

SKRIPSI

**PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI
IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS
BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO**

Oleh:

**SALMA ZAKIYYAH
NPM. 2201031025**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**

**PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI
IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS
BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

SALMA ZAKIYYAH
NPM. 2201031025

Pembimbing: Randes Rahdian Aziz, M.Pd
NIP. 19881013 202321 1 028

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Jurai Siwo Lampung
Di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya, maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : **SALMA ZAKIYYAH**
NPM : 2201031025
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : **PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO**

Sudah dapat kami setuju dan dapat diajukan ke Fakutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk dimunaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya kami ucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.



Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, ~~22~~ Juni 2026
Pembimbing,

Randes Rahdian Aziz, M.Pd
NIP. 19881013 202321 1 028

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI
IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS
BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO**

Nama : **SALMA ZAKIYYAH**

NPM : 2201031025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Jurai Siwo Lampung.

Metro, ~~22~~21 Juni 2026
Pembimbing,



Randes Rahdian Aziz, M.Pd
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Ingguloyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775 Faksimili (0725) 47296, Website www.uinjula.ac.id, e-mail humas@uinjula.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2990/Un.36.1/D/PP.00.9/07/2026

Skripsi dengan judul: PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO, disusun oleh: Salma Zakiyyah, NPM: 2201031025, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/25 Juni 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Randes Rahdian Aziz, M.Pd.

Penguji II : Nurul Afifah, M.Pd.I

Penguji III : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag.

Penguji IV : Linda Septiyana, M.Pd.



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO

**Oleh:
SALMA ZAKIYYAH**

Minat baca siswa sekolah dasar menjadi dasar penting bagi penguasaan kemampuan literasi awal. Kondisi di lapangan menunjukkan rendahnya ketertarikan siswa kelas I SD Negeri 3 Gantimulyo terhadap aktivitas membaca, terlihat dari kurangnya keterlibatan saat kegiatan literasi serta dominasi pembelajaran yang belum bervariasi. Aktivitas membaca masih dipandang sebagai kegiatan rutin, bukan sebagai aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Situasi tersebut mendorong perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bacaan sejak awal pendidikan dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran dalam upaya meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ialah siswa kelas I sebanyak 8 orang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui perhitungan persentase hasil angket serta deskripsi hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran dilakukan melalui kegiatan membaca teks cerita sederhana, diskusi isi bacaan, pembagian peran tokoh, latihan dialog, serta pementasan peran oleh siswa. Guru membimbing siswa memahami alur cerita, menirukan karakter tokoh melalui ekspresi dan dialog, serta mengarahkan siswa untuk menyampaikan kembali isi bacaan setelah kegiatan bermain peran selesai. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara bertahap pada Siklus I dan Siklus II melalui perbaikan pada setiap pertemuan pembelajaran. Setelah dilaksanakan seluruh siklus pembelajaran, terlihat adanya peningkatan minat baca siswa setelah penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran. Peningkatan terlihat dari perubahan sikap siswa saat mengikuti kegiatan membaca, keberanian memerankan tokoh cerita, serta peningkatan ketertarikan terhadap bacaan. Persentase minat baca siswa meningkat dari 47,5% pada Siklus I menjadi 82,5% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran mampu meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo secara bertahap selama proses tindakan berlangsung.

Kata Kunci: Minat Baca, Literasi Membaca, Bermain Peran

ABSTRACT

IMPROVING THE READING INTEREST OF FIRST-GRADE STUDENTS THROUGH THE IMPLEMENTATION OF ROLE-PLAY-BASED LITERACY ACTIVITIES AT SDN 3 GANTIMULYO

By:
SALMA ZAKIYYAH

Reading interest among elementary school students is an essential foundation for the development of early literacy skills. Field observations revealed that first-grade students at SDN 3 Gantimulyo demonstrated a low interest in reading activities, as indicated by their limited participation in literacy activities and the predominance of less varied instructional approaches. Reading was still perceived as a routine activity rather than an enjoyable learning experience for students. This situation highlights the need for learning strategies that can foster students' interest in reading from the early stages of elementary education.

This study aimed to describe the implementation of role-play-based literacy activities as an effort to improve the reading interest of first-grade students at SDN 3 Gantimulyo. The research employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The participants of the study were eight first-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted by calculating the percentage scores obtained from the questionnaires and describing the results of classroom observations throughout the learning process.

The findings showed that the implementation of role-play-based literacy activities involved reading simple story texts, discussing the content of the reading materials, assigning character roles, practicing dialogues, and performing role-play activities. The teacher guided students in understanding the storyline, imitating characters through expressions and dialogues, and retelling the content of the story after the role-play activities were completed. These activities were implemented progressively during Cycle I and Cycle II, with improvements made in each learning session. The results indicated an increase in students' reading interest following the implementation of role-play-based literacy activities. This improvement was reflected in positive changes in students' attitudes toward reading activities, their confidence in portraying story characters, and their increased interest in reading materials. The percentage of students' reading interest increased from 47.5% in Cycle I to 82.5% in Cycle II. These findings indicate that role-play-based literacy activities were effective in gradually improving the reading interest of first-grade students at SDN 3 Gantimulyo throughout the implementation of the classroom action research.

Keywords: Reading Interest, Reading Literacy, Role Play

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SALMA ZAKIYYAH

NPM : 2201031025

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 22 Juni 2026
Yang Menyatakan,



Salma Zakiyyah
NPM. 2201031025

MOTTO

﴿وَلَقَدْ وَصَّلْنَا لَهُمُ الْقَوْلَ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ﴾

Artinya: “Dan sesungguhnya telah Kami turunkan berturut-turut perkataan ini kepada mereka agar mereka mendapat pelajaran”. (Q.S. Al-Qashash: 51)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat izin-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Karya sederhana ini penulis persembahkan sebagai ungkapan hormat dan kasih sayang kepada:

1. Ayahanda tercinta, Bahrudin. Sosok penuh keteguhan, pekerja keras, serta selalu menjadi teladan dalam kehidupan. Terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, nasihat, serta doa yang tidak pernah berhenti demi keberhasilan penulis.
2. Ibunda tersayang, Siti Muntofiah. Cinta tulus, kesabaran, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis menjadi kekuatan terbesar dalam proses ini. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas serta dukungan yang selalu hadir kapan pun dibutuhkan.
3. Adik tercinta, Nada Nabilah. Kehadiranmu memberi semangat serta warna tersendiri dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, serta doa yang selalu menguatkan.
4. Almamater Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, yang telah menjadi tempat menimba ilmu, belajar, dan berkembang. Terima kasih atas bimbingan, pengetahuan, serta pengalaman berharga yang diberikan selama masa studi. Semoga UIN Jurai Siwo Lampung terus menjadi wadah lahirnya generasi yang berilmu, berakhlak mulia, dan siap mengabdikan kepada masyarakat.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan taufik, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

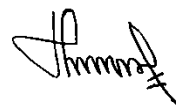
Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd, Kons, selaku Rektor UIN Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga peneliti dapat menempuh pendidikan di UIN Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jurai Siwo Lampung yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi kepada seluruh mahasiswa dalam menjalani proses akademik.
3. Ibu Dea Tara Ningtyas, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan dukungan, informasi, dan kebijakan yang memudahkan peneliti dalam menyelesaikan studi.

4. Bapak Randes Rahdian Aziz, M.Pd, selaku pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan membimbing, memberikan saran, arahan, serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan UIN Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.
6. Kepala Sekolah dan seluruh keluarga besar SD Negeri 3 Gantimulyo yang berkenan menerima peneliti untuk melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berharga demi terselesainya skripsi ini.

Saran dan masukan untuk penyempurnaan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan penuh keterbukaan oleh peneliti. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan.

Metro, 22 Juni 2026
Penulis,



Salma Zakiyyah
NPM. 2201031025

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
F. Penelitian Relevan	13
 BAB II LANDASAN TEORI	 19
A. Konsep Teori Variabel Terikat	19
1. Pengertian Minat Baca	19
2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca	20
3. Indikator Minat Baca Siswa Kelas Rendah	21
4. Pentingnya Minat Baca dalam Perkembangan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar	23
B. Konsep Teori Variabel Bebas	24
1. Pengertian Literasi Sekolah dan Gerakan Literasi Sekolah (GLS)	24
2. Makna Kegiatan Literasi Berbasis Bermain sebagai Pendekatan Pembelajaran Aktif	24

3. Definisi dan Konsep Bermain Peran dalam Konteks Pembelajaran SD	25
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran	28
5. Relevansi Kegiatan Bermain Peran terhadap Peningkatan Minat Baca.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Definisi Operasional Variabel	33
C. Setting Penelitian.....	35
D. Subjek Penelitian.....	35
E. Prosedur Penelitian.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Instrumen Penelitian.....	43
H. Teknik Analisis Data	47
I. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
1. Identitas Sekolah.....	49
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	49
3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	50
4. Data Siswa SD Negeri 3 Gantimulyo	51
5. Struktur Organisasi SD Negeri 3 Gantimulyo	52
6. Denah Lokasi SD Negeri 3 Gantimulyo	53
B. Hasil Penelitian.....	54
1. Pelaksanaan Siklus I	54
2. Pelaksanaan Siklus II.....	80
C. Pembahasan	103
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa pada Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Baca Siswa	46
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 3 Gantimulyo	51
Tabel 4.2 Jumlah Siswa di SD Negeri 3 Gantimulyo	51
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus I	71
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Implementasi Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus I	74
Tabel 4.5 Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	75
Tabel 4.6 Hasil Angket Minat Baca Siswa Siklus I	77
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Penerapan Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus II	93
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Penerapan Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus II	96
Tabel 4.9 Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	98
Tabel 4.10 Hasil Angket Minat Baca Siswa Siklus II	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	36
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD Negeri 3 Gantimulyo.....	52
Gambar 4.2 Denah Lokasi SD Negeri 3 Gantimulyo.....	53
Gambar 4.3 Naskah Bermain Peran “Temanku Berbeda”	57
Gambar 4.4 Guru Membacakan Naskah “Temanku Berbeda”	58
Gambar 4.5 Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Temanku Berbeda”	59
Gambar 4.6 Naskah Bermain Peran “Kerja Sama Membangun Jembatan” ..	64
Gambar 4.7 Guru Membacakan Naskah “Kerja Sama Membangun Jembatan”	65
Gambar 4.8 Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Kerja Sama Membangun Jembatan”	66
Gambar 4.9 Grafik Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	75
Gambar 4.10 Naskah Bermain Peran “Saling Menolong Saat Kesulitan”	83
Gambar 4.11 Guru Membacakan Naskah “Saling Menolong Saat Kesulitan”	84
Gambar 4.12 Diskusi Isi Cerita “Saling Menolong Saat Kesulitan”	84
Gambar 4.13 Naskah Bermain Peran “Menghargai Perbedaan”	88
Gambar 4.14 Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Menghargai Perbedaan”	89
Gambar 4.15 Proses Pemilihan Tokoh oleh Siswa	90
Gambar 4.16 Kegiatan Bermain Peran “Menghargai Perbedaan”	91
Gambar 4.17 Grafik Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Bimbingan.....	120
Lampiran 2	Outline	121
Lampiran 3	Alat Pengumpul Data	124
Lampiran 4	Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru	143
Lampiran 5	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	147
Lampiran 6	Daftar Nilai Pretest dan Posttest.....	151
Lampiran 7	Hasil Angket Minat Baca Siswa Pretest dan Posttest.....	155
Lampiran 8	Surat Tugas.....	156
Lampiran 9	Surat Research.....	157
Lampiran 10	Surat Balasan Izin Research	158
Lampiran 11	Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan.....	159
Lampiran 12	Lulus Uji Plagiasi Turnitin	160
Lampiran 13	Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	163
Lampiran 14	Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 15	Riwayat Hidup.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan literasi, khususnya membaca, merupakan fondasi utama dalam dunia pendidikan karena menjadi dasar bagi penguasaan pengetahuan dan keterampilan lainnya. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan teknis membaca dan menulis, tetapi juga meliputi keterampilan memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan informasi secara kritis dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hingga kini, rendahnya minat baca masih menjadi tantangan besar dalam sistem pendidikan Indonesia.¹

Kegiatan membaca dan mencari ilmu dalam perspektif Islam memiliki kedudukan yang sangat mulia. Allah Swt. menegaskan dalam Surah Al-Alaq ayat 1–5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq: 1-5)*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa membaca merupakan perintah pertama yang diturunkan Allah Swt. kepada Nabi Muhammad saw. Perintah tersebut menegaskan pentingnya aktivitas membaca sebagai sarana

¹ Dhenada Aprillya Saputri dan Wahyu Sukartiningsih, “Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar dalam Konteks Implementasi Program Literasi Sekolah,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 2 (2024): 29–39, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59609/46192>.

memperoleh ilmu pengetahuan. Melalui membaca, manusia dapat memahami berbagai pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, serta memperluas wawasan. Penjelasan mengenai pengajaran melalui pena juga menunjukkan bahwa literasi memiliki peran penting dalam proses penyebaran ilmu dari satu generasi ke generasi berikutnya. Oleh sebab itu, kegiatan membaca tidak hanya menjadi kebutuhan akademik, tetapi juga merupakan bagian dari pelaksanaan perintah Allah Swt. dalam upaya menuntut ilmu dan meningkatkan kualitas diri.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih berada pada tingkat yang memprihatinkan. Berdasarkan hasil survei internasional seperti PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) dan PISA (*Programme for International Student Assessment*), capaian kemampuan membaca siswa Indonesia masih jauh di bawah rata-rata internasional. Hasil PIRLS 2021, menunjukkan bahwa banyak siswa Indonesia masih berada pada tingkat kemampuan membaca dasar, yaitu hanya mampu memahami informasi eksplisit dalam teks pendek. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan membaca pemahaman masih menjadi tantangan besar di sekolah dasar. Rendahnya literasi membaca siswa Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya kurangnya kebiasaan membaca di rumah, kurangnya keterlibatan orang tua, serta belum optimalnya pelaksanaan kegiatan literasi di lingkungan sekolah.²

² Hartono, "The Effectiveness of Employing Role-Playing Techniques to Enhance Reading Skills in Elementary School Students," *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning* 1, no. 1 (2024): 43–54, <https://doi.org/10.64420/ijitl.v1i1.78>.

