

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN  
PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS  
V SD N 15 BATANG ANAI PADANG PARIAMAN**

Zulfahmi HB, Erniza  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang  
[zulfahmihb@uinib.ac.id](mailto:zulfahmihb@uinib.ac.id)

**Abstract**

This research is motivated by the low reading ability of students in grade V SD N 15 Batang Anai, Padang Pariaman Regency with an average of 54.73. Teaching and learning process activities of educators are still less varied in learning, learning is still centered on educators. The formulation of the problem of this research is how to increase students' reading comprehension ability in learning Indonesian by using the Role Playing method. This research is a Classroom Action Research with a qualitative and quantitative approach consisting of two cycles and each cycle consists of two meetings and there are four stages, namely planning, acting, observing, and reflecting. The data collection technique is a statistical technique.

The results obtained that the learning outcomes of students are very low with an average of 54.73 because students feel bored in learning, and the use of monotonous methods. Cycle I, the activity of students gained an average of 69.36 due to students who are still shy in playing roles. The second cycle increased to 79.63 this is because students have understood role play and are not shy. The improvement also occurs in student learning outcomes. In cycle, I obtained an average of 63.68 this is because students who do not understand the text of the conversation. In the second cycle, the average learning outcomes of students increased to 80, this is due to students who already understand the text material of the conversation and the use of the Role Playing method. Thus the use of the Role Playing method can improve students' reading skills in Indonesian subjects in class V SD N 15 Batang Anai, Padang Pariaman Regency.

**Key word:** method, role playing, reading

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V SD N 15 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman dengan rata-rata 54,73. Kegiatan proses belajar mengajar pendidik masih kurang bervariasi dalam pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya adalah teknik statistik.

Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik sangat rendah dengan rata-rata 54,73 karena peserta didik merasa jenuh dalam belajar, dan penggunaan metode yang monoton. Siklus I, aktivitas peserta didik memperoleh rata-rata 69,36 ini disebabkan peserta didik yang masih malu-malu dalam bermain peran. Pada siklus II meningkat menjadi 79,63 hal ini disebabkan karena peserta didik sudah memahami bermain peran dan tidak malu-malu.

Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar peserta didik. Pada siklus I memperoleh rata-rata 63,68 hal ini sebabkan peserta didik yang belum memahami materi teks percakapan. Pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat mencapai 80, hal ini disebabkan peserta didik yang sudah memahami materi teks percakapan dan penggunaan metode *Role Playing*. Dengan demikian penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD N 15 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

**Kata kunci:** metode, role playing, membaca

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Mereka dari bangku sekolah dasarlah mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan dikemudian hari, sehingga peran seorang pendidik sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi peserta didiknya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan peserta didiknya (Ahmad Susanto, 2013: 241).

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai bidang ilmu yang dipelajari, satu diantaranya adalah ilmu bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Sebagai bahasa yang dipergunakan sebagai pengantar dalam dunia pendidikan. Nasionalisme diharapkan dimiliki oleh peserta didik apabila diajarkan secara baik dan benar. Peserta didik yang dihadapi pendidik di sekolah terdiri atas beberapa kalangan. Hal ini mengandung pengertian bahwa kemampuan mereka tentu ada yang mudah memahami dan ada yang tidak (Sri Pamungkas, 2012: 11).

Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian,

memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Ahmad Susanto, 2013: 245).

Kemampuan membaca selalu ada dalam setiap tema pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan pentingnya penguasaan kemampuan membaca, karena kemampuan membaca merupakan salah satu standar kemampuan berbahasa dan sastra Indonesia yang harus dicapai dalam pendidikan, termasuk di SD. Menurut (Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, 2001:56) Kemampuan membaca menjadi dasar yang utama tidak hanya bagi pengajaran bahasa itu sendiri, tetapi juga bagi pengajaran mata pelajaran yang lain. Membaca merupakan penangkapan dan pemahaman ide, aktivitas pembaca yang diiringi curahan jiwa dalam menghayati naskah. Disana yang mula-mula melakukan aktivitas adalah indera mata bagi orang yang normal, alat peraba bagi yang tunanetra. Setelah proses yang bersifat mekanis

tersebut berlangsung, maka nalar dan institusi kita bekerja pula, berupa proses pemahaman dan penghayatan (Y. Slamet, 2007:67).

