article
under the **CC-BY-SA** license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen krusial dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang berkelanjutan dan berkontribusi pada pembangunan bangsa. Peningkatan kualitas SDM menjadi semakin mendesak di tengah era persaingan global, dan pentingnya pengembangan sejak dini tidak bisa diabaikan (Zandra & Wigi, 2017). Kualitas pendidikan sering kali menjadi indikator utama dalam menilai pengembangan SDM suatu bangsa. Untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, peran guru sangatlah vital. Guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan inovatif (Jumarddin La Fua, 2017).

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting, terutama pada kelas rendah. Bahasa Indonesia adalah sarana utama bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, teknologi, dan informasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia (Zulela, 2012). Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, pendekatan kognitif dapat diperkuat melalui pembelajaran kooperatif. Metode ini melibatkan kerja sama dalam kelompok kecil, yang terbukti menghasilkan prestasi lebih tinggi, hubungan lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran berbasis persaingan (Huda, 2015; David & Johnson, 2017).

Observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Inpres Nifubuni pada 15 Desember 2022 mengungkapkan beberapa masalah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut mencakup rendahnya partisipasi aktif siswa, kurangnya semangat, ketidakmampuan dalam bertanya, serta kurangnya keaktifan dalam menjawab soal latihan. Faktor penyebab utama masalah ini adalah penggunaan pendekatan dan metode mengajar yang monoton, yang berpusat pada ceramah dari guru. Pendekatan ini mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dan dampaknya terhadap aspek kognitif yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih variatif, salah satunya adalah model pembelajaran Role Playing.

Model Role Playing adalah metode yang melibatkan siswa dalam peran yang telah ditentukan dengan tujuan untuk meningkatkan imajinasi dan pemahaman materi. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kelompok, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Hamdani, 2011; Fatmawati, 2015). Penelitian oleh Basri (2017) menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui peningkatan aktivitas dan partisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model Role Playing dalam meningkatkan kemampuan membaca pada aspek kognitif tema "Udara Bersih bagi Kesehatan" di kelas V SD Inpres Nifubuni pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara praktis maupun teoritis dalam upaya perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023 di Sekolah Dasar Inpres Nifubuni, khususnya pada bulan November setelah proposal penelitian diseminarkan. Jenis penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas merupakan pendekatan yang berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk mengatasi masalah dan meningkatkan mutu pembelajaran (Hakim, 2019). Proses penelitian dimulai dari identifikasi masalah riil yang dihadapi guru, dilanjutkan dengan tindakan-tindakan nyata, serta refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan tersebut. Jika tindakan pertama belum memadai, siklus penelitian akan diulang dengan penyesuaian yang diperlukan untuk mencapai perbaikan yang optimal.

Metode penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing melibatkan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, tahap perencanaan mencakup penetapan waktu, pembuatan instrumen penelitian seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menggunakan model Role Playing, serta validasi instrumen oleh validator. Pelaksanaan tindakan melibatkan penerapan RPP dalam pembelajaran, sementara tahap pengamatan mencakup penilaian terhadap aktivitas peserta didik dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan dan merencanakan perbaikan yang diperlukan. Siklus II mengikuti tahapan yang sama dengan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi Siklus I, untuk mencapai hasil yang lebih baik jika diperlukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes tulis. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, dengan menggunakan lembar pengamatan dan lembar observasi yang telah divalidasi. Tes tulis diberikan pada akhir setiap siklus untuk menilai aspek kognitif peserta didik, termasuk pengetahuan, pemahaman, dan penerapan materi. Tes ini berlangsung selama 45 menit dan bertujuan untuk memantau peningkatan kemampuan membaca peserta didik.

Analisis data dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap jawaban peserta didik, menghitung nilai rata-rata kelas, serta menentukan taraf keberhasilan dengan rumus persentase tingkat keberhasilan. Keberhasilan dikatakan tercapai jika lebih dari 85% siswa mencapai nilai di atas KKM (70). Kriteria

keberhasilan mengacu pada kurikulum yang diterapkan (K13), di mana sekurang-kurangnya 80% dari peserta didik diharapkan mampu mencapai KKM (Mulyasa, 2014). Perbandingan antara persentase nilai kognitif pada Siklus I dan Siklus II digunakan untuk menilai efektivitas model Role Playing dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas V SD Inpres Nifubuni. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus tindakan, masing-masing dengan evaluasi yang mendalam untuk mengukur perubahan dalam aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan kemampuan membaca.