Penelitian lain menunjukkan bahwa rendahnya minat baca siswa juga disebabkan oleh lemahnya manajemen literasi sekolah. Banyak sekolah belum mengintegrasikan kegiatan literasi ke dalam budaya belajar harian. Kegiatan membaca seringkali hanya dilakukan secara seremonial melalui program 15 menit membaca tanpa strategi lanjutan yang mampu menumbuhkan kecintaan siswa terhadap buku. Di sisi lain, sebagian besar siswa sekolah dasar masih memandang kegiatan membaca sebagai tugas akademik yang membosankan, bukan sebagai aktivitas menyenangkan yang dapat menumbuhkan imajinasi dan rasa ingin tahu.³

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat baca secara alami dan menyenangkan. Salah satu strategi inovatif yang relevan adalah penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran (*role playing*). Metode ini tidak hanya berorientasi pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor siswa. Metode bermain peran memungkinkan siswa untuk memahami isi bacaan melalui kegiatan dramatisasi atau simulasi tokoh dalam cerita, sehingga siswa dapat lebih terlibat secara emosional dan aktif dalam proses pembelajaran.⁴

Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menghayati isi bacaan melalui ekspresi, gerak, dan dialog. Proses

³ Wahyu Bagja Sulfemi, "Management of School Literacy With Students' Interest in Reading," *Education & Learning in Developing Nations* 1, no. 1 (2023): 62–67, <https://doi.org/10.26480/eldn.02.2023.62.67>.

⁴ Oppy Eria Trisnawati dan Achmad Fathoni, "The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 142–49, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56643>.

ini membuat siswa merasa seolah-olah menjadi bagian dari cerita, sehingga keterlibatan emosional mereka meningkat dan pemahaman terhadap isi bacaan menjadi lebih mendalam. Dengan demikian, kegiatan ini berpotensi meningkatkan baik kemampuan membaca pemahaman maupun minat baca siswa secara signifikan. Penerapan strategi bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca siswa secara nyata, terutama dalam konteks pemahaman bacaan naratif.⁵

Penerapan literasi berbasis bermain peran sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional konkret menurut teori Piaget, di mana mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, metode yang memadukan unsur literasi dengan aktivitas bermain sangat sesuai untuk mengembangkan potensi mereka. Integrasi metode *role playing* dalam pembelajaran membaca dongeng terbukti meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa, karena mereka terlibat secara aktif dan menikmati proses pembelajaran.⁶

⁵ Wahyu Azhari, "Efforts to Increase Elementary Students' Interest in Learning through the Implementation of Role Playing Strategies in Learning Indonesian at SD/MI," *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 2, no. 2 (2023): 269–72, <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v2i2.172>.

⁶ Reza Fiprianti Setiani, Ludfi Arya Wardana, dan Shofia Hattarin, "Penerapan Metode Role Playing Materi Membaca Dongeng Upaya Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling* 1, no. 2 (2023): 55–69, <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3707487>.

Penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran juga mendukung implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. GLS menekankan pentingnya membangun budaya literasi di sekolah melalui kegiatan yang berkelanjutan, terencana, dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan bermain peran ke dalam kegiatan literasi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berorientasi pada penguatan karakter, sebagaimana tujuan utama GLS.

Berdasarkan hasil pra-survei dan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Gantimulyo pada tanggal 20 Agustus 2025, ditemukan bahwa kemampuan membaca serta minat baca siswa kelas I masih memerlukan perhatian khusus. Kegiatan observasi dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung serta pada saat kegiatan membaca bersama yang dipandu guru di dalam kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap awal belajar membaca. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap aktivitas membaca karena masih mengalami kesulitan mengenali huruf, mengeja suku kata, serta memahami kata sederhana. Sebagian siswa terlihat kurang antusias ketika kegiatan membaca berlangsung dan lebih tertarik melakukan aktivitas lain bersama teman-temannya.⁷

Data awal hasil observasi menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo sebanyak 8 orang. Hasil pengamatan memperlihatkan

⁷ Observasi di SDN 3 Gantimulyo, 20 Agustus 2025

bahwa hanya 2 siswa yang sudah mampu membaca sederhana meskipun masih memerlukan bimbingan guru. Sebanyak 6 siswa lainnya masih mengalami kesulitan membaca sehingga membutuhkan pendampingan secara intensif saat kegiatan literasi berlangsung. Rendahnya kemampuan membaca tersebut berdampak pada minat baca siswa. Sebagian siswa terlihat pasif ketika guru mengajak membaca bersama karena masih merasa kesulitan mengikuti bacaan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat baca perlu dilakukan bersamaan dengan pemberian kegiatan literasi yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas awal sekolah dasar.⁸

Hasil wawancara dengan Kepala SDN 3 Gantimulyo, Ibu Mubaidah, S.Pd., pada tanggal 20 Agustus 2025 menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas I masih menjadi salah satu perhatian utama sekolah. Beliau menjelaskan bahwa sebagian besar siswa baru mulai mengenal huruf dan belajar mengeja sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Program literasi telah dilaksanakan secara rutin melalui kegiatan membaca sebelum pembelajaran, namun hasilnya belum optimal karena kemampuan membaca siswa masih beragam. Menurut beliau, siswa kelas awal cenderung lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang mengandung unsur bermain, bercerita, bergerak, serta berinteraksi secara langsung bersama teman-temannya.⁹

Hasil wawancara dengan guru kelas I, Ibu Puspita Ayuni, S.Pd., menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap belajar

⁸ Observasi di SDN 3 Gantimulyo, 20 Agustus 2025

⁹ Ibu Mubaidah, S.Pd., Kepala SDN 3 Gantimulyo, wawancara pada pra survey, 20 Agustus 2025

membaca permulaan. Beberapa siswa telah mampu mengenali huruf dan membaca kata sederhana, sedangkan sebagian lainnya masih kesulitan membedakan huruf, menggabungkan suku kata, serta membaca kalimat pendek. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan membaca sering kali kurang diminati oleh siswa. Beliau menjelaskan bahwa siswa lebih bersemangat ketika pembelajaran dikemas melalui aktivitas bermain dan bercerita dibandingkan kegiatan membaca secara biasa. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menggabungkan kegiatan membaca dan aktivitas bermain agar siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan literasi.¹⁰

Berdasarkan hasil pra-survei, observasi, serta wawancara tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan. Pertama, kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo masih rendah karena sebagian besar siswa belum mampu membaca secara lancar. Kedua, minat baca siswa masih rendah akibat adanya kesulitan saat mengenali huruf, mengeja suku kata, serta membaca kata sederhana. Ketiga, kegiatan literasi yang dilaksanakan di sekolah masih memerlukan variasi kegiatan yang lebih menarik agar mampu membangkitkan semangat siswa untuk membaca. Keempat, penggunaan strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan literasi masih perlu ditingkatkan untuk membantu siswa mengikuti kegiatan membaca secara lebih menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah kegiatan literasi berbasis bermain peran. Bermain peran merupakan aktivitas pembelajaran yang memberikan

¹⁰ Ibu Ibu Puspita Ayuni, S.Pd., Guru Kelas I SDN 3 Gantimulyo, wawancara pada pra survey, 20 Agustus 2025

kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh tertentu berdasarkan cerita atau bacaan. Kegiatan ini dapat membantu siswa mengenal isi bacaan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui bermain peran, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memahami alur cerita, mengenali tokoh, mengekspresikan dialog, serta berinteraksi dengan teman dalam suasana belajar yang aktif.

Pemilihan judul “Peningkatan Minat Baca Siswa Kelas I Melalui Implementasi Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran di SDN 3 Gantimulyo” didasarkan pada kondisi awal siswa kelas I yang sebagian besar masih belum mampu membaca dengan baik serta menunjukkan minat baca yang rendah. Kegiatan bermain peran dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa usia kelas awal sekolah dasar yang senang bermain, bercerita, bergerak, dan meniru tokoh tertentu. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan tertarik untuk mengenal cerita, memahami isi bacaan sederhana, serta memiliki keberanian untuk terlibat aktif dalam kegiatan literasi sehingga minat baca dapat meningkat secara bertahap.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Chalifalillah, Azmi Al-Bahij, dan Laila Mufiida menunjukkan bahwa penerapan Gerakan Literasi Sekolah yang dipadukan dengan kegiatan bermain peran mampu menumbuhkan karakter gemar membaca pada siswa.¹¹ Penelitian oleh Salsabila Fitri, Nazurty, dan

¹¹ Chalifalillah, Azmi Al-Bahij, dan Laila Mufiida, “Menanamkan Karakter Gemar Membaca Pada Siswa Melalui Pembelajaran yang Aktif dengan Metode Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Bermain Peran di MI Muhammadiyah,” in *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024, 76–82, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23720>.

Sukendro menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.¹² Penelitian oleh Rika Intan Cahyani dan Abdul Rahman menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.¹³

Meskipun berbagai penelitian terdahulu tersebut telah membahas penggunaan bermain peran dalam pembelajaran dan pengembangan literasi, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) terkait penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I sekolah dasar, khususnya pada siswa yang masih berada pada tahap membaca permulaan. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pembentukan karakter gemar membaca, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta peningkatan literasi membaca pada siswa kelas tinggi. Penelitian mengenai peningkatan minat baca melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran pada siswa kelas I yang sebagian besar belum mampu membaca secara lancar masih terbatas. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran sebagai upaya meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo yang memiliki kemampuan membaca permulaan masih rendah. Kegiatan literasi tidak hanya diarahkan pada kemampuan

¹² Salsabila Fitri, Nazurty, dan Sukendro, "Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 4 (2024): 82–86, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1500>.

¹³ Rika Intan Cahyani dan Abdul Rahman, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III MI Plus As Salaam Manado," *IJECE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2024): 1–9, <https://doi.org/10.30984/ijece.v4i1.959>.

membaca, tetapi juga dirancang melalui aktivitas bermain, bercerita, memerankan tokoh, serta berinteraksi sehingga sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas awal sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Pemilihan kegiatan literasi berbasis bermain peran didasarkan pada karakteristik siswa kelas awal sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, bercerita, bergerak, dan meniru tokoh tertentu. Penerapan kegiatan tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan membaca. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenal isi cerita, memahami tokoh, mengucapkan dialog sederhana, serta berpartisipasi aktif selama kegiatan literasi berlangsung. Kondisi tersebut diharapkan dapat membantu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, membangun kebiasaan membaca secara bertahap, serta meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Oleh karena itu, peneliti tertarik melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Minat Baca Siswa Kelas I Melalui Implementasi Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran di SDN 3 Gantimulyo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo masih rendah, terlihat dari kurangnya antusiasme dalam kegiatan membaca.
2. Kegiatan literasi di sekolah belum bervariasi dan cenderung monoton sehingga belum mampu menarik perhatian siswa.
3. Guru belum secara optimal menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang menumbuhkan antusiasme dan kebiasaan membaca.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran dalam meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan minat baca melalui kegiatan literasi yang terintegrasi dengan metode bermain peran, tanpa membahas aspek kemampuan membaca secara komprehensif seperti membaca kritis atau analitis. Jenis literasi yang dipakai pada penelitian ini yaitu literasi membaca.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran dapat meningkatkan minat baca siswa kelas rendah di SDN 3 Gantimulyo?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran dalam meningkatkan minat baca siswa kelas I di SDN 3 Gantimulyo.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pendidikan, khususnya pengembangan literasi dasar di sekolah dasar, serta memperkuat teori bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan minat baca siswa melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat serta motivasi membaca melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan tidak monoton sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat dalam aktivitas literasi sehari-hari.
- 2) Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran kreatif yang dapat digunakan di kelas untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, sekaligus membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif.
- 3) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan program Gerakan Literasi Sekolah serta membantu membangun budaya membaca yang lebih konsisten di lingkungan sekolah melalui kegiatan yang terarah dan berkelanjutan.
- 4) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi empiris dalam pengembangan metode literasi inovatif

pada jenjang pendidikan dasar serta menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya di bidang yang serupa.

F. Penelitian Relevan

Pada bagian ini, menjelaskan beberapa penelitian terdahulu tentang peningkatan minat baca melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran yang menjadi dasar perbandingan serta acuan untuk menegaskan posisi dan kebaruan penelitian ini di SDN 3 Gantimulyo. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan fokus penelitian Adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Chalifalillah, Azmi Al-Bahij, dan Laila Mufiida, berjudul *“Menanamkan Karakter Gemar Membaca pada Siswa melalui Pembelajaran Aktif dengan Metode Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Bermain Peran di MI Muhammadiyah Butuh”*. Tujuan penelitian ini adalah menumbuhkan karakter gemar membaca melalui integrasi antara program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan metode bermain peran. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang memanfaatkan observasi, wawancara, serta dokumentasi, penelitian ini menemukan bahwa penerapan kedua metode tersebut mampu meningkatkan minat baca, partisipasi siswa, serta keterampilan sosial dan komunikasi. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong kebiasaan membaca secara berkelanjutan.¹⁴

¹⁴ Chalifalillah, Azmi Al-Bahij, dan Laila Mufiida, “Menanamkan Karakter Gemar Membaca Pada Siswa Melalui Pembelajaran yang Aktif dengan Metode Gerakan Literasi Sekolah

Penelitian relevan di atas dengan penelitian ini memiliki persamaan pada upaya peningkatan minat baca peserta didik melalui penerapan kegiatan literasi berbasis aktivitas bermain peran pada jenjang pendidikan dasar, sehingga keduanya sama-sama menempatkan kegiatan membaca sebagai bagian penting dari proses pembelajaran yang dirancang agar siswa lebih aktif, lebih tertarik, serta lebih mudah memahami isi bacaan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Perbedaannya, penelitian relevan tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk menggambarkan proses penerapan program Gerakan Literasi Sekolah, sedangkan penelitian ini dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas di SDN 3 Gantimulyo yang berfokus pada peningkatan minat baca siswa kelas I melalui pelaksanaan siklus pembelajaran yang terencana serta evaluasi berulang pada setiap tahap tindakan. Perbedaan lain juga terlihat pada fokus tujuan penelitian, yaitu penelitian relevan lebih diarahkan pada pembentukan karakter gemar membaca serta penguatan keterampilan sosial siswa, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan minat baca siswa kelas awal melalui penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran secara langsung di dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian oleh Salsabila Fitri, Nazurty, dan Sukendro, berjudul Penelitian

“Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa

Indonesia di SDN No. 48/VII Pelawan II”. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara, serta minat membaca siswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, dan menumbuhkan ketertarikan membaca terhadap teks pelajaran.¹⁵

Penelitian relevan di atas dengan penelitian ini memiliki persamaan penggunaan aktivitas literasi guna meningkatkan minat baca siswa kelas I pada jenjang sekolah dasar kelas awal. Persamaan terletak pada penerapan metode pembelajaran berbasis bermain peran serta sasaran peningkatan minat baca pada peserta didik sekolah dasar serta dorongan terciptanya suasana belajar interaktif pada kegiatan literasi. Sementara itu perbedaannya yaitu penelitian relevan di atas menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dokumentasi untuk menilai efektivitas metode *role playing* terhadap pemahaman materi Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara, serta minat baca siswa pada proses pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas pada SDN 3 Gantimulyo melalui tahapan siklus

¹⁵ Salsabila Fitri, Nazurty, dan Sukendro, “Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 4 (2024): 82–86, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1500>.

pembelajaran guna meningkatkan minat baca siswa kelas I serta perbaikan hasil pembelajaran melalui refleksi setiap siklus pelaksanaan.

