



## Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Kelas I SDN 001 Bangkinang

Iis Aprinawati<sup>✉</sup>

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima 1 Februari 2017

Disetujui 5 Maret 2017

Dipublikasikan 12 April 2017

*Keywords:*

*Learning Outcomes; Reading; and Role Playing Methods*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I SDN 001 Bangkinang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada SDN 001 Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. Subjek atau sumber data penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDN 001 Bangkinang Tahun Pelajaran 2016-2017 yang berjumlah 15 orang siswa, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki, dengan prosedur penelitian yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Dan rata-rata keterampilan membaca siswa pada siklus I setelah penerapan metode *role playing* memperoleh nilai sebesar 73,6 dengan kategori "cukup baik". Selanjutnya rata-rata keterampilan membaca siswa pada siklus II meningkat yaitu 80,6 dengan kategori "Baik". Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar membaca siswa pada pra tindakan yaitu 20% atau 3 orang siswa yang tuntas, pada siklus I persentase ketuntasannya adalah sebesar 60% atau 9 orang siswa yang tuntas, dan pada siklus II persentase ketuntasannya adalah sebesar 93,3% atau 14 orang siswa yang tuntas. Selanjutnya untuk besaran peningkatan hasil belajar membaca siswa dari pra tindakan ke siklus I adalah 40%, dan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,3%, sedangkan keterampilan membaca siswa dari pra tindakan ke siklus II secara keseluruhan sebesar 73,3%.

### Abstract

*This study aims to find out whether Role Playing method can improve the reading skill of first grade students of SDN 001 Bangkinang. This research is a classroom action research conducted at SDN 001 Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. The subjects or data sources of this study are all students of class I SDN 001 Bangkinang Lessons Year 2016-2017 which amounted to 15 students, consisting of 6 girls and 9 boys, with the research procedures of planning, action, observation and reflection. Data collection techniques used are the techniques of observation, tests, and documentation. Based on the results of research there is average reading skill of students on pre-research is 53,3 with category "very not good". And the average learning outcomes of reading students in cycle I after the application of the method of playing the playing score of 73.6 with the category "good enough". Furthermore, the average of students' reading skill in the second cycle increased by 80.6 with the category of "Good". Increase the percentage of students' learning achievement completeness in 20% or 3 complete students, in cycle I the percentage of completeness is 60% or 9 students are complete, and in cycle II the percentage of completeness is 93.3% or 14 Complete student. Furthermore, the amount of students' learning achievement improvement from pre-action to cycle I is 40%, and from cycle I to cycle II is 33.3%.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang, Kabupaten Kampar, Riau 28463

ISSN 0216-0847

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menumbuh kembangkan sumber daya manusia dalam proses belajar mengajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan merupakan bekal seseorang di masa yang akan datang. Dengan pendidikan itulah, seseorang bisa merubah dirinya sendiri dan orang lain di sekitarnya. Setiap hari kita dituntut untuk menjadi lebih baik, tentunya dengan belajar yang rajin tanpa mengenal putus asa. Apalagi bagi seorang guru, belajar adalah menu utama untuk menggali lebih dalam lagi potensi dirinya. Sehingga ia belajar bukan saja mendobrak dan menunjang kecerdasan anak, akan tetapi juga kecerdasan pribadinya.

Bahasa Indonesia tidak akan terlepas dari kebudayaan bangsa Indonesia karena bahasa Indonesia dijadikan alat berkomunikasi dengan berbagai suku di tanah air. Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode karena bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu.

Membaca merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari

aktivitas yang dilakukan pada saat membaca. (Santosa, dkk, 2009: 6.3).

Kegiatan membaca merupakan aktivitas yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya, terutama anak usia sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Permasalahan umum yang dihadapi anak dalam membaca adalah pada pelaksanaan pengajaran membaca, guru sering kali dihadapkan anak yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan hubungan huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, maupun ketidak mampuan anak memahami isi bacaan.

Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Bahasa Indonesia 2004, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan, siswa dituntut untuk mampu membaca huruf, suku kata dan kalimat. Pembelajaran di Sekolah Dasar dilaksanakan sesuai dengan perbedaan atas kelas rendah dan kelas tinggi. Pelajaran di kelas rendah biasanya disebut pelajaran membaca permulaan, sedangkan dikelas tinggi disebut pelajaran membaca lanjut.

Penggunaan model pembelajaran dan media sangat membantu dalam pengajaran membaca permulaan bagi siswa kelas satu SD merupakan hal yang mutlak diperlukan, anak kelas satu SD yang pada umumnya baru berusia enam tahun masih berada pada taraf berfikir konkret, yaitu anak akan mudah mengenali hal-hal yang bersifat nyata. Di samping itu, dengan alat bantu yang digunakan oleh guru secara bervariasi akan membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Salah satu media yang memungkinkan digunakan oleh guru dalam pengajaran membaca permulaan ini adalah melalui media kartu huruf.

Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang bahasa. Sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak

langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut. Selama Penulis melakukan Program Praktek Lapangan (PPL) penulis diamanahkan untuk mengajar mata

pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini sangat terasa permasalahan pembelajaran yang terjadi selama ini.

Pembelajaran membaca di SDN 001 Bangkinang selama ini masih belum mengoptimalkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Hal ini menyebabkan kemampuan membaca permulaan siswa masih sangat rendah. Media Kartu Huruf yang ada di sekolah tidak dipergunakan sebagaimana mestinya dan hanya disimpan dalam lemari.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Membaca Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 001 Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar".

Metode adalah cara sebuah Membaca adalah proses pengenalan simbol-simbol tertulis, (Depdikbud, 1985:9). Selanjutnya menurut Hodgson (dalam Tarigan, 1985:7), bahwa membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Dalam batasan yang kedua ini, membaca selain sebagai suatu proses, juga bertujuan. Selanjutnya, menurut Anderson (dalam Tarigan, 1985:8).berpendapat bahwa membaca adalah proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Batasan membaca tersebut dikenakan pada membaca level paling rendah, yakni membaca permulaan. Dan menurut Finochiaro dan Bonono (dalam Tarigan, 1985:8) menyatakan bahwa membaca adalah proses memetik serta memahami arti/makna yang terkandung dalam bahasa tulis. Batasan itu lebih tepat dikenakan pada membaca literal. Di pihak lain, menurut Thorndike (dalam Nurhadi, 2008 : 13) berpendapat bahwa membaca merupakan proses berpikir atau bernalar. Menurut Harras dan Sulistianingsih (1998 : 161), membaca merupakan proses psikologis, proses sensoris, proses perseptual, proses perkembangan, dan proses perkembangan keterampilan berbahasa. Kelima proses dalam membaca tersebut dijelaskan sebagai

berikut. Membaca sebagai proses psikologis berarti bahwa kesiapan dan kemampuan membaca sangat dipengaruhi dan berkaitan erat dengan faktor-faktor yang bersifat psikis seperti motivasi, minat, latar belakang social ekonomi, serta tingkat perkembangan diri, seperti inteligensia dan usia mental. Membaca sebagai proses sensoris berarti bahwa membaca dimulai dari melihat atau meraba dengan indera penglihatan dan perabaan.

Pada hakekatnya membaca merupakan proses memahami dan merekonstruksi makna yang terkandung dalam teks bacaan yang merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif dan interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang dimiliki pembaca dengan kalimat- kalimat fakta dan informasi yang tertuang dalam teks bacaan.

Metode *Role Playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Menurut Hamalik (2001 : 199), mengemukakan bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. *Role playing* ini dapat digunakan untuk semua jenis usia. Selain itu metode bermain peran ini juga memiliki kelebihan dalam penggunaannya seperti:

- Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. (Zuhairini, dkk. 1993 : 89).