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh peniliti melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik (Henry Guntur Taringan, 2008:7). Hingga saat ini hasil pengajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah masih dirasakan belum berhasil, padahal pendidik-pendidiknya sudah ditatar, sudah disertifikasi, kurikulumnya terus-menerus diperbaiki, dan buku ajarannya telah berulang kali direvisi. Penyebabnya antara lain, teknik pengajaran yang monoton, bentuk soal tes, tidak boleh nilai lima, dan adanya bilingual school (Abdul Chaer, 2013:36).

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode pembelajaran *Role Playing* ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian di minta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Menurut Sudjana, bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Istarani, 2014:70).

Data hasil observasi yang telah peneliti lakukan tanggal 13 Juli 2017 di SD N 15 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman

dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang pembelajaran membaca ditemukan sejumlah permasalahan, baik permasalahan bagi peserta didik dalam pembelajaran membaca maupun permasalahan bagi pendidik dalam mengajarkan membaca. Permasalahan bagi peserta didik ialah peserta didik sulit memahami isi bacaan dan membuat ringkasan bacaan, peserta didik cenderung menggunakan bahasa yang ada pada buku bacaan dan tidak menggunakan bahasa mereka sendiri, dalam bercerita peserta didik juga kurang berani dalam mengemukakan pendapat mereka dalam menceritakan kembali isi teks karena takut salah, takut dipermalukan, dan takut mendapat hukuman. Permasalahan yang tampak dari segi pendidik adalah pada saat pembelajaran bahasa Indonesia pendidik tidak menggunakan metode pembelajaran yang dapat menunjang proses peserta didik dalam memahami sebuah teks menjelaskan materi di depan kelas, terlihat sebagian peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan pendidik di depan.

Data observasi di atas dipertegas wali kelas V Emiza yang menyatakan bahwa : Pendidik sudah mengadakan pembelajaran secara berkelompok, adapun pembagian kelompok dengan diatur berdasarkan tempat duduk yang berdekatan, namun pelaksanaan pembelajarannya masih belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan kurangnya kerjasama antara anggota kelompok dalam mengerjakan tugas serta kurangnya minat peserta didik. Hal ini tentu saja berdampak pada nilai peserta didik. Ini dapat dilihat pada hasil ujian MID semester I. Nilai peserta didik masih banyak yang dibawah KKM. Berdasarkan dari jumlah 19 orang peserta didik kelas V, 13 orang diantaranya berada di bawah KKM. Hal Ini berdampak pada nilai peserta didik yang berada di bawah KKM, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan kemampuan membaca untuk memahami isi kandungan dari teks-teks cerita baik berupa cerpen, puisi, pantun dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya untuk itu diperlukan suatu proses dan metode pembelajaran yang baik dari pendidik yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami pelajaran. Salah satu yang dapat mengatasi masalah di atas adalah dengan memberikan metode pembelajaran yang baik digunakan untuk suatu proses pembelajaran. Di sini penulis menggunakan sebuah metode pembelajaran yaitu metode *Role Playing*. Dalam pembelajaran *Role Playing*, peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Miftahul Huda, 2014: 209). Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut : a. Metode pembelajaran yang dilaksanakan pendidik masih metode pembelajaran konvensional, b. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman peserta didik, c. Kurangnya minat peserta didik dalam hal membaca, d. Kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap kegiatan membaca, sehingga jika diberikan tugas memahami bacaan nilainya kurang, e. Masih banyak nilai peserta didik yang di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sedangkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah secara khusus dijabarkan sebagai berikut: a. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan

aktivitas membaca peserta didik di kelas V SDN 15 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman, b. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 15 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

## B. Metodologi Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berangkat dari inquiri naturalistik yang temuan-temuannya tidak diperoleh dari prosedur perhitungan secara statistik (Basrowi, 2008:123). Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh Pendidik dikelasnya sendiri dengan jalan merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Paizaluddin, 2013:69).

Penelitian tindakan merupakan proses daur atau siklus yang dimulai dari aspek mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai dengan rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan melakukan refleksi dari sumber data peserta didik kelas V SDN 15 Batang Anai. Ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti: (1). Data kuantitatif (nilai hasil belajar peserta didik) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari rata-rata, persentase keberhasilan hasil belajar dan lain-lain. (2). Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi peserta didik

tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap peserta didik terhadap metode/model belajar (Suharsimi, Arikunto, 2008:114).