3. Penelitian oleh Rika Intan Cahyani dan Abdul Rahman (2024) berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III MI Plus As Salaam Manado”* bertujuan untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas III MI Plus As Salaam Manado tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan aktivitas siswa, minat baca, dan hasil belajar secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata ketercapaian minat baca meningkat dari 45% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus II, sementara hasil belajar siswa meningkat dari 25% pada pra-siklus menjadi 77,25% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.¹⁶

¹⁶ Rika Intan Cahyani dan Abdul Rahman, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III MI Plus As Salaam Manado,” *IJECE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2024): 1–9, <https://doi.org/10.30984/ijece.v4i1.959>.

Penelitian relevan di atas dengan penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan kegiatan berbasis peran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Persamaannya terletak pada pemanfaatan strategi sebagai pendekatan pembelajaran yang dirancang agar siswa lebih aktif mengikuti proses belajar serta terbiasa memahami bacaan melalui kegiatan yang bersifat praktik langsung. Perbedaannya terlihat pada subjek penelitian, sebab penelitian relevan dilaksanakan pada siswa kelas III MI Plus As Salaam Manado sedangkan penelitian ini diterapkan pada siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo yang masih berada pada tahap awal kemampuan membaca sehingga pendekatan kegiatan literasi dirancang lebih sederhana melalui aktivitas bermain peran yang disesuaikan kemampuan dasar membaca permulaan. Perbedaan lain tampak pada fokus penerapan tindakan, sebab penelitian relevan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum untuk meningkatkan literasi membaca serta hasil belajar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada kegiatan literasi berbasis bermain peran sebagai sarana utama untuk meningkatkan minat baca siswa melalui proses pembelajaran bertahap di kelas.

Terdapat *research gap* dari berbagai penelitian relevan di atas terkait peningkatan minat baca siswa sekolah dasar melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran karena penelitian relevan masih memadukan tujuan yang cukup luas seperti pembentukan karakter gemar membaca, peningkatan keterampilan sosial, kemampuan berbicara, serta pemahaman materi Bahasa Indonesia

tanpa memberikan fokus khusus pada penguatan minat baca siswa kelas awal secara bertahap sesuai tahap perkembangan membaca permulaan.

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran yang difokuskan khusus pada siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo melalui pendekatan penelitian tindakan kelas berbentuk siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi berulang sehingga setiap tindakan pembelajaran dapat diperbaiki secara bertahap berdasarkan perkembangan minat baca siswa. Kebaruan lain juga terletak pada penggabungan aktivitas literasi sederhana seperti membaca teks pendek, bercerita ulang, serta memerankan tokoh cerita yang dirancang sesuai kemampuan membaca permulaan sehingga siswa lebih mudah terlibat aktif tanpa tuntutan kemampuan membaca tinggi. Penelitian ini memberikan arah pembelajaran literasi yang lebih terstruktur bagi kelas awal melalui strategi bermain peran sebagai sarana utama untuk menumbuhkan minat baca sejak tahap dasar sekolah dasar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori Variabel Terikat

1. Pengertian Minat Baca

Minat baca merupakan komponen penting dalam pengembangan literasi karena berhubungan langsung dengan keinginan dan dorongan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan membaca. Minat baca adalah dorongan internal yang menumbuhkan rasa senang terhadap kegiatan membaca, didasari oleh kebutuhan informasi, emosi positif, dan motivasi diri. Minat baca tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, dukungan lingkungan, serta pembiasaan literasi sejak dini.¹

Minat baca tumbuh dari kesadaran akan manfaat membaca serta terbentuk melalui pembiasaan yang menyenangkan di lingkungan sekolah. Penelitian tersebut menegaskan bahwa guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang dapat menciptakan suasana membaca yang kondusif, kreatif, dan interaktif. Ketika guru mampu menghadirkan kegiatan membaca yang menarik dan relevan dengan dunia anak, maka kegiatan tersebut akan menjadi pengalaman emosional positif yang memperkuat kebiasaan membaca jangka panjang.²

¹ Mhd Rizkiy Bahar Siregar dan Annisa Dahlila Angelina, "Peran Literasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2023): 149–59, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.237>.

² Syafira dan Febrina Dafit, "The Role of Teachers in Increasing the Reading Interest of Elementary School Students," *PrimaryEdu: Journal of Primary Education* 6, no. 1 (2022): 30–43, <https://doi.org/10.22460/pej.v6i1.2958>.

Minat baca tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses yang berulang dan bermakna. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai jenis bacaan dan terlibat aktif dalam kegiatan literasi akan berperan besar dalam menumbuhkan minat baca yang berkelanjutan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Faktor yang memengaruhi minat baca dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri anak dan memengaruhi partisipasinya dalam kegiatan membaca. Motivasi intrinsik menjadi faktor utamanya, yaitu dorongan alami yang muncul karena anak menganggap membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Melalui teori *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik menjadi faktor utama yang mendorong individu berpartisipasi secara sukarela dalam suatu kegiatan, termasuk membaca. Anak yang membaca karena memperoleh kepuasan pribadi cenderung lebih konsisten membangun kebiasaan membaca dibandingkan mereka yang melakukannya karena dorongan luar.³

Selain motivasi, kemampuan kognitif turut berperan penting dalam membentuk minat baca. Kemampuan memahami teks, penguasaan kosakata, dan berpikir kritis menjadi faktor yang memengaruhi kenyamanan siswa saat membaca. Dengan demikian,

³ Fidelis Chosa Kastuhandani dan Sambo Ke, "Developing Students' Intrinsic Interest in Reading Challenging Articles: An Application of Basic Psychological Need Supports," *SUKMA: Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 131–45, <https://doi.org/10.32533/06201.2022>.

perpaduan antara motivasi intrinsik, kemampuan kognitif, minat pribadi, dan sikap positif terhadap membaca menjadi dasar berkembangnya minat baca pada anak.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup dukungan guru, peran orang tua, dan ketersediaan fasilitas literasi di sekolah. Sekolah yang menerapkan program literasi seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS), pojok baca, dan kegiatan literasi kreatif mampu menumbuhkan motivasi membaca secara berkelanjutan. Dengan demikian, minat baca terbentuk melalui kombinasi antara motivasi internal, dukungan keluarga, dan atmosfer literasi sekolah yang mendukung.⁴

3. Indikator Minat Baca Siswa Kelas Rendah

Minat baca pada siswa sekolah dasar kelas rendah dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator perilaku dan sikap yang tampak dalam keseharian mereka. Indikator ini menggambarkan sejauh mana siswa menunjukkan ketertarikan, partisipasi aktif, serta konsistensi dalam kegiatan membaca, baik di dalam maupun di luar konteks pembelajaran formal.

a. Ketertarikan terhadap bacaan

Ketertarikan terhadap bacaan tampak dari rasa ingin tahu siswa saat melihat buku atau teks yang tersedia. Siswa cenderung memperhatikan judul, gambar, serta isi cerita sederhana. Pilihan membaca muncul tanpa paksaan ketika tersedia berbagai bahan

⁴ Danisa Wahyu Khasanah, Ainun Niswah Putri Rahmanda Dewi, dan Oktavia Selma Budiwati, "Menumbuhkan Minat Baca Siswa Melalui Kegiatan Literasi di Sekolah," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 1 (2024): 726–36, <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.620>.

bacaan. Siswa juga menunjukkan minat melalui pertanyaan ringan terkait isi bacaan.

b. Antusiasme dalam mengikuti kegiatan membaca

Antusiasme terlihat saat siswa mengikuti kegiatan membaca di kelas. Siswa ikut membaca nyaring, membaca bergiliran, atau membaca bersama teman. Partisipasi muncul secara aktif tanpa perlu banyak dorongan. Ekspresi dan suara menunjukkan semangat selama kegiatan berlangsung.

c. Refleksi terhadap isi bacaan

Refleksi terlihat saat siswa mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan bahasa sederhana. Siswa dapat menyebutkan tokoh, peristiwa, atau pesan utama cerita. Pengaitan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari juga mulai muncul. Jawaban lisan menjadi tanda pemahaman awal terhadap teks.

d. Frekuensi membaca

Frekuensi membaca terlihat dari kebiasaan siswa membaca pada waktu tertentu. Aktivitas membaca terjadi saat di sekolah maupun di rumah. Siswa mulai memiliki kebiasaan membaca tanpa diminta. Pengulangan aktivitas membaca menunjukkan adanya rutinitas sederhana.⁵

Melalui indikator-indikator tersebut, guru dapat menilai sejauh mana perkembangan minat baca siswa, baik melalui observasi langsung, wawancara, maupun catatan reflektif. Minat baca yang tinggi ditandai oleh

⁵ Febri Ramadanu et al., "Buku Cerita Gambar Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 5, no. 1 (2023): 1–6, <https://doi.org/10.34012/jbip.v5i1.3327>.

keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi bacaan dan kemampuan mereka mengungkapkan makna teks melalui berbagai bentuk ekspresi, seperti diskusi, dramatisasi, atau gambar. Indikator tersebut menjadi dasar bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca sejak dini.

4. Pentingnya Minat Baca dalam Perkembangan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar

Minat baca memiliki peran fundamental dalam pembentukan kemampuan literasi dan berpikir kritis anak usia sekolah dasar. Dengan memiliki minat baca yang tinggi, siswa lebih mudah memahami informasi, berpikir analitis, serta mengembangkan kosa kata dan kemampuan berbahasa. Kegiatan membaca yang dirancang secara menyenangkan di sekolah dasar berkontribusi pada pembentukan kebiasaan literasi yang berkelanjutan. Anak yang memiliki minat baca akan cenderung menjadikan membaca sebagai aktivitas rutin, bukan kewajiban. Hal ini menjadi modal penting untuk membentuk kemampuan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*).⁶

Minat baca juga berperan dalam pengembangan karakter siswa. Melalui kegiatan membaca yang berulang, siswa belajar memahami nilai-nilai moral, empati, serta kepekaan sosial dari tokoh-tokoh dalam cerita. Dengan demikian, meningkatkan minat baca bukan hanya upaya akademik, tetapi juga bagian dari proses pembentukan kepribadian literat yang mampu berpikir reflektif dan kritis.

⁶ Oppy Eria Trisnawati dan Achmad Fathoni, "The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 142–49, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56643>.

B. Konsep Teori Variabel Bebas

1. Pengertian Literasi Sekolah dan Gerakan Literasi Sekolah (GLS)

Literasi sekolah merupakan upaya sistematis dalam membangun kemampuan dan budaya literasi di lingkungan pendidikan. Program ini terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan sekolah sehari-hari. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah salah satu inisiatif nasional yang bertujuan menumbuhkan budaya membaca di kalangan siswa melalui tahapan pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran.⁷

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) tidak hanya menekankan pada peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga membangun kecintaan terhadap bacaan yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa. Dalam pelaksanaannya, GLS berupaya menciptakan lingkungan belajar yang literat dengan mengoptimalkan peran guru, siswa, dan lingkungan sekolah sebagai ekosistem literasi yang saling mendukung.⁸

2. Makna Kegiatan Literasi Berbasis Bermain sebagai Pendekatan Pembelajaran Aktif

Kegiatan literasi berbasis bermain adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan membaca dengan unsur permainan atau simulasi. Pendekatan ini bertujuan membuat proses literasi menjadi

⁷ Ellystini Gea et al., “Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Siswa di Sekolah Dasar,” *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024): 56–62, <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2413>.

⁸ Aulia Fajar Khasanah dan Ririn Setyowati, “The Role of Teachers in Increasing Low-Grade Students’ Interest in Reading,” *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 9, no. 1 (2024): 19–28, <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i1.10538>.

menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.⁹ Bermain Peran (*role-play*) dalam kegiatan membaca dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap teks dan memperdalam pemahaman mereka terhadap isi cerita. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami isi bacaan secara kognitif, tetapi juga merasakannya secara emosional dengan memerankan tokoh atau situasi dalam cerita.¹⁰ Dengan demikian, pembelajaran menjadi pengalaman hidup yang bermakna dan mendorong tumbuhnya minat baca yang berkelanjutan.

Penerapan metode ini sejalan dengan temuan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam memahami materi membaca. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam peran yang mereka mainkan juga berkontribusi pada peningkatan minat baca secara keseluruhan.¹¹

3. Definisi dan Konsep Bermain Peran dalam Konteks Pembelajaran SD

Bermain peran atau *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberi kesempatan peserta didik memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu sesuai materi pelajaran. Siswa diarahkan untuk meniru perilaku tokoh, menyampaikan dialog, serta merespons situasi seolah berada pada keadaan sebenarnya. Pendekatan ini membantu pemahaman

⁹ Asty Agustin, Fitria Nala Syafila, dan Hidayatu Munawaroh, “Pengembangan Literasi Berbasis Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikatif Anak,” *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2024): 11–19, <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5712440>.

¹⁰ Trisnawati dan Fathoni, “The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students,” 145.