Pembelajaran *Role Playing* pun bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya:

- Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misalnya, terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut;
- Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran;
- Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama.
- Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memperagakan suatu adegan tertentu (Djumingin, 2011: 175-176).

## **METODE**

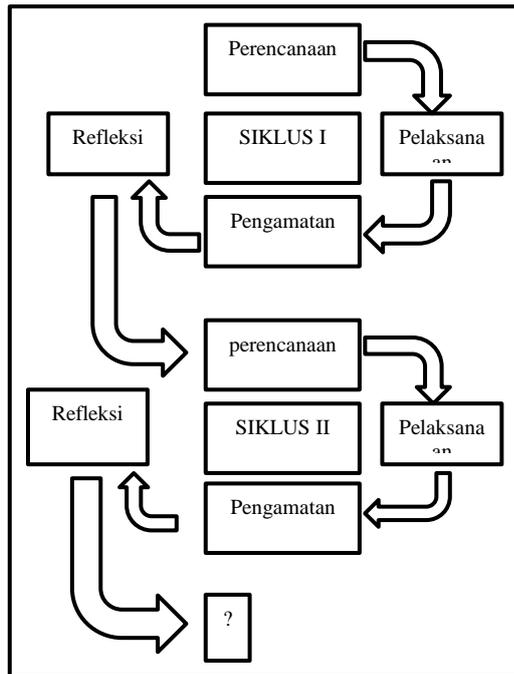
Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2007 : 2-3). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni :

- Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Sehingga dengan menggabungkan ketiga kata tersebut menjadi Penelitian Tindakan Kelas. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah – masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan dengan penelitian yang lain, diantaranya yaitu : masalah yang diangkat adalah masalah yang dihadapi oleh guru dikelas dan adanya tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas.

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I akan dilakukan dalam 2 pertemuan dan siklus II akan dilakukan dalam 2 pertemuan. Perbaikan pembelajaran dilaksanakan dalam proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Adapun desain Penelitian Tindakan kelas mengikuti desain model spiral dan dapat digambarkan seperti di bawah ini:



**Gambar 1.** Model Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2007 : 16)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I di Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang. Penelitian dilakukan terhadap subjek penelitian yang meliputi guru dan peserta didik kelas I.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I di Sekolah Dasar Negeri 001 Bangkinang yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan data administrasi yang ada di sekolah serta wawancara dengan guru kelas, peserta didik kelas I memiliki latar belakang sebagai berikut: (1) jumlah seluruh peserta didik di kelas tersebut adalah 15 orang yang terdiri dari laki-laki 9 orang dan 6 orang perempuan.

Data penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan teknik tes. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah berupa lembar observasi dan tes hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra siklus

Persentase nilai ketuntasan siswa pratindakan hanya mencapai 20% atau 3 orang siswa yang tuntas. Persentase tidak tuntas sebesar 80% atau 12 orang siswa yang tidak tuntas,

kemudian rata-rata skor dasar siswa hanya mencapai 53,3 dengan kategori tidak baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa belum mencapai 80%. Kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang menarik dan cenderung membosankan. Pada awal pembelajaran siswa masih memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan baik. Kondisi ini tidak berlangsung lama. Siswa merasa bosan karena guru kurang kreatif, sehingga mereka tidak terlalu dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Siswa akhirnya mencari kesibukan sendiri seperti berbicara dengan teman sebangku, mainan kertas, melamun, atau diam dengan tatapan yang kosong. Oleh karena itu, perlu tindakan untuk meningkatkan hasil belajar membaca siswa tersebut, yaitu dengan penerapan metode *role playing*.

### Siklus I

#### *Perencanaan Tindakan*

Tahap perencanaan atau persiapan tindakan, langkah-langkah yang akan dilakukan guru adalah sebagai berikut : (a) menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah dengan menggunakan metode *role playing*, (b) membuat skenario *role playing*, (c) membagi/menunjuk siswa sebagai pemeran tokoh, (d) menyiapkan aksesoris dalam pembelajaran *role playing* (e) mempersiapkan ulangan harian siklus I, (f) mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan siswa, (g) mempersiapkan rubrik penilaian aktivitas guru dan siswa, dan (h) meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### *PelaksanaanTindakan*

Penelitian Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 11 sampai tanggal 13 April 2016. Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I diajarkan setiap hari Senin, Selasa dan Rabu, kompetensi dasar pada Siklus I ini adalah Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat. Kegiatan penelitian dalam tindakan siklus I ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan menyajikan materi pembelajaran, dan 1 kali pertemuan untuk ulangan harian siklus I.

### *Pengamatan*

Berdasarkan pengamatan aktivitas guru dapat dijelaskan bahwa pertemuan I aktivitas guru dikategorikan cukup baik dengan persentase 74,6%. Berdasarkan penilaian observer penilaian aktivitas guru rata-rata mendapat skor 4 atau baik dan sebagian mendapat skor 3 atau cukup baik, dan tidak terdapat aktivitas guru yang mendapat skor 5 atau sangat baik dan skor 1 atau sangat tidak baik. Sedangkan pada pengamatan aktivitas siswa bahwa aktivitas siswa dengan penerapan metode *role playing* pada pertemuan I siklus I memperoleh persentase sebesar 75,9 % dengan kategori cukup baik. Pertemuan 2 siklus I persentase aktivitas siswa turun dari sebelumnya yaitu sebesar 75,52% dengan kategori cukup baik.

Berdasarkan dari siklus I, rata-rata hasil belajar membaca siswa pada siklus I mencapai 73,6 dengan kategori cukup baik. Siswa yang mencapai nilai baik sekali berjumlah 4 orang siswa dengan persentase 26,6%, siswa yang mendapat nilai baik berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 13,3%, siswa yang mendapat nilai cukup baik berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 20%, dan siswa yang mendapat nilai tidak baik berjumlah 6 orang siswa dengan persentase 40%, sedangkan yang mendapat nilai sangat tidak baik tidak ada seorangpun siswa yang mendapat nilai tersebut.

## **Siklus II**

### *Perencanaan Tindakan*

Tahap perencanaan atau persiapan tindakan, langkah-langkah yang akan dilakukan guru adalah sebagai berikut : (a) menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan langkah-langkah dengan menggunakan metode *role playing*, (b) membuat skenario *role playing*, (c) membagi/menunjuk siswa sebagai pemeran tokoh, (d) menyiapkan aksesoris dalam pembelajaran *role playing* (e) mempersiapkan ulangan harian siklus II, (f) mempersiapkan lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan siswa, (g) mempersiapkan rubrik penilaian aktivitas guru dan siswa, dan (h) meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dalam pelaksanaan pembelajaran.

### *Pelaksanaan Tindakan*

Penelitian Siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 sampai tanggal 27 April 2016. Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I diajarkan setiap hari Senin, Selasa dan Rabu, kompetensi dasar pada Siklus II ini adalah Membaca lancar beberapa kalimat sederhana yang terdiri atas 3-5 kata dengan intonasi yang tepat. Kegiatan penelitian dalam tindakan siklus II ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan menyajikan materi pembelajaran, dan 1 kali pertemuan untuk ulangan harian siklus II.

### *Pengamatan*

Berdasarkan aktivitas guru dapat dijelaskan bahwa pertemuan I aktivitas guru dikategorikan cukup baik dengan persentase 77,3%. Berdasarkan penilaian observer, penilaian aktivitas guru rata-rata mendapat skor 5 atau sangat baik dan sebagian mendapat skor 4 atau baik, serta sebagian lagi mendapatkan skor 3 atau cukup baik dan tidak terdapat aktivitas guru yang mendapat skor 2 atau tidak baik dan skor 1 atau sangat tidak baik. Pada aktivitas siswa bahwa aktivitas siswa dengan penerapan metode *role playing* pada pertemuan I siklus II memperoleh persentase sebesar 83,5 % dengan kategori baik. Pertemuan 2 siklus I persentase aktivitas siswa turun dari sebelumnya yaitu sebesar 82,1% dengan kategori baik.