Peningkatan Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru menunjukkan perbaikan signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru dinilai dengan rata-rata 73,84%, yang tergolong cukup (Tabel 1). Hal ini menunjukkan bahwa guru masih mengalami beberapa kendala dalam menerapkan model Role Playing secara efektif. Namun, pada siklus II, terdapat peningkatan yang substansial dengan skor rata-rata 92,30%, yang dikategorikan sangat baik. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa guru telah berhasil memperbaiki strategi pengajaran dan meningkatkan interaksi dengan peserta didik.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus	Skor Aktivitas Guru	Persentase
I	48	73,84%
II	60	92,30%

Peningkatan Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, aktivitas peserta didik dinilai dengan rata-rata 69,9% (Tabel 2), yang menunjukkan keterlibatan yang cukup. Namun, pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 89,90%, menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah perbaikan dilakukan.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Siklus	Skor Aktivitas Peserta Didik	Persentase
I	38	69,9%
II	49	89,90%

Peningkatan Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan peserta didik dalam tes membaca adalah 27,27% dengan rata-rata nilai 62,72% (Tabel 3). Sebaliknya, pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 81,81% dengan nilai rata-rata 83,63%. Ini menunjukkan bahwa model Role Playing telah meningkatkan kemampuan membaca peserta didik secara substansial.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Tes Kemampuan Membaca Peserta Didik

Siklus	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-rata
I	27,27%	62,72%
II	81,81%	83,63%

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran Role Playing bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas V SD Inpres Nifubuni. Analisis hasil dari dua siklus menunjukkan bahwa ada perbaikan signifikan dalam berbagai aspek. Pada siklus I, aktivitas guru dinilai dengan rata-rata 73,84%, menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan dalam penerapan model secara optimal, termasuk kurangnya penguasaan teknik dan penyesuaian dengan dinamika kelas. Sebagai akibatnya, aktivitas peserta didik juga menunjukkan angka yang lebih rendah, yaitu 69,9%, dengan hasil tes membaca yang masih kurang memuaskan, yakni 27,27% peserta didik mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 62,72%.

Namun, pada siklus II, terdapat perbaikan yang mencolok. Aktivitas guru meningkat menjadi 92,30%, yang mencerminkan peningkatan dalam penguasaan materi dan teknik pembelajaran serta pengelolaan kelas yang lebih efektif. Peningkatan ini berdampak positif pada keterlibatan peserta didik, dengan aktivitas mereka naik menjadi 89,90%. Hasil tes kemampuan membaca juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 81,81% dan nilai rata-rata mencapai 83,63%.

Keberhasilan tersebut dapat diatribusikan pada beberapa faktor kunci. Pertama, penerapan teknik Role Playing yang lebih baik pada siklus II memberikan peserta didik kesempatan untuk berlatih membaca dalam konteks yang lebih interaktif dan menarik, yang secara langsung meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca mereka. Kedua, perbaikan dalam pengelolaan kelas membantu mengurangi gangguan dan meningkatkan fokus peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Refleksi terhadap siklus I mengidentifikasi kurangnya motivasi dan keterampilan guru serta pengelolaan kelas yang tidak optimal sebagai masalah utama. Pada siklus II, tindakan perbaikan seperti pelatihan tambahan untuk guru dan peningkatan strategi pengelolaan kelas terbukti efektif, seperti yang tercermin dari peningkatan hasil pembelajaran. Kesimpulannya, model Role Playing terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, asalkan diterapkan dengan strategi yang tepat dan didukung oleh pengelolaan kelas yang baik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan kemampuan membaca pada aspek kognitif tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan peserta didik kelas V SD Inpres Nifubuni Kabupaten Timur Tengah Selatan Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dapat diketahui dari hasil tes akhir dengan nilai rata-rata 83,63%.

DAFTAR RUJUKAN

- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pajar* (pendidikan dan pengajaran). 1(1), 38-53.
- David, Johnson. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatmawati, S. (2015). *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hakim, T. (2019). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*: Pustaka setia.
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jumardin La Fua. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V B Pada Mata Pelajaran IPA di SDN I Talaga Besar Kab. Buton Tengah, Zawayah *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol.3 No. 1, Juli 2017.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zandra,Wigi. (2017). Penagruh Model Pembelajaran Card Match Terhadap Hasil kemampuan membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Negeri 11 Rawang Kabupaten Pesisir Selatan.*Jurnal PGSD FKIP UBH*.
- Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.