¹¹ Kendedes Simanullang, Vidy Vicy Gultom, dan Syahril, “Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1328–36, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>.

materi Bahasa Indonesia melalui pengalaman langsung berbentuk kegiatan dramatis sederhana.¹²

Metode *role playing* sering digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar karena mampu menghadirkan suasana belajar aktif. Siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menghidupkan isi teks melalui peran yang dimainkan. Aktivitas tersebut membantu siswa mengenali isi bacaan, alur cerita, serta pesan moral dari teks cerita atau dialog sederhana.¹³

Kegiatan bermain peran memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan. Proses ini mendorong siswa berbicara, mendengarkan, serta menanggapi ucapan teman saat memainkan peran. Latihan semacam ini membantu peningkatan keterampilan komunikasi, terutama pada aspek keberanian menyampaikan pendapat di depan kelas.¹⁴

Aspek perkembangan siswa ikut terlatih melalui metode ini. Pemahaman materi termasuk ranah kognitif, penghayatan peran termasuk ranah afektif, serta gerak tubuh dan ekspresi termasuk ranah psikomotorik. Kombinasi ketiga ranah tersebut membuat proses belajar menjadi lebih

¹² Fakhri Khusaini dan Ihwanul Muslimin, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Literasi Bahasa Siswa SD,” *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2023): 75–83, <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2560>.

¹³ Hutri Wangsa Anumerta, Patri Janson Silaban, dan Darinda Sofia Tanjung, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD RK Namopuli,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 280–300, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33813>.

¹⁴ Muh. Zuhdy Hamzah, Nofvia De Vega, dan Sumihatul Ummah, “Role-playing Method for Language Development in Elementary School,” *Journal of Childhood Development* 3, no. 2 (2023): 36–47, <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3799>.

seimbang, sebab siswa tidak hanya berpikir, tetapi juga merasakan serta melakukan tindakan sesuai peran.¹⁵

Penerapan *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga membantu peningkatan minat baca serta literasi. Siswa lebih mudah memahami isi teks karena materi disajikan melalui praktik langsung. Kondisi ini berdampak pada peningkatan hasil belajar, terutama pada kemampuan memahami bacaan serta mengungkapkan kembali isi cerita secara lisan.¹⁶

Peran guru menjadi penting saat menerapkan metode ini. Guru bertugas menyusun skenario sederhana, membagi peran, serta mengarahkan jalannya kegiatan agar sesuai tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan selesai, guru memberikan refleksi agar siswa memahami nilai serta isi materi yang telah diperankan.¹⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran aktif yang membantu siswa sekolah dasar memahami materi Bahasa Indonesia melalui kegiatan memerankan tokoh atau situasi tertentu. Metode ini menggabungkan aktivitas berpikir, merasakan, serta bergerak sehingga membuat proses belajar lebih mudah dipahami. Penerapan *role playing* juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara, pemahaman teks, serta minat belajar siswa.

¹⁵ Hamzah, Vega, dan Ummah, 39.

¹⁶ Khusaini dan Muslimin, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Literasi Bahasa Siswa SD," 80.

¹⁷ Made Wiradana dan I Made Ari Winangun, "Efektivitas Model Pembelajaran Role-Playing dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2024): 159–68, <https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.265>.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Pelaksanaan metode bermain peran pada kegiatan literasi dilakukan melalui beberapa tahapan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Setiap tahapan dirancang untuk membantu siswa memahami isi bacaan sekaligus meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran.¹⁸ Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran di antaranya yaitu sebagai berikut:

a. Pemilihan Teks Bacaan

Tahap pertama berupa pemilihan teks bacaan sesuai tema pembelajaran serta tingkat perkembangan siswa. Guru memilih bacaan sederhana, menarik, dan mudah dipahami agar siswa dapat mengikuti alur cerita serta mengenali tokoh dengan baik.

b. Diskusi Isi Bacaan

Setelah membaca, siswa diajak mendiskusikan isi bacaan. Kegiatan ini bertujuan membantu siswa memahami alur cerita, karakter tokoh, latar peristiwa, serta pesan moral yang terkandung pada teks.

c. Pembagian Peran

Guru membagi peran sesuai tokoh dalam cerita. Setiap siswa memperoleh kesempatan memerankan karakter tertentu sehingga dapat memahami sifat, tindakan, serta perasaan tokoh pada bacaan.

¹⁸ Alfina Citrasukmawati dan Nur Aini Saura Putri, "Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Anak Usia Dini," *Jurnal Basataka (JBT)* 8, no. 1 (2025): 35–43, <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.584>.

d. Pementasan Sederhana

Siswa memerankan tokoh sesuai cerita melalui pementasan sederhana di depan kelas. Kegiatan ini membantu siswa mengungkapkan hasil pemahaman bacaan melalui dialog, gerakan, dan ekspresi.

e. Refleksi dan Evaluasi

Tahap terakhir berupa refleksi serta evaluasi bersama. Guru dan siswa membahas kembali isi cerita, nilai-nilai positif, serta pengalaman belajar selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap bacaan.¹⁹

Rangkaian tahapan tersebut membantu siswa memahami bacaan secara lebih baik karena proses pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui kegiatan membaca, tetapi juga melalui aktivitas berbicara, berinteraksi, serta memerankan tokoh dalam cerita.

5. Relevansi Kegiatan Bermain Peran terhadap Peningkatan Minat Baca

Kegiatan bermain peran mempunyai hubungan erat terhadap peningkatan minat baca siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, serta menyenangkan. Proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, melainkan memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui penghayatan tokoh, dialog, serta alur cerita. Keadaan tersebut mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap isi bacaan sehingga muncul dorongan untuk

¹⁹ Junaidah, "Penerapan Metode Role Playing dalam Proses Pembelajaran," *AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2022): 94–104, <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>.

membaca secara sukarela guna memperoleh informasi tentang tokoh maupun peristiwa pada cerita. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan minat belajar serta ketertarikan siswa terhadap kegiatan literasi.²⁰

Aktivitas bermain peran menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran. Siswa tidak sekadar membaca teks, tetapi juga berusaha memahami karakter, latar, percakapan, serta urutan peristiwa agar mampu menampilkan peran secara tepat. Proses tersebut menumbuhkan kebutuhan untuk membaca kembali sumber bacaan sehingga pemahaman terhadap isi teks menjadi semakin baik. Kebiasaan membaca ulang tersebut turut membantu pembentukan budaya membaca sejak usia sekolah dasar.²¹

Penggunaan metode bermain peran juga mampu mengurangi kejenuhan selama kegiatan membaca. Pembelajaran membaca sering dianggap monoton apabila hanya dilakukan melalui kegiatan membaca dan menjawab pertanyaan. Bermain peran menghadirkan variasi kegiatan belajar melalui gerak, ekspresi, komunikasi, serta interaksi antarsiswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup sehingga perhatian siswa terhadap bahan bacaan meningkat. Ketertarikan tersebut menjadi faktor penting

²⁰ Lina Adinda Krismasuci Hutabarat dan Julia Ivanna, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 173249 Sibulan-Bulan," *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)* 1, no. 2 (2023): 34–37, <https://doi.org/10.51178/jerh.v1i2.1372>.

²¹ Merlyn Marsalina Ndaong et al., "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Metode Belajar Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS SMP Swasta Sinar Pancasila Betun," *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 2, no. 4 (2024): 56–71, <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i4.458>.

bagi tumbuhnya minat baca karena siswa merasa kegiatan membaca memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.²²

Perasaan senang saat memerankan tokoh cerita dapat mendorong siswa untuk mencari bacaan lain yang memiliki tema serupa. Keinginan tersebut muncul akibat rasa penasaran terhadap cerita, tokoh, maupun peristiwa baru. Semakin sering siswa memperoleh pengalaman positif saat membaca dan bermain peran, semakin besar pula peluang terbentuknya kebiasaan membaca secara mandiri. Kebiasaan tersebut menjadi dasar penting bagi perkembangan literasi pada jenjang pendidikan berikutnya.²³

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa kegiatan bermain peran memiliki relevansi kuat terhadap peningkatan minat baca siswa. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, mendorong siswa membaca secara aktif, mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kebiasaan literasi. Melalui penerapan bermain peran secara terencana, minat baca siswa dapat berkembang secara bertahap dan berkelanjutan sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

²² Ida Isnaini, "Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Membaca," *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara* 1, no. 2 (2021): 82–94, <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i2.28>.

²³ Trisnawati dan Fathoni, "The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students."

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Pemilihan model tersebut didasarkan pada karakteristiknya berupa siklus berulang sehingga proses perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. PTK menjadi salah satu metode penelitian pendidikan yang berfokus pada upaya memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan tertentu, kemudian hasil tindakan tersebut diamati serta dievaluasi untuk memperoleh peningkatan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya. PTK juga memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran sehingga berbagai permasalahan belajar dapat diidentifikasi dan diperbaiki secara sistematis.¹

Model Kemmis dan McTaggart menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses berbentuk spiral. Setiap siklus tersusun atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar penyusunan tindakan pada siklus berikutnya. Pola tersebut

¹ Imam Machali, "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?," *Indonesian Journal of Action Research* 1, no. 2 (2022): 315–27, <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.

memungkinkan perbaikan pembelajaran berlangsung secara terus-menerus sampai tujuan penelitian tercapai.²

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Definisi operasional variabel adalah penjelasan variabel-variabel yang diteliti, serta penjabaran variabel menjadi subvariabel beserta indikator-indikatornya. Perumusan indikator didasarkan pada landasan teori yang telah dipaparkan sebelumnya.⁴ Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.⁵

Pada penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I melalui penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada SDN 3 Gantimulyo. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

² Yulita Putri, Abid Nurhuda, dan Ali Anhar Syi'bul Huda, "Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 5, no. 2 (2023): 43–50, <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.119>.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 38.

⁴ Zuhairi, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 48.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 135.

1. Variabel Bebas (Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran)

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen).⁶ Variabel bebas pada penelitian ini yaitu kegiatan literasi berbasis bermain peran. Kegiatan literasi berbasis bermain peran merupakan upaya pembelajaran yang memadukan kegiatan membaca dengan aktivitas dramatisasi atau pemeranan tokoh dalam teks cerita. Dalam kegiatan ini, siswa membaca, memahami, dan memerankan karakter cerita melalui dialog, ekspresi mimik wajah, intonasi suara, serta gerak tubuh. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih mendalam serta menumbuhkan pengalaman literasi yang menyenangkan.⁷

Pelaksanaan metode bermain peran dalam kegiatan literasi dilakukan melalui beberapa langkah, sebagai yaitu:

- a. Pemilihan teks bacaan sesuai dengan tema pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa.
- b. Diskusi isi bacaan, untuk memahami alur, tokoh, dan nilai moral dari teks.
- c. Pembagian peran, di mana setiap siswa mendapat karakter untuk diperankan.
- d. Pementasan sederhana, siswa memerankan tokoh sesuai karakter dan situasi dalam teks.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 39.

⁷ Alfina Citrasukmawati dan Nur Aini Saura Putri, "Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Anak Usia Dini," *Jurnal Basataka (JBT)* 8, no. 1 (2025): 35–43, <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.584>.

- e. Refleksi dan evaluasi, siswa dan guru berdiskusi mengenai isi bacaan serta pengalaman belajar yang diperoleh.

2. Variabel Terikat (Minat Baca Siswa Kelas I)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁸ Berdasarkan pengertian tersebut, variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat baca siswa. Minat baca diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk merasa senang, tertarik, dan termotivasi melakukan kegiatan membaca. Minat ini tercermin dari indikator sebagai berikut:

- a. Ketertarikan terhadap bacaan.
- b. Antusiasme dalam mengikuti kegiatan membaca.
- c. Refleksi terhadap isi bacaan.
- d. Frekuensi membaca.

C. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Gantimulyo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. Adapun alasan pelaksanaan penelitian ini yaitu upaya peningkatan minat baca siswa kelas I melalui penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran, sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta mampu membangun kebiasaan membaca sejak dini di lingkungan sekolah.

D. Subjek Penelitian

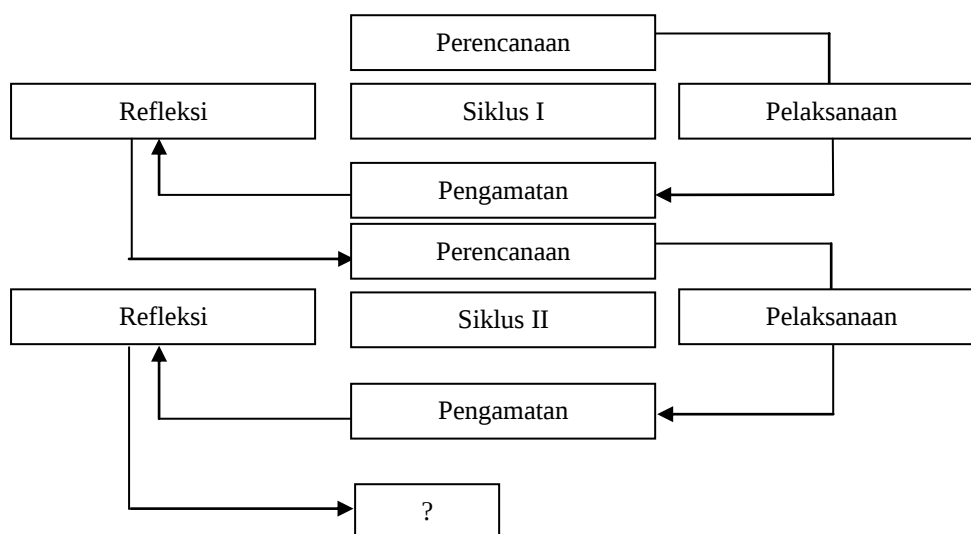
Subjek penelitian tindakan kelas ini ialah siswa Kelas I UPTD SDN 3 Gantimulyo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. Jumlah

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 39.

siswa pada kelas tersebut sebanyak 8 orang, terdiri atas 3 siswa laki-laki serta 5 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini merupakan kegiatan penelitian muncul sebagai upaya peningkatan minat baca siswa melalui implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), tetapi yang paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart.⁹ Langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas¹⁰

Tahap-Tahap Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan berulang secara bersiklus untuk memperoleh peningkatan hasil penerapan kegiatan literasi

⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 137.

¹⁰ Arikunto, 137.

berbasis bermain peran pada upaya peningkatan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Tindakan penelitian terdiri dari 2 siklus, setiap siklus memuat 2 pertemuan, setiap pertemuan berlangsung 2 jam pelajaran (2×35 menit). Setiap siklus penelitian tindakan kelas dijalankan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus I

Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan pada siklus 1 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahapan ini berisi penyusunan tindakan yang akan dilaksanakan, meliputi penentuan langkah kerja serta persiapan perangkat pembelajaran.