### *Refleksi*

Berdasarkan dari beberapa tahapan yang telah dilaksanakan. Hal ini terlihat dari hasil membaca yang telah dilakukan pada siklus II sudah dalam kategori baik. Berdasarkan dari siklus II, rata-rata hasil belajar membaca siswa pada siklus II mencapai 80,6 dengan kategori baik. Siswa yang mencapai nilai baik sekali berjumlah 6 orang siswa dengan persentase 40%, siswa yang mendapat nilai baik berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 20%, siswa yang mendapat nilai cukup baik berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 33,3%, dan siswa yang mendapat nilai tidak baik berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 66,6%, sedangkan yang mendapat nilai sangat tidak baik tidak ada seorangpun siswa yang mendapat nilai tersebut.

## SIMPULAN

Penerapan metode *role playing* sudah berjalan pada siklus pertama dan kedua dan berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 75,9% hal ini tergolong “cukup baik” karena berada pada kisaran 70-79%. Siklus II meningkat menjadi 81,3% dan tergolong “baik” karena berada pada kisaran 80-89%.
- Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 75,71% hal ini tergolong “cukup baik” karena berada pada kisaran 70-79%. Siklus II meningkat menjadi 82,80% dan tergolong kedalam kategori “baik” karena berada pada kisaran 80-89%.
- Rata-rata keterampilan membaca siswa pada pra tindakan memperoleh nilai sebesar 53,3 dengan kategori “sangat tidak baik”. Dan rata-rata hasil belajar membaca siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 73,6 dengan kategori “cukup baik”. Selanjutnya rata-rata hasil belajar membaca siswa pada siklus II meningkat yaitu 80,6 dengan kategori “Baik”.
- Peningkatan persentase ketuntasan keterampilan membaca siswa pada pra tindakan yaitu 20% atau 3 orang siswa yang tuntas, pada siklus I persentase ketuntasannya adalah sebesar 60% atau 9 orang siswa yang tuntas, dan pada siklus II persentase ketuntasannya adalah sebesar 93,3% atau 14 orang siswa yang tuntas.
- Besaran peningkatan hasil belajar membaca siswa dari pra tindakan ke siklus I adalah 40%, dan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,3%, sedangkan hasil belajar membaca siswa dari pra tindakan ke siklus II secara keseluruhan sebesar 73,3%.
- Dengan penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar membaca siswa kelas I SDN 001 Bangkinang

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdikbud. (1985). *Buku II Keterampilan Berbicara dan Pengajarannya*. Jakarta.
- Djumingin, S. (2011). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Gunawan, D., Utanto, Y., & Maretta, Y. A. (2017). An Analysis on Indonesian Teachers' Reasoning in Resolving Moral Dilemmas. *Man In India*, 97(2), 829-841
- Hamalik.O. (2001).*Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Harras, A.K., dan Sulistianingsih, L. 1997. *Materi Pokok Membaca 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maretta, Y. A., Munib, A. & Sukirman. (2016). Pengembangan Open Journal System Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 3(1).
- Nurhadi. (2008). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Parmin, Sajidan, Ashadi, Sutikno, Maretta, Y. A. (2016). Preparing Prospective Teachers in Integrating Science and Local Wisdom through Practicing Open Inquiry. *Journal of Turkish Science Education*, 13 (2), 3-14
- Santosa, P. et al. (2009). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, H.G. (1985). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utanto, Y., Sukirman, Maretta, Y. A. (2017). Surviving in The Limitations: Education Implementation Patterns in Coast al Communities. *Man in India*, 97(10), 163-175
- Utanto, Y., Widhanarto, G. P., & Maretta, Y. A. (2017, March). A web-based portfolio model as the students' final assignment: Dealing with the development of higher education trend. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1818, No. 1, p. 020063). AIP Publishing.
- Zuhairini, dkk. et al. (1993). *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.