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Hasil penelitian ini didapat selama proses pembelajaran berlangsung, yakni penelitian yang berkaitan dengan kemampuan membaca dalam bentuk diskusi yang diamatai oleh peneliti dan pendidik melalui kegiatan berdiskusi kelompok oleh peserta didik. Selanjutnya dalam mengemukakan pendapat terlihat dari saat peserta didik menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* di depan kelas dan saat menyimpulkan pembelajaran. Dalam hasil penelitian yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman yaitu menanggapi terlihat ketika mengomentari tentang teman yang sudah tampil bermain peran. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan, Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

**a. Tahap Perencanaan :** Perencanaan setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil kesepakatan antara peneliti sebagai observer dengan pendidik sebagai praktisi tindakan penelitian. Pertemuan dengan materi pembelajaran yaitu: standar kompetensi 3. Memahami teks dengan membaca teks percakapan, kompetensi dasar 3.1.membaca teks percakapan dengan lafal dan intonasi yang tepat. Dengan indikatornya 3.1.1. Membaca teks percakapan, 3.1.2. Memahami teks percakapan, 3.1.3. Menjelaskan isi percakapan. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada siklus I pertemuan pertama ini yaitu 1) Melalui teks percakapan, peserta didik dapat mencatat pokok-pokok isi

percakapan dengan benar. 2) Melalui bermain peran, peserta didik mampu memahami teks percakapan dengan baik. 3) melalui tanya jawab, peserta didik mampu menjelaskan isi percakapan.

**b. Tahap pelaksanaan:** Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan oleh pendidik kelas V sebagai praktisi tindakan penelitian dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam dua kali pertemuan 2 x 35 menit. Kegiatan pembelajarannya yaitu; **kegiatan awal**, a. Pendidik mengucapkan salam, b. Pendidik mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran, c. Pendidik menyuruh peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran, d. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, e Pendidik melakukan apersepsi, f. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, g Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik. **Kegiatan inti:** Pada kegiatan inti pembelajaran dijelaskan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan tanya jawab, kemudian pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* sebagai berikut : a. Pendidik membacakan sekilas percakapan yang akan diperankan, b. Pendidik menyuruh peserta didik mendengarkan teks percakapan yang dibacakan pendidik, c. Pendidik meminta peserta didik untuk bertanya tentang teks percakapan yang dibacakan, d. Pendidik membagi peserta didik duduk berkelompok yang baranggotakan sebanyak 4 orang terdiri dari 5 kelompok, e. Peserta didik menjelaskan tentang bagaimana cara bermain peran yang akan dilakukan oleh peserta didik, f. Pendidik memanggil peserta didik untuk melakukan skenario yang akan ditampilkan oleh masing-masing kelompok peserta didik yang sudah dibentuk kelompoknya, g.

Pendidik menyuruh masing-masing kelompok peserta didik mengamati teman yang sedang tampil, h. Pendidik membagikan lembar kerja peserta didik kepada masing-masing kelompok di isi untuk memberikan komentar kepada teman yang sudah tampil, i. Pendidik membimbing peserta didik dalam menyampaikan pendapat masing-masing kelompok, j. Pembimbing memberikan penguatan dan pemantapan kepada peserta didik. **Kegiatan akhir** : Pada kegiatan akhir ini, pendidik membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, memberikan tugas,

menyampaikan pesan moral kepada peserta didik, dan semua peserta didik bersiap-siap berdoa untuk pulang dan pembelajaran selesai.

#### c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan setiap kali pertemuan oleh observer, kegiatan yang dilaksanakan oleh observer adalah mengamati jalannya kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan.