Tahap perencanaan meliputi:

- a. Menetapkan kelas I SDN 3 Gantimulyo sebagai objek penelitian.
- b. Menyusun rancangan pembelajaran literasi berbasis bermain peran untuk meningkatkan minat baca siswa.
- c. Menentukan materi bacaan sederhana sesuai kemampuan siswa kelas I.
- d. Menyusun skenario kegiatan bermain peran berbasis teks bacaan yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- e. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa serta guru selama kegiatan berlangsung.
- f. Menyusun angket untuk mengukur minat baca siswa setelah tindakan pembelajaran.

- g. Menyiapkan media pembelajaran pendukung yaitu naskah bermain peran.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancan, yaitu mengenai tindakan di kelas.¹¹ Pada penelitian ini, pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahapan tindakan yang dirancang untuk meningkatkan minat baca siswa. Kegiatan dilaksanakan secara bertahap sesuai rencana pembelajaran di kelas. Setiap kegiatan dilakukan melalui aktivitas membaca, memahami isi teks, serta memerankan tokoh dalam cerita sederhana. Guru menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai panduan utama.

Adapun kegiatan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pembuka

- 1) Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat membaca.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana.
- 3) Guru mengenalkan teks bacaan yang akan digunakan serta menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan langkah kegiatan literasi berbasis bermain peran sebagai berikut:

¹¹ Arikunto, 139.

- 1) Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita.
- 2) Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.
- 3) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.
- 4) Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.
- 5) Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan umpan balik terhadap penampilan bermain peran siswa.
- 2) Guru mengajak siswa merefleksikan isi cerita serta nilai moral yang terdapat pada teks bacaan.
- 3) Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran serta memberikan motivasi untuk meningkatkan kebiasaan membaca.

3. Pengamatan

Pengamatan merupakan proses pencatatan aktivitas pembelajaran oleh pengamat selama kegiatan berlangsung. Pengamat memperhatikan keterlibatan siswa saat kegiatan literasi berbasis bermain peran serta peran guru saat membimbing proses pembelajaran. Aspek pengamatan meliputi keaktifan membaca, keberanian memerankan tokoh, kerja sama antar

siswa, serta keterlaksanaan langkah kegiatan bermain peran sesuai rencana pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi, atau pantulan, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.¹² Tahapan ini dilakukan oleh guru dan siswa dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah berkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Kegiatan refleksi juga dapat diartikan mengingat kembali, merenungkan, mencermati, dan menganalisa kembali suatu kegiatan atau tindakan yang telah dilakukan sebagaimana yang telah dicatat dalam lembar observasi. Pada tahap ini dilakukan analisis data mengenai proses pembelajaran, masalah dan hambatan yang dijumpai dalam proses pembelajaran dan memperbaiki kelemahan untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karena hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan dimana pemahaman konsep siswa masih rendah. Maka pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan dari siklus I.

¹² Arikunto, 140.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.¹³ Pada metode observasi, cara yang paling efektif dalam penggunaannya adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.¹⁴

Metode observasi pada penelitian ini menggunakan dua lembar pengamatan pada setiap kali pertemuan, yaitu lembar observasi aktivitas guru serta lembar observasi aktivitas siswa. Tujuan penggunaan observasi tersebut untuk mengetahui proses pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran dalam meningkatkan minat baca siswa. Observasi aktivitas guru digunakan untuk menilai keterlaksanaan langkah pembelajaran, sedangkan observasi aktivitas siswa digunakan untuk melihat keaktifan, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama kegiatan membaca, berdiskusi, serta bermain peran berlangsung.

2. Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan yang

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 145.

¹⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 272.

tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹⁵ Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat minat baca siswa kelas I setelah penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran. Adapun skala ukur yang digunakan untuk menghitung jawaban responden pada penelitian ini yaitu skala Likert. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi siswa terhadap kegiatan literasi yang telah dilaksanakan. Sebagaimana dikemukakan Sugiyono, skala Likert digunakan untuk menilai jawaban responden berdasarkan tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan.

Tabel 3.1
Skala *Likert*

Pernyataan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SJ)	4

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.¹⁶ Metode ini digunakan untuk memperoleh data meliputi perangkat pembelajaran berupa modul ajar, naskah bermain peran, serta catatan pelaksanaan kegiatan literasi di kelas. Selain itu, dokumentasi juga mencakup data sekolah seperti profil sekolah, serta informasi pendukung lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran literasi.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 142.

¹⁶ Sugiyono, 274.

G. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto berpendapat, instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹⁷ Instrumen dalam penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar mempermudah proses penelitian, lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Instrumen yang digunakan pada peneliti adalah lembar observasi, angket, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan daftar kegiatan yang memuat indikator pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran dalam upaya peningkatan minat baca siswa kelas I. Lembar observasi disusun oleh peneliti serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum digunakan di lapangan. Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran literasi berbasis bermain peran. Lembar observasi berfungsi sebagai alat pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran agar diperoleh data sesuai kebutuhan penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen lembar observasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

¹⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 2003.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Kegiatan Literasi
Berbasis Bermain Peran

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Persiapan				
	Perangkat ajar dan bahan literasi (cerita anak/dongeng)				
2.	Kegiatan belajar mengajar				
	a. Pendahuluan				
	1) Apresiasi dan motivasi				
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran				
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan				
	b. Kegiatan inti				
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa				
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik				
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita				
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita				
	5) Membimbing proses bermain peran siswa				
	c. Penutup				
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa				
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral				
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan				
3.	Pengelolaan waktu				
	Ketepatan waktu dalam mengajar				
	Ketepatan memulai pembelajaran				
	Ketepatan menutup pembelajaran				
Jumlah skor					
Presentase					

Kemudian kisi-kisi lembar observasi siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Siswa pada Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah					
2.	Ananda Widya Kirani					
3.	Arcen Bastian Jordy					
4.	Aqilla Falisha Azahra					
5.	Aulia Fania Kirani					
6.	Gevariel Setiawan					
7.	Michaela Tabita					
8.	Nada Humaria					
Skor						
Total Skor						
Persentase						

Keterangan Aktivitas

- 1) Siswa menunjukkan antusiasme membaca teks cerita
- 2) Siswa terlibat aktif dalam diskusi isi bacaan
- 3) Siswa berani memerankan tokoh serta mengekspresikan karakter
- 4) Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri

Terkait dengan instrumen observasi kegiatan guru dan siswa, penskorannya memperhatikan ketentuan sebagai berikut:

4 = Sangat Baik	80-100 (Sangat Baik)
3 = Baik	70-79 (Baik)
2 = Cukup	60-69 (Cukup)
1 = Kurang	50-59 (Kurang) ¹⁸

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi / banyak individu)

P = angka persentase.¹⁹

¹⁸ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 302.

¹⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 43.

2. Instrumen Tes

Angket digunakan sebagai alat untuk memperoleh data mengenai minat baca siswa kelas I setelah diterapkan kegiatan literasi berbasis bermain peran. Angket diberikan kepada siswa pada akhir tindakan pembelajaran untuk mengetahui tingkat minat baca siswa secara mandiri berdasarkan pengalaman belajar yang telah dilakukan. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala Likert.

Adapun kisi-kisi instrumen angket minat baca siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Minat Baca Siswa

No.	Aspek/Indikator Minat Baca	Deskripsi	Nomor Pernyataan
1.	Ketertarikan terhadap kegiatan membaca,	Siswa merasa senang serta tertarik membaca cerita yang diperankan bersama teman	1, 6, 10
2.	Antusiasme mengikuti kegiatan literasi.	Siswa menunjukkan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran	2, 7
3.	Partisipasi aktif dalam membaca serta bermain peran.	Siswa aktif membaca serta memerankan tokoh cerita	3, 5, 9
4.	Refleksi terhadap isi bacaan.	Siswa mampu menyampaikan kembali isi cerita serta nilai moral	4, 8

3. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kegiatan pembelajaran serta hasil pelaksanaan literasi berbasis bermain peran pada kelas I melalui bukti tertulis, foto, rekaman, serta arsip

yang tersedia di lokasi penelitian. Dokumentasi ini berfungsi sebagai sumber data pendukung yang menggambarkan proses penelitian secara faktual selama kegiatan berlangsung di SDN 3 Gantimulyo. Data dokumentasi dalam penelitian ini meliputi profil sekolah SDN 3 Gantimulyo, visi serta misi sekolah, data guru dan siswa, denah lokasi sekolah, foto kegiatan literasi berbasis bermain peran, serta catatan pelaksanaan setiap siklus pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah perubahan perilaku, ekspresi, dan motivasi siswa secara naratif berdasarkan data observasi dan wawancara. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor rata-rata angket minat baca siswa pada kondisi awal dan setelah tindakan setiap siklus. Kriteria peningkatan minat baca ditentukan berdasarkan perbandingan skor antar siklus.²⁰

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan minat baca siswa kelas I melalui implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran dari siklus ke siklus, yaitu:

²⁰ Mayang Sari et al., “Desain dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Metode Bercerita,” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)* 15, no. 2 (2025): 50–59, <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v15i2.17501>.

1. Proses pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada pembelajaran kelas I SDN 3 Gantimulyo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca serta bermain peran hingga 75%.
2. Minat baca siswa kelas I melalui penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran di SDN 3 Gantimulyo diharapkan dapat meningkat hingga 75%, yang ditunjukkan melalui peningkatan antusiasme, keaktifan membaca, serta keberanian siswa dalam memerankan tokoh cerita.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : UPTD SD Negeri 3 Gantimulyo
- b. Tahun Berdiri : 1984
- c. NPSN : 10805628
- d. NSS : 101120410351
- e. Jenjang : Sekolah Dasar
- f. Status : Negeri
- g. Alamat Sekolah : Dusun 5 RT/RW.021/005 Desa Gantimulyo
- h. Kode POS : 34391
- i. Kecamatan : Pekalongan
- j. Kabupaten : Lampung Timur
- k. Provinsi : Lampung¹

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Visi SD Negeri 3 Gantimulyo adalah: “Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas untuk membentuk peserta didik yang cerdas, terampil, berakhlak mulia, serta berlandaskan iman dan takwa.”

¹ Dokumentasi, Profil SD Negeri 3 Gantimulyo, Pekalongan, Lampung Timur

b. Misi

Misi SD Negeri 3 Gantimulyo adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung bagi peserta didik.
- 2) Mengembangkan potensi, bakat, dan minat siswa melalui kegiatan akademik dan non-akademik.
- 3) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan secara berkelanjutan.
- 4) Menanamkan budaya disiplin dan mutu dalam seluruh kegiatan sekolah.
- 5) Membentuk karakter peserta didik yang berbudi pekerti luhur.²

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan lulusan yang cerdas, terampil, dan siap melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- 2) Mewujudkan warga sekolah yang berdedikasi tinggi terhadap peningkatan mutu pendidikan.³

3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Data pendidik dan tenaga kependidikan di SD Negeri 3 Gantimulyo terdiri dari guru kelas, guru mata pelajaran, serta tenaga kependidikan yang mendukung proses pembelajaran dan administrasi sekolah. Rincian data guru SD Negeri 3 Gantimulyo disajikan pada tabel berikut ini:

² Dokumentasi, Profil SD Negeri 3 Gantimulyo, Pekalongan, Lampung Timur

³ Dokumentasi, Profil SD Negeri 3 Gantimulyo, Pekalongan, Lampung Timur

Tabel 4.1
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SD Negeri 3 Gantimulyo

No	Nama / NIP	Keterangan
1	Mubaidah, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Elis Mujiawati, S.Pd	Guru Kelas
3	Puspita Ayuni, S.Pd	Guru Kelas
4	Meli Fitriana, S.Pd	Guru Mapel
5	Nanik Sofiyanti, S.Pd	Guru Kelas
6	Putri Ratna Sari, S.Pd	Guru Kelas
7	Desy Khusna Nurmaida, S.Pd	Guru Kelas
8	Insiyah Santika Dewi, S.Pd	Tendik

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 3 Gantimulyo

4. Data Siswa SD Negeri 3 Gantimulyo

Siswa yang ada di SD Negeri 3 Gantimulyo tersebar dari kelas I sampai dengan kelas VI. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah, jumlah peserta didik SD Negeri 3 Gantimulyo pada Tahun Pelajaran 2025/2026 adalah 32 siswa, dengan rincian sebagaimana disajikan pada tabel berikut ini:

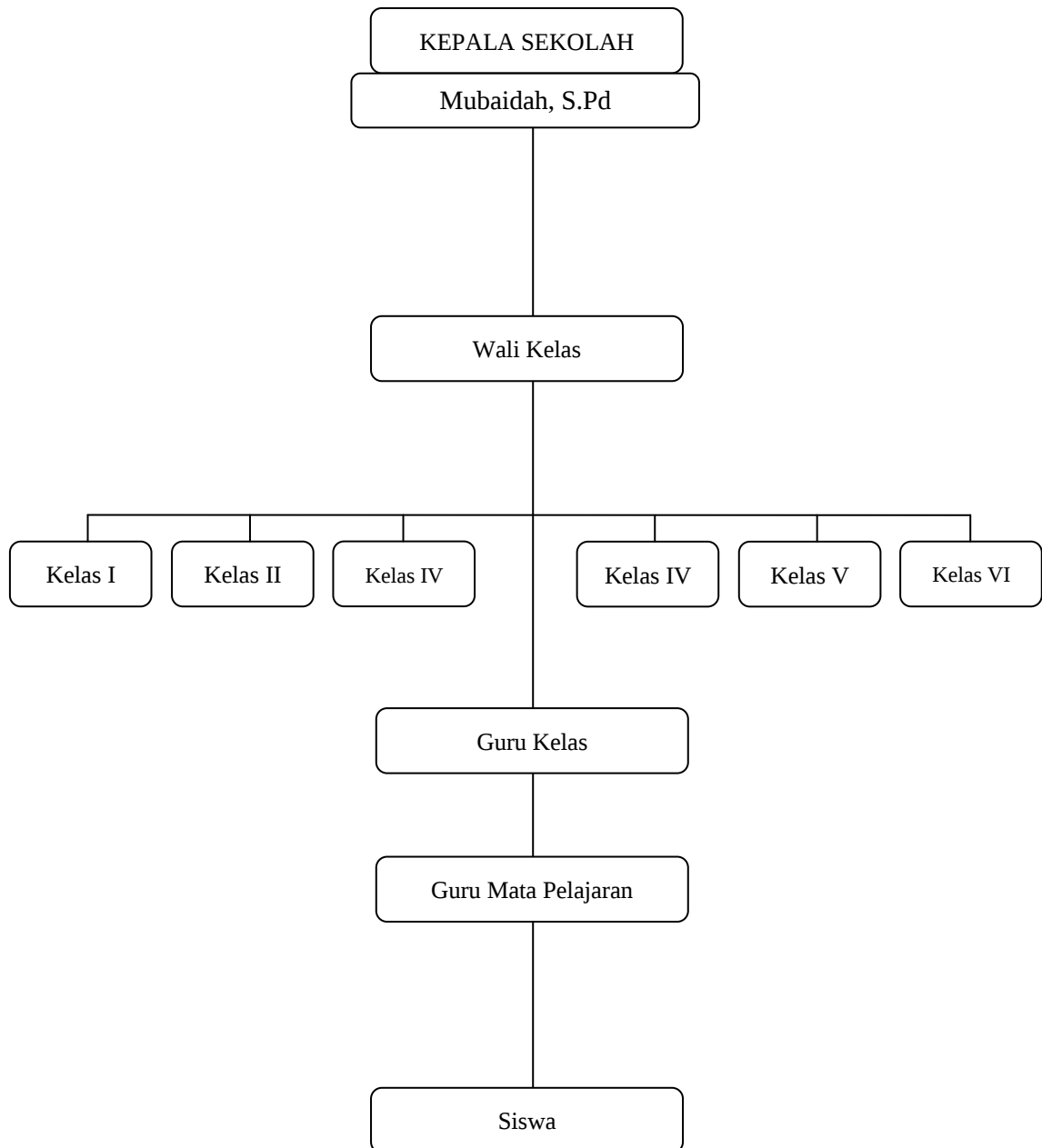
Tabel 4.2
Jumlah Siswa di SD Negeri 3 Gantimulyo

No.	Nama Rombel	Jumlah Siswa		Wali Kelas
		L	P	
1	Kelas I	3	5	Puspita Ayuni, S.Pd
2	Kelas II	0	4	Elis Mujiawati, S.Pd
3	Kelas III	2	0	Nanik Sofiyanti, S.Pd
4	Kelas I	6	4	Putri Ratna Sari, S.Pd
5	Kelas V	2	2	Insiyah Santika Dewi, S.Pd
6	Kelas VI	1	3	Desy Khusna Nurmaida, S.Pd

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 3 Gantimulyo

5. Struktur Organisasi SD Negeri 3 Gantimulyo

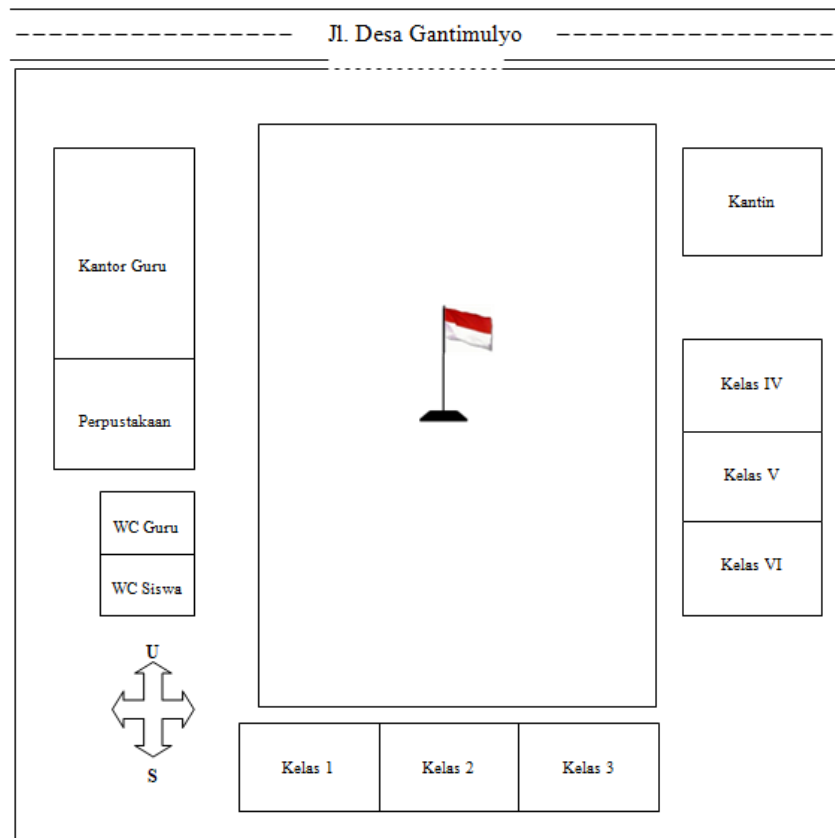
Struktur organisasi SD Negeri 3 Gantimulyo dapat dilihat pada Gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1
Struktur Organisasi SD Negeri 3 Gantimulyo
Sumber : Dokumentasi SD Negeri 3 Gantimulyo

6. Denah Lokasi SD Negeri 3 Gantimulyo

Denah lokasi SD Negeri 3 Gantimulyo dapat dilihat pada Gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2
Denah Lokasi SD Negeri 3 Gantimulyo
 Sumber: Dokumentasi SD Negeri 3 Gantimulyo

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Gantimulyo untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I melalui implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran. Penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2×35 menit) pada setiap pertemuan. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan atau siklus yang dilaksanakan secara bertahap untuk melihat peningkatan minat baca siswa.

1. Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, 27 Februari 2026 dengan tema "Temanku Berbeda". Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 Februari 2026 dengan tema "Kerja Sama Membangun Jembatan". Tahapan dalam pembelajaran siklus I yaitu:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun seluruh rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I melalui penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Tahap perencanaan dilakukan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran agar kegiatan berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran literasi berbasis bermain peran untuk meningkatkan minat baca siswa.
- 2) Menentukan materi bacaan sederhana yang sesuai dengan kemampuan siswa kelas I.
- 3) Menyusun skenario kegiatan bermain peran berdasarkan teks bacaan yang akan digunakan pada proses pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru serta siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyusun angket untuk mengukur tingkat minat baca siswa setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran berupa naskah bermain peran dengan yang digunakan pada kegiatan literasi berbasis bermain peran.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada tahap ini rencana pembelajaran yang dirancang dan direncanakan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, 27 Februari 2026. Dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat membaca.

- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana.
- (3) Guru mengenalkan teks bacaan yang akan digunakan serta menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.

b) Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan langkah kegiatan literasi berbasis bermain peran secara sistematis untuk meningkatkan minat baca siswa melalui teks “*Temanku Berbeda*”. Seluruh langkah dirancang agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga memahami isi bacaan melalui pengalaman bermain peran secara langsung.

- (1) Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita.

Pada tahap ini guru terlebih dahulu menyiapkan naskah bermain peran berjudul *Temanku Berbeda* sebagai bahan utama kegiatan literasi. Naskah tersebut memuat tokoh Narator, Rusa, Monyet, Gajah, Zebra, Panda, Sapi, Kucing, dan Ayam yang masing-masing memiliki karakter dan dialog sederhana. Guru menjelaskan secara singkat isi cerita bahwa setiap tokoh memiliki perbedaan tetapi tetap dapat berteman dengan baik.

Selanjutnya guru membagi peran kepada siswa sesuai karakter yang terdapat dalam cerita. Pembagian peran mempertimbangkan jumlah siswa, kemampuan membaca, keberanian, serta kenyamanan siswa agar seluruh

peserta didik dapat terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani.

Hasil dokumentasi menunjukkan adanya lembar naskah bermain peran *Temanku Berbeda* yang digunakan dalam pembelajaran sebagaimana dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.3
Naskah Bermain Peran “Temanku Berbeda”

(2) Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.

Pada tahap ini guru membacakan teks *Temanku Berbeda* secara perlahan dengan menggunakan intonasi

yang berbeda sesuai karakter tokoh. Saat membacakan bagian Narator, guru menggunakan suara yang tenang dan jelas, sedangkan saat menirukan tokoh hewan seperti Rusa, Monyet, dan Ayam, guru menggunakan variasi suara agar lebih menarik perhatian siswa.

Ekspresi wajah serta gerakan sederhana turut digunakan untuk membantu siswa memahami isi cerita, seperti gerakan melompat saat menirukan Monyet atau gerakan berjalan lambat saat menggambarkan Gajah. Siswa diminta memperhatikan cara pengucapan, ekspresi, serta alur cerita sebagai contoh sebelum melakukan kegiatan bermain peran.

Hasil dokumentasi menunjukkan adanya foto guru saat membacakan naskah di depan kelas sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.4
Guru Membacakan Naskah “Temanku Berbeda”

- (3) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.

Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan sederhana terkait tokoh-tokoh dalam cerita seperti Rusa, Gajah, Zebra, Panda, Sapi, Kucing, Monyet, dan Ayam. Guru juga menanyakan perbedaan karakter masing-masing tokoh serta pesan moral yang terdapat dalam cerita.

Siswa diberi kesempatan menjawab secara bergiliran agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif. Diskusi diarahkan untuk menanamkan pemahaman bahwa setiap makhluk memiliki perbedaan, tetapi perbedaan tersebut tidak menghalangi terbentuknya persahabatan. Guru juga menekankan pesan bahwa perbedaan justru dapat memperindah hubungan sosial antarindividu.

Hasil dokumentasi menunjukkan adanya foto kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5
Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Temanku Berbeda”

- (4) Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.

Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk memilih peran yang diinginkan sesuai tokoh dalam cerita seperti Narator, Rusa, Monyet, Gajah, Zebra, Panda, Sapi, Kucing, dan Ayam. Guru memberikan arahan agar pemilihan peran dilakukan secara tertib dan adil.

Siswa yang masih ragu dalam menentukan pilihan dibantu oleh guru agar tetap memperoleh peran. Guru juga memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan tampil sesuai kemampuannya. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran literasi.

- (5) Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

Pada tahap ini siswa melaksanakan kegiatan bermain peran berdasarkan naskah *Temanku Berbeda*. Siswa memerankan tokoh masing-masing dengan mengucapkan dialog seperti “Aku Rusa, aku suka berlari cepat”, “Aku Gajah, tubuhku besar tetapi aku ramah”, hingga “Walaupun kita berbeda, kita tetap berteman”.

Guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan pengucapan dialog, membantu siswa yang kesulitan mengingat teks, serta menjaga ketertiban kelas selama kegiatan berlangsung. Kegiatan dilakukan secara

bergantian agar seluruh siswa mendapat kesempatan tampil dan berpartisipasi.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik terhadap penampilan bermain peran siswa secara langsung setelah kegiatan selesai. Umpan balik diberikan dalam bentuk apresiasi terhadap keberanian siswa, kelancaran membaca dialog, serta ekspresi yang ditampilkan selama bermain peran. Guru juga memberikan arahan perbaikan secara sederhana bagi siswa yang masih mengalami kesulitan agar dapat meningkatkan kemampuan pada kegiatan berikutnya. Selanjutnya guru mengajak siswa merefleksikan isi cerita serta nilai moral yang terdapat di dalamnya, seperti sikap saling menghargai perbedaan dan sikap tolong-menolong. Kegiatan diakhiri dengan penyimpulan pembelajaran oleh guru yang menegaskan kembali inti kegiatan literasi berbasis bermain peran serta pemberian motivasi kepada siswa agar lebih sering membaca dan berlatih memahami cerita melalui kegiatan yang menyenangkan.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan membaca melalui peran tokoh dalam cerita. Siswa terlihat lebih berani membaca dialog serta lebih aktif saat mengikuti kegiatan bermain peran. Namun masih terdapat

beberapa siswa yang kurang percaya diri saat tampil di depan kelas serta masih terbata-bata dalam membaca teks. Selain itu, pemahaman terhadap isi cerita pada sebagian siswa masih perlu ditingkatkan karena belum seluruh siswa mampu menjelaskan kembali isi cerita dengan runtut.

Hasil refleksi ini digunakan sebagai bahan pertimbangan guru untuk memberikan pendampingan lebih intensif serta meningkatkan strategi pembelajaran agar minat baca siswa kelas I dapat berkembang lebih baik pada kegiatan selanjutnya.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 Februari 2026.

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat bekerja sama dalam pembelajaran.
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana, yaitu memahami pentingnya kerja sama melalui kegiatan bermain peran.
- (3) Guru mengenalkan teks bacaan yang akan digunakan serta menjelaskan kegiatan bermain peran berjudul “*Kerja Sama Membangun Jembatan*” yang akan dilakukan siswa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan langkah kegiatan literasi berbasis bermain peran secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai kerja sama melalui teks “*Kerja Sama Membangun Jembatan*”. Seluruh langkah dirancang agar siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memahami makna kerja sama melalui pengalaman bermain peran secara langsung.

(1) Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita.

Pada tahap ini guru terlebih dahulu menyiapkan naskah bermain peran berjudul *Kerja Sama Membangun Jembatan* sebagai bahan utama kegiatan literasi. Naskah tersebut memuat tokoh Narator, Gajah, Beruang, Monyet, Rusa, Kelinci, Zebra, Panda, dan Ayam yang masing-masing memiliki peran dan dialog sederhana.

Guru menjelaskan secara singkat isi cerita bahwa para hewan harus bekerja sama untuk membangun jembatan agar dapat menyeberangi sungai. Selanjutnya guru membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita. Pembagian peran mempertimbangkan jumlah siswa, kemampuan membaca, keberanian, serta kesiapan siswa agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif dan merata.

Hasil dokumentasi menunjukkan adanya lembar naskah bermain peran *Kerja Sama Membangun Jembatan* yang digunakan dalam pembelajaran sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.6
Naskah Bermain Peran "Kerja Sama Membangun Jembatan"

(2) Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.

Pada tahap ini guru membacakan teks *Kerja Sama Membangun Jembatan* secara perlahan dengan intonasi

yang berbeda sesuai karakter tokoh. Saat membacakan Narator, guru menggunakan suara jelas dan tenang, sedangkan pada tokoh seperti Gajah dan Beruang, guru menggunakan suara tegas untuk menunjukkan kekuatan karakter.

Ekspresi wajah dan gerakan sederhana juga digunakan, seperti gerakan mengangkat saat menirukan Gajah atau gerakan lincah saat menirukan Monyet. Siswa diminta memperhatikan cara pengucapan, ekspresi, serta alur cerita sebagai contoh sebelum melakukan kegiatan bermain peran.

Hasil dokumentasi menunjukkan adanya foto guru saat membacakan naskah di depan kelas sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.7
Guru Membacakan Naskah “Kerja Sama Membangun Jembatan”

(3) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.

Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan sederhana terkait isi cerita seperti siapa saja tokoh yang terlibat, apa masalah yang dihadapi, serta bagaimana cara para hewan menyelesaikan masalah tersebut.

Siswa diberi kesempatan menjawab secara bergiliran agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif. Diskusi diarahkan untuk memahami bahwa setiap tokoh memiliki kemampuan berbeda dan semua kemampuan tersebut diperlukan dalam menyelesaikan pekerjaan. Guru juga menekankan bahwa kerja sama merupakan kunci keberhasilan dalam menyelesaikan tugas bersama.

Hasil dokumentasi menunjukkan adanya foto kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.8
Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Kerja Sama Membangun Jembatan”

- (4) Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.

Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk memilih peran sesuai tokoh dalam cerita seperti Gajah, Beruang, Monyet, Rusa, Kelinci, Zebra, Panda, Ayam, dan Narator. Guru memberikan arahan agar pemilihan peran dilakukan secara tertib dan adil.

Siswa yang masih ragu dibantu oleh guru dalam menentukan pilihan agar semua siswa memperoleh peran. Guru memastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan tampil dan berpartisipasi dalam kegiatan. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan rasa percaya diri serta melatih kerja sama antar siswa.

- (5) Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

Pada tahap ini siswa melaksanakan kegiatan bermain peran berdasarkan naskah *Kerja Sama Membangun Jembatan*. Siswa memerankan tokoh masing-masing dengan mengucapkan dialog seperti “Aku Gajah, aku membantu mengangkat kayu”, “Aku Monyet, aku mengikat tali di pohon”, hingga “Hore! Kita berhasil karena bekerja sama!”

Guru berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan pengucapan dialog, menjaga ketertiban kelas, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan. Kegiatan dilakukan secara bergantian agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam permainan peran.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran secara menyeluruh berdasarkan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Guru menegaskan kembali nilai penting yang terkandung dalam cerita “*Kerja Sama Membangun Jembatan*”, yaitu bahwa kerja sama dapat membuat pekerjaan yang sulit menjadi lebih mudah dan cepat terselesaikan.

Selain itu, guru memberikan penguatan kepada siswa terkait pentingnya saling membantu, menghargai kemampuan teman, serta bekerja sesuai peran masing-masing. Guru juga memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berani bekerja sama dalam kelompok tanpa membedakan teman.

Guru kemudian menyarankan siswa untuk menerapkan sikap kerja sama dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam.

d) Refleksi

Pada pertemuan kedua diperoleh data bahwa kemampuan siswa dalam memahami nilai kerja sama melalui kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pertemuan I. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjalankan peran masing-masing dengan lebih percaya diri, serta mampu memahami alur cerita secara lebih baik.

Siswa juga mulai menunjukkan sikap kerja sama yang lebih baik, seperti saling membantu saat menampilkan peran, berbagi tugas sesuai tokoh, serta lebih kompak dalam menyelesaikan kegiatan bermain peran. Selain itu, sebagian besar siswa sudah mampu mengucapkan dialog sesuai naskah dengan lebih lancar. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya percaya diri dalam menampilkan peran di depan kelas, sehingga masih membutuhkan bimbingan dari guru.

Secara umum, hasil pembelajaran pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Meskipun demikian, belum seluruh siswa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga tindakan pembelajaran perlu dilanjutkan pada Siklus II.

c. Observasi (Pengamatan)

Kegiatan observasi ini dilaksanakan oleh peneliti dengan berkolaborasi bersama wali kelas I SDN 3 Gantimulyo, yaitu Ibu Puspita Ayuni, S.Pd. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran yang diterapkan di kelas I dalam upaya meningkatkan minat baca siswa. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mencermati keterlibatan siswa, respons, serta dinamika pembelajaran yang terjadi ketika model bermain peran digunakan dalam kegiatan literasi. Seluruh hasil pengamatan dicatat secara sistematis dalam lembar observasi guru dan siswa sebagai instrumen penelitian. Secara lebih rinci, hasil observasi pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II disajikan sebagai berikut.

1) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan I dan II dalam penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran di Kelas I SDN 3 Gantimulyo secara umum sudah mulai terlaksana sesuai langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan. Namun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam pengelolaan kegiatan inti, khususnya pada saat membimbing siswa dalam memerankan tokoh cerita serta mengoptimalkan refleksi nilai moral dari cerita yang telah dibaca dan diperankan. Hasil observasi aktivitas mengajar guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Kegiatan
Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	
		Pert.1	Pert.2
1.	Persiapan		
	Perangkat ajar dan bahan literasi	2	3
2.	Kegiatan belajar mengajar		
	a. Pendahuluan		
	1) Apresiasi dan motivasi	2	2
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	2
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan	3	3
	b. Kegiatan inti		
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa	2	3
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik	2	3
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita	2	2
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita	2	3
	5) Membimbing proses bermain peran siswa	2	2
	c. Penutup		
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa	2	3
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral	2	3
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan	2	3
3.	Pengelolaan waktu		
	Ketepatan waktu dalam mengajar	2	3
	Ketepatan memulai pembelajaran	3	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	2	3
Jumlah Skor		32	41
Rata-Rata		2,13	2,73
Presentase		53,3%	68,3%

Keterangan persentase skor:

Skor maksimal 100

4 = sangat baik 2 = cukup

3 = baik 1 = kurang

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan aktivitas mengajar guru dalam menerapkan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada siklus I. Pada pertemuan I diperoleh jumlah skor 32 dengan rata-rata 2,13 dan persentase sebesar 53,3% yang berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa

pelaksanaan pembelajaran sudah mulai berjalan sesuai langkah-langkah yang direncanakan, namun masih belum optimal terutama pada beberapa aspek kegiatan inti seperti mengajak siswa mendiskusikan isi cerita serta membimbing proses bermain peran agar lebih terarah dan ekspresif.

Pada pertemuan II terjadi peningkatan dengan jumlah skor 41, rata-rata 2,73, dan persentase sebesar 68,3% yang termasuk dalam kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mulai lebih mampu mengelola kegiatan pembelajaran literasi berbasis bermain peran secara lebih efektif, khususnya dalam menyiapkan skenario bermain peran, membacakan teks dengan ekspresi menarik, memfasilitasi siswa dalam memilih dan memerankan tokoh, serta memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa. Selain itu, suasana kelas juga menjadi lebih aktif dan kondusif dibandingkan pertemuan sebelumnya. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam pendalaman kegiatan diskusi isi cerita dan pembimbingan proses bermain peran agar seluruh siswa dapat lebih aktif dan terlibat secara maksimal dalam pembelajaran literasi berbasis bermain peran.

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Aktivitas belajar siswa pada Siklus I pertemuan I masih tergolong rendah. Sebagian siswa belum menunjukkan keterlibatan

yang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam mengikuti instruksi guru, serta belum menunjukkan partisipasi yang maksimal dalam kegiatan belajar. Pada saat kegiatan berlangsung, beberapa siswa masih bersikap pasif dan cenderung menunggu arahan dari guru maupun teman sekelompoknya. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran pada awal penerapan masih memerlukan penyesuaian agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih optimal.

Pada pertemuan II, mulai terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa, meskipun belum mencapai hasil yang maksimal. Siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam hal perhatian terhadap pembelajaran, keberanian untuk terlibat dalam kegiatan, serta mulai adanya interaksi antar siswa dalam kegiatan literasi berbasis bermain peran. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang perlu diberikan bimbingan agar lebih aktif dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Implementasi
Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus I

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		Pert. I					Pert. II				
		(1)	(2)	(3)	(4)		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah	2	2	2	2	2,0	3	2	2	3	2,5
2.	Ananda Widya Kirani	2	2	1	2	1,8	3	2	3	2	2,5
3.	Arcen Bastian Jordy	2	2	2	1	1,8	2	2	2	2	2,0
4.	Aqilla Falisha Azahra	2	1	2	2	1,8	2	2	2	2	2,0
5.	Aulia Fania Kirani	2	2	1	2	1,8	3	2	3	3	2,8
6.	Gevariel Setiawan	1	2	2	2	1,8	2	2	2	2	2,0
7.	Michaela Tabita	2	2	2	2	2,0	3	2	2	3	2,5
8.	Nada Humaria	2	2	1	1	1,5	2	2	3	2	2,3
Skor		15	15	13	14		20	16	19	19	
Total Skor		57					74				
Persentase		44.53%					57.81%				

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada pertemuan I diperoleh total skor 57 dengan rata-rata 1,78 dan persentase sebesar 44,53% yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih belum optimal. Siswa masih kurang aktif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta belum menunjukkan kerja sama yang baik dalam kegiatan literasi berbasis bermain peran.

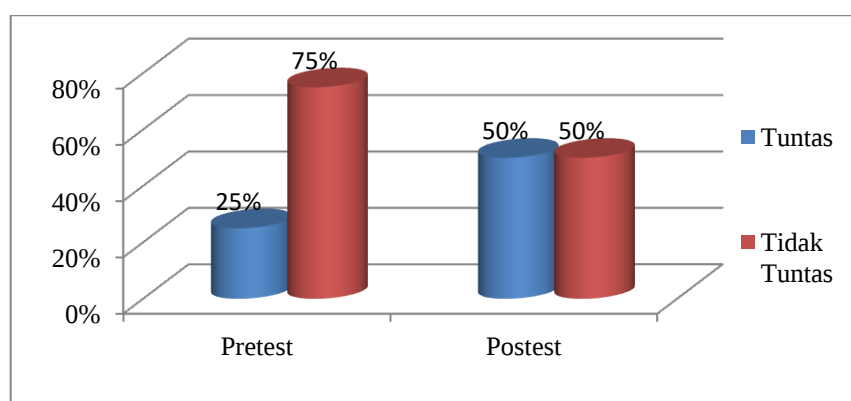
Pada pertemuan II terjadi peningkatan dengan total skor 74, rata-rata 2,31, dan persentase sebesar 57,81%. Meskipun masih berada pada kategori cukup, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan aktivitas belajar siswa dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa mulai lebih aktif, lebih memperhatikan pembelajaran, serta mulai menunjukkan peningkatan kerja sama dalam kegiatan bermain peran. Namun demikian, beberapa siswa masih perlu mendapatkan pendampingan agar dapat lebih aktif dan terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

3) Hasil Tes Hasil belajar Siswa Siklus I

Penilaian hasil belajar siswa pada penelitian ini didasarkan pada kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang diberikan. Data hasil belajar diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* pada Siklus I yang diikuti oleh 8 siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Hasil tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Indikator	Siklus I	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Rata-Rata	59	66
2.	Skor Tertinggi	75	75
3.	Skor Terendah	50	55
4.	Tuntas	2 (25%)	4 (50%)
5.	Tidak Tuntas	6 (75%)	4 (50%)



Gambar 4.9
Grafik Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel dan gambar di atas menunjukkan hasil belajar siswa pada Siklus I dalam kegiatan peningkatan minat baca siswa kelas I melalui implementasi kegiatan literasi berbasis

bermain peran di SDN 3 Gantimulyo. Tes hasil belajar pada siklus I diikuti oleh 8 siswa yang terdiri dari pretest dan posttest. Pada tahap pretest, diperoleh nilai rata-rata sebesar 59 dengan skor tertinggi 75 dan skor terendah 50. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar (≥ 70) sebanyak 2 siswa atau 25%, sedangkan 6 siswa atau 75% belum tuntas.

Setelah diterapkan kegiatan literasi berbasis bermain peran, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 66, dengan skor tertinggi tetap 75 dan skor terendah meningkat menjadi 55. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 4 siswa atau 50%, sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 4 siswa atau 50%.

Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai nilai ≥ 70 . Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar peningkatan minat baca dan hasil belajar siswa melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran dapat tercapai secara optimal.

d. Hasil Angket Minat Baca Siswa

Hasil angket minat baca siswa digunakan untuk mengetahui tingkat minat baca siswa kelas I terhadap kegiatan literasi berbasis bermain peran yang diterapkan dalam penelitian ini. Angket diberikan kepada siswa pada Siklus I yang terdiri dari dua pertemuan, yaitu pertemuan I dan pertemuan II. Instrumen angket disusun dalam bentuk

pernyataan dengan empat pilihan jawaban (STS, TS, S, SS) yang kemudian dikonversikan ke dalam skor nominal untuk mengetahui tingkat minat baca siswa secara kuantitatif. Hasil angket minat baca siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Angket Minat Baca Siswa Siklus I

No	Pernyataan	Skor	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Saya senang membaca cerita yang diperankan bersama teman.	1	2
2	Saya bersemangat mengikuti kegiatan literasi di kelas.	2	2
3	Saya aktif membaca dan memerankan tokoh dalam cerita.	3	3
4	Saya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan mudah.	2	2
5	Saya merasa kegiatan literasi berbasis bermain peran sangat menyenangkan.	2	3
6	Saya suka membaca agar bisa berperan dengan baik dalam kegiatan kelas.	1	2
7	Saya merasa percaya diri saat tampil memerankan tokoh cerita.	1	1
8	Saya ingin membaca lebih banyak buku cerita setelah kegiatan ini.	2	2
9	Saya merasa membaca membantu saya memahami karakter dalam cerita.	3	4
10	Saya ingin kegiatan membaca seperti ini diulang kembali.	2	2
Jumlah		19	23
Persentase		47,5%	57,5%

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket minat baca siswa pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II. Pada pertemuan I, total skor minat baca siswa sebesar 19 dengan persentase 47,5%. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca siswa masih berada pada kategori cukup rendah, meskipun beberapa indikator seperti keaktifan dalam memerankan tokoh dan pemahaman isi bacaan sudah mulai muncul pada sebagian siswa. Pada pertemuan

II, terjadi peningkatan total skor menjadi 23 dengan persentase 57,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran mulai memberikan dampak positif terhadap minat baca siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan, lebih aktif dalam membaca, serta lebih mampu memahami isi bacaan melalui peran yang dimainkan.