Sesuai dengan hasil penilaian peserta didik berikut ini:

No	Nama Peserta didik	Aspek yang diamati												Total Skor	Nilai
		Kesesuaian Kalimat				Kesesuaian Intonasi				Pemahaman Materi					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	AGM		√				√				√			9	75
2	ALA		√							√				8	66
3	BGA	√					√				√			10	83
4	ESD		√					√				√		7	58
5	JGTS	√						√				√		8	66
6	KJK		√				√				√			9	75
7	LA			√		√						√		8	66
8	MFC		√			√					√			10	83
9	MHAZ		√					√				√		7	58
10	MNG		√				√				√			9	75
11	MQS	√						√		√				10	83
12	MRP	√						√			√			10	83
13	NK			√			√			√				9	75
14	NLFR		√					√			√			8	66
15	NVW		√					√				√		7	58
16	PRS		√				√				√			9	75
17	RDTP	√							√	√				9	75
18	SFS		√				√				√			9	75
19	ZWA	√					√				√			10	83
Jumlah														1378	
Rata-rata															72,52
Kriteria															B

#### d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara praktisi dan

penulis (observer), setelah mengadakan pengamatan pada pembelajaran.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian, kekurangan-kekurangan itu di antaranya adalah: 1) Penggunaan waktu belum sesuai dengan perencanaan, hal ini mungkin terjadi karena pada pertemuan pertama menjadi sesuatu hal yang baru bagi peserta didik, terlihat pada saat pembelajaran dan sebelum masuk ke dalam kelas penelitian, penulis terlebih dahulu berkonsultasi dengan praktisi, 2) Peserta didik belum terbiasa memberikan tanggapan dan melakukan metode bermain peran pada waktu pembelajaran sehingga aktivitas peserta didik rendah, 3) Tahap-tahap pembelajaran belum terlaksana dengan baik karena proses demonstrasi yang memakan waktu yang lama.

Kedua siklus dapat dilakukan dengan beberapa perubahan terhadapnya baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan (pendahuluan, kegiatan inti dan penutup) serta tahap pengamatan dan refleksi.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Role playing* di kelas V SD N 15 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Untuk lebih jelasnya pembahasan pada masing-masing siklus peneliti uraikan seperti di bawah ini.

a. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan serta diskusi dengan pendidik kelas V, maka didapatkan bahwa penyebab dari rendahnya pemahaman peserta didik dalam membaca dan hasil belajar peserta didik adalah pelaksanaan pembelajaran yang kurang bervariasi,

b. Rendahnya motivasi peserta didik dan lingkungan yang kurang baik. Kondisi ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik rendah yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya. Rancangan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat terlebih dahulu. Menurut (Anitah, 2008:126) perencanaan pembelajaran adalah “suatu rangkaian yang saling berhubungan dan saling menunjang antara berbagai unsur atau komponen yang ada di dalam pembelajaran”. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini dirancang berdasarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi.

c. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode *Role Playing*, metode ini menuntut peserta didik aktif, belajar sambil bermain, mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir.

Beberapa permasalahan yang ditemukan pada pertemuan pertama masih ada beberapa peserta didik yang belum paham cara bermain peran, sehingga dalam proses bermain peran beberapa peserta didik masih kebingungan. Selanjutnya pertemuan kedua merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama metode *Role Playing* terdapat masih ada beberapa peserta didik yang hasilnya masih dibawah KKM, sehingga belum mencukupi indikator keberhasilan. Maka dilanjutkan pada siklus dan pertemuan berikutnya. Siklus II proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* berjalan dengan baik. Peserta didik sudah bersemangat pembelajaran, walaupun demikian masih ada peserta didik yang kurang antusias, sehingga perlu ditingkatkan pada pertemuan kedua. pertemuan kedua peserta didik telah terbiasa dengan proses pembelajaran yang menuntun peserta didik aktif, serius dalam memerankan peran masing-masing, serius

dalam memberikan komentar terhadap teman yang tampil, dan serius dalam menjawab soal lembar kerja peserta didik.

Pelaksanaan pada pertemuan terakhir disimpulkan sudah baik. Praktisi dan penulis sudah berhasil dalam usaha peningkatan kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik yang dibatasi pada materi teks percakapan dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Kesimpulan ini sesuai dengan kelebihan metode *Role Playing* menurut Kurniasih adalah : 1) pembelajaran melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi. 2) mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. 3) peserta didik dapat belajar menggunakan bahasa yang benar. 4) peserta didik bebas dalam mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. 5) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. 6) guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. 7) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. 8) sangat menarik bagi peserta didik sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 9) membangkitkan gairah dan semangat dalam diri peserta didik. 10) dapat menghayati peristiwa yang sedang berlangsung dengan mudah. 11) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional peserta didik.