Meskipun terjadi peningkatan minat baca siswa pada Siklus I, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu meningkat 75%, sehingga diperlukan perbaikan dan penguatan pada Siklus berikutnya agar minat baca siswa dapat meningkat secara optimal melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran.

e. Refleksi Siklus I

Pada akhir Siklus I, berdasarkan hasil observasi, tes hasil belajar, dan angket minat baca siswa, diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran di kelas I SDN 3 Gantimulyo telah mengalami peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke Siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan secara keseluruhan pada Siklus I, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Aktivitas siswa dalam kegiatan literasi berbasis bermain peran sudah mulai meningkat, namun masih belum merata. Sebagian siswa sudah menunjukkan ketertarikan dalam membaca dan memerankan tokoh cerita, tetapi masih terdapat siswa yang

cenderung pasif, kurang percaya diri, dan belum berani tampil secara maksimal dalam kegiatan bermain peran.

- 2) Hasil tes belajar menunjukkan adanya peningkatan dari pretest ke posttest, yaitu dari rata-rata 59 menjadi 66 serta peningkatan ketuntasan dari 25% menjadi 50%. Namun demikian, ketuntasan belajar tersebut masih belum mencapai target keberhasilan yaitu 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap isi bacaan melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran sudah berkembang, tetapi masih perlu penguatan.
- 3) Hasil angket minat baca siswa juga menunjukkan peningkatan dari 47,5% pada pertemuan I menjadi 57,5% pada pertemuan II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mulai memberikan dampak positif terhadap minat baca siswa, terutama dalam aspek ketertarikan dan keterlibatan dalam kegiatan membaca. Namun, peningkatan tersebut masih tergolong sedang dan belum mencapai kategori yang diharapkan.
- 4) Dari hasil observasi aktivitas mengajar guru, pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai langkah-langkah yang direncanakan, tetapi masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam hal membimbing siswa saat bermain peran, mengoptimalkan diskusi isi cerita, serta memberikan penguatan nilai moral dari teks bacaan.
- 5) Secara umum, pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada Siklus I sudah menunjukkan arah yang positif, namun masih

diperlukan perbaikan pada beberapa aspek pembelajaran agar keterlibatan siswa, minat baca, dan hasil belajar dapat meningkat secara lebih optimal pada siklus berikutnya.

Berdasarkan refleksi tersebut, tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada Siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru lebih aktif dalam membimbing siswa, khususnya dalam proses memerankan tokoh cerita agar seluruh siswa dapat terlibat secara merata.
- 2) Guru memberikan motivasi dan dorongan agar siswa lebih percaya diri dan tidak ragu dalam tampil di depan kelas.
- 3) Guru meningkatkan kualitas kegiatan diskusi isi cerita dan refleksi nilai moral agar pemahaman siswa terhadap bacaan lebih mendalam.
- 4) Guru memberikan variasi kegiatan literasi berbasis bermain peran agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
- 5) Guru lebih memperhatikan siswa yang pasif dengan memberikan pendampingan khusus agar mereka dapat lebih aktif dalam kegiatan membaca dan bermain peran.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, 06 Maret 2026 dengan tema “Saling Menolong dalam Kesulitan”. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 07 Maret 2026 dengan tema “Menghargai Perbedaan”. Tahapan dalam pembelajaran siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti menyusun rancangan tindakan Siklus II melalui penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran bertema untuk meningkatkan minat baca siswa kelas I. Perencanaan disusun sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran agar kegiatan berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran literasi berbasis bermain peran.
- 2) Menentukan teks bacaan sederhana sesuai kemampuan membaca siswa kelas I.
- 3) Menyusun skenario bermain peran berdasarkan naskah cerita yang digunakan.
- 4) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru serta siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyusun instrumen angket minat baca siswa setelah tindakan pembelajaran.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran berupa naskah bermain peran untuk kegiatan literasi kelas.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran Siklus II Pertemuan I dilaksanakan satu kali pertemuan. Rencana pembelajaran digunakan sebagai pedoman kegiatan kelas agar proses berjalan sesuai alur yang telah disusun.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 06 Maret 2026 dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberi salam serta motivasi awal untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara sederhana kepada siswa.
- (3) mengenalkan naskah bermain peran bertema “Saling Menolong Saat Kesulitan”.

b) Inti

Kegiatan inti berlangsung melalui langkah literasi berbasis bermain peran. Siswa diarahkan memahami isi bacaan melalui peran tokoh dalam cerita.

- (1) Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita.

Naskah berjudul “Saling Menolong Saat Kesulitan” memuat tokoh Narator, Bebek, Kelinci, Rusa, Monyet, Gajah, Panda, Zebra, Ayam, Beruang. Cerita menggambarkan situasi hujan deras serta upaya kerja sama menyelamatkan seekor anak bebek yang terjebak genangan air. Pembagian peran dilakukan sesuai jumlah siswa, kemampuan membaca, serta keberanian tampil. Guru memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi secara adil.

Hasil dokumentasi menunjukkan lembar naskah bermain peran sebagaimana berikut:



Gambar 4.10
Naskah Bermain Peran "Saling Menolong Saat Kesulitan"

(2) Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.

Guru membaca cerita secara perlahan. Suara narator dibuat jelas. Suara tokoh hewan dibuat berbeda sesuai karakter. Ekspresi wajah serta gerakan sederhana digunakan agar siswa memahami isi cerita. Siswa diminta memperhatikan alur cerita, cara pengucapan, serta ekspresi sebagai contoh sebelum kegiatan bermain peran.

Hasil dokumentasi menunjukkan guru membacakan naskah di depan kelas:



Gambar 4.11
Guru Membacakan Naskah “Saling Menolong Saat Kesulitan”

(3) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.

Guru memberikan pertanyaan sederhana terkait tokoh, kejadian, serta pesan cerita. Siswa menjawab secara bergantian. Arah diskusi menanamkan pemahaman bahwa kerja sama memberi manfaat saat menghadapi kesulitan.

Hasil dokumentasi menunjukkan kegiatan tanya jawab:



Gambar 4.12
Diskusi Isi Cerita “Saling Menolong Saat Kesulitan”

- (4) Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.

Siswa memilih tokoh sesuai keinginan. Guru mengatur proses pemilihan agar tertib. Siswa yang ragu memperoleh bantuan guru. Kegiatan bertujuan meningkatkan keberanian serta keterlibatan siswa.

- (5) Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

Siswa melaksanakan peran sesuai naskah. Dialog disampaikan sesuai tokoh masing-masing, seperti Bebek yang meminta bantuan, Gajah yang menarik dengan belalai, Monyet mengambil tali, serta Beruang yang memimpin kerja sama. Guru mengarahkan pengucapan, membantu siswa yang kesulitan, serta menjaga ketertiban kelas.

c) Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa. Apresiasi diberikan atas keberanian serta kemampuan membaca dialog. Arahan perbaikan disampaikan secara sederhana bagi siswa yang masih kurang lancar. Guru mengajak siswa menyimpulkan isi cerita tentang pentingnya kerja sama saat kesulitan. Kegiatan diakhiri motivasi agar siswa lebih sering membaca serta berlatih memahami cerita melalui kegiatan bermain peran.

d) Refleksi

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan peningkatan minat siswa terhadap aktivitas membaca melalui peran tokoh cerita. Siswa tampak lebih berani membaca dialog serta lebih aktif mengikuti kegiatan kelas. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam kelancaran membaca serta pengucapan dialog. Beberapa siswa belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara runtut. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya agar kemampuan membaca serta minat baca siswa terus berkembang.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 07 Maret 2026 dengan tema “Menghargai Perbedaan”.

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat menghargai perbedaan dalam kegiatan pembelajaran.
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana, yaitu memahami pentingnya sikap menghargai perbedaan melalui kegiatan bermain peran.
- (3) Guru mengenalkan teks bacaan serta menjelaskan kegiatan bermain peran berjudul “Menghargai Perbedaan” yang akan dilakukan siswa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan langkah kegiatan literasi berbasis bermain peran secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai menghargai perbedaan melalui teks “Menghargai Perbedaan”. Seluruh langkah dirancang agar siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memahami makna perbedaan melalui pengalaman bermain peran secara langsung.

- (1) Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita.

Guru terlebih dahulu menyiapkan naskah bermain peran berjudul “Menghargai Perbedaan” sebagai bahan utama kegiatan literasi. Naskah memuat tokoh Narator, Merak, Zebra, Gajah, Kelinci, Monyet, Burung Elang, Panda, serta Rusa yang masing-masing memiliki dialog sederhana. Guru menjelaskan isi cerita bahwa setiap hewan memiliki bentuk tubuh, warna, serta kemampuan berbeda. Walaupun berbeda, semua tetap hidup rukun serta saling bermain bersama. Guru membagi peran kepada siswa sesuai tokoh dalam cerita. Pembagian peran mempertimbangkan kemampuan membaca, keberanian, jumlah siswa, serta kesiapan tampil agar seluruh siswa terlibat secara merata.

Hasil dokumentasi menunjukkan lembar naskah bermain peran “Menghargai Perbedaan” sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.13
Naskah Bermain Peran “Menghargai Perbedaan”

- (2) Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.

Guru membacakan naskah secara perlahan dengan intonasi berbeda sesuai tokoh. Suara Narator dibuat jelas serta tenang. Tokoh Merak, Zebra, Gajah, Kelinci, Monyet, Elang, Panda, serta Rusa dibacakan dengan karakter suara berbeda sesuai sifat masing-masing. Ekspresi wajah serta gerakan sederhana digunakan agar siswa lebih mudah memahami isi cerita, seperti gerakan mengepak tangan saat menirukan Elang atau gerakan lincah saat menirukan Kelinci. Siswa diminta memperhatikan pengucapan,

ekspresi, serta alur cerita sebagai contoh sebelum kegiatan bermain peran.

- (3) Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.

Guru memberikan pertanyaan sederhana terkait tokoh, ciri-ciri hewan, serta pesan cerita. Siswa menjawab secara bergantian agar seluruh siswa ikut berpartisipasi. Diskusi diarahkan agar siswa memahami bahwa setiap makhluk memiliki perbedaan bentuk tubuh, warna, serta kemampuan, namun perbedaan tersebut tidak menjadi penghalang untuk hidup bersama. Guru juga menegaskan bahwa sikap saling menghargai membuat kehidupan lebih rukun.

Hasil dokumentasi menunjukkan kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.14
Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Menghargai Perbedaan”

- (4) Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.

Siswa memilih peran sesuai tokoh seperti Merak, Zebra, Gajah, Kelinci, Monyet, Elang, Panda, Rusa, serta Narator. Guru mengatur proses pemilihan agar berjalan tertib. Siswa yang belum yakin mendapatkan bantuan guru dalam menentukan pilihan peran. Guru memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan tampil serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan.

Hasil dokumentasi menunjukkan proses pemilihan tokoh oleh siswa sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.15
Proses Pemilihan Tokoh oleh Siswa

- (5) Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

Siswa melaksanakan kegiatan bermain peran berdasarkan naskah “Menghargai Perbedaan”. Siswa

menyampaikan dialog sesuai tokoh, seperti “Aku Merak, buluku indah berwarna-warni”, “Aku Zebra, tubuhku belang hitam putih”, serta “Perbedaan membuat dunia lebih indah”. Guru membimbing pengucapan dialog, membantu siswa yang masih kesulitan membaca, serta menjaga ketertiban kelas selama kegiatan berlangsung. Kegiatan dilakukan bergantian agar seluruh siswa dapat tampil.

Hasil dokumentasi menunjukkan kegiatan bermain peran siswa sebagaimana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.16
Kegiatan Bermain Peran “Menghargai Perbedaan”

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan isi pembelajaran berdasarkan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Guru menegaskan kembali nilai utama cerita bahwa setiap perbedaan perlu dihargai agar tercipta kehidupan yang rukun serta harmonis.

Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang pentingnya saling menghargai teman tanpa melihat perbedaan

fisik maupun kemampuan. Guru juga memberikan motivasi agar siswa berani bekerja sama serta bersikap baik kepada semua teman di sekolah. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama serta salam penutup.

d) Refleksi

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami nilai menghargai perbedaan melalui bermain peran. Siswa terlihat lebih percaya diri saat membaca dialog serta lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa sudah mampu menjalankan peran sesuai naskah serta memahami alur cerita dengan lebih baik. Siswa juga sudah menunjukkan sikap saling menghargai saat kegiatan berlangsung, seperti memberi kesempatan teman untuk berbicara serta bekerja sama dalam latihan peran.

c. Observasi (Pengamatan)

Kegiatan observasi pada Siklus II dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru kelas I SDN 3 Gantimulyo. Pengamatan dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung pada kegiatan literasi berbasis bermain peran bertema “Saling Menolong Saat Kesulitan” serta “Menghargai Perbedaan”.

1) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran Siklus II berlangsung. Guru bertindak sebagai

pelaksana tindakan dengan menerapkan kegiatan literasi berbasis bermain peran sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk melihat keterlaksanaan setiap langkah pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Penerapan
Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor	
		Pert.1	Pert.2
1.	Persiapan		
	Perangkat ajar dan bahan literasi	3	4
2.	Kegiatan belajar mengajar		
	a. Pendahuluan		
	1) Apresiasi dan motivasi	2	3
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan	3	3
	b. Kegiatan inti		
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa	3	3
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik	3	4
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita	3	3
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita	3	4
	5) Membimbing proses bermain peran siswa	3	3
	c. Penutup		
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa	3	4
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral	3	4
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan	3	4
3.	Pengelolaan waktu		
	Ketepatan waktu dalam mengajar	3	4
	Ketepatan memulai pembelajaran	3	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	3	4
Jumlah Skor		44	53
Rata-Rata		2,93	3,53
Presentase		73,33%	88,33%

Keterangan persentase skor:

Skor maksimal 100

4 = sangat baik	2 = cukup
3 = baik	1 = kurang

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa aktivitas guru dalam menerapkan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan kondisi sebelumnya. Pada Pertemuan I diperoleh jumlah skor 44 dengan rata-rata 2,93 dan persentase sebesar 73,33% yang berada pada kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai langkah yang direncanakan, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam pemberian motivasi awal, pengelolaan kegiatan pendahuluan, serta konsistensi