Metode pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk mengajarkan pelajaran yang menuntut kecermatan tertentu. Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode *Role Playing* telah dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD

N 15 Batang Anai Padang Pariaman, pada materi: teks percakapan.

Penelitian ini menunjukkan hasil penelitian yang pada akhirnya memenuhi indikator keberhasilan pada siklus II. Hasil yang diharapkan tercapai, yaitu kemampuan membaca pemahaman pada akhir siklus II ini rata-rata 80 dan hasil belajar peserta didik lulus KKM yaitu 84%. Hasil pengamatan terhadap aktivitas dan penilaian hasil belajar peserta didik yang telah mencapai indikator keberhasilan menjadi alasan penelitian ini diselesaikan sampai siklus II, apabila indikator keberhasilan tidak tercapai pada siklus II, penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Penelitian ini tetap saja mempunyai keterbatasan yaitu: a) hasil penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* terbatas hanya pada materi; teks percakapan, kesesuaian kalimat, kesesuaian intonasi, dan pemahaman materi. b) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik tidak hanya menggunakan metode *Role Playing*, c) apabila pendidik tidak tepat dalam pemilihan skenario atau teks percakapan, maka akan sulit menerapkan ke dalam *Role Playing*.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 15 Batang Anai Padang Pariaman dari pembahasan paparan data tentang peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Role playing* dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Peningkatan Aktivitas peserta didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode *Role Playing*. Siklus I memperoleh nilai 68,31 dengan kategori kurang (K). Peserta didik belum terlalu menguasai materi, masih banyak bermain-main saat teman tampil dan masih ragu-ragu dalam menanggapi. Pada siklus II aktivitas belajar yang diperoleh peserta didik

76,07 dengan kategori sangat baik (SB). Maka peserta didik sudah menguasai materi pembelajaran, sudah mampu dalam menanggapi dengan bahasa yang santun saat menanggapi teman yang sudah tampil. 2. Peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode pembelajaran *Role Playing* dari data awal sangat rendah dengan rata-rata 68,31 ini disebabkan karena peserta didik merasa jenuh saat proses pembelajaran. Pada siklus I dengan kategori kurang (K) ini disebabkan karena peserta didik belum menguasai materi, malu-malu dalam berdiskusi dan masih gerogi dalam mengeluarkan pendapat. Pada siklus II aktivitas belajar yang diperoleh peserta didik 80,00 dengan kategori sangat baik (SB). Maka peserta didik sudah menguasai materi dengan baik sehingga mampu berdiskusi dalam kelompok. Peserta didik juga sudah aktif dalam mengeluarkan pendapat dengan bahasa yang santun dan percaya diri serta bisa menghargai pendapat teman.

Adapun sebagai saran sebagai berikut: 1. Pendidik yang mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya dan pendidik Bahasa Indonesia SD N 15 Batang Anai Padang Pariaman pada khususnya, untuk dapat menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi yang disesuaikan pada pembelajaran, sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2. Pendidik Bahasa Indonesia diharapkan mampu merancang pelaksanaan pembelajaran secara proporsional, sehingga keterbatasan waktu dalam penerapan metode *Role Playing* dapat diatasi dengan baik. 3. Pendidik diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik sehingga penerapan metode *Role Playing* dapat berjalan dengan baik. 4. Pembaca untuk dapat melakukan pembaharuan pada setiap pembelajaran yang dilakukan, baik

menggunakan metode *Role Playing* ataupun metode lainnya, sehingga pembelajaran selalu mengalami perbaikan dan pembaharuan ke arah yang lebih baik.

## Daftar Pustaka

Basrowi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rineka Cipta

Chaer, Abdul. 2013. *Pembinaan Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta. 2013

Huda, Miftahul 2014. *metode-metode Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta:pustaka pelajar

Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung : Remaja Rosdakarya Offset

Istarani, 2014. *Metode Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada

Paizaluddin, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT.Bumi Aksara, 2013

Pamungkas, Sri 2012. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*, Yogyakarta : Andi Offset, 2012

Slamet, Y. 2007, *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Pengekangan UNS (UNS Press)

Susanto, Ahmad. 2013, *Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Group

Taringan, Henry Guntur. 2008, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Zuchdi, Darmiyati dan Budiasih. 2001, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Yogyakarta: PAS. 2001

Arikunto, Suharsimi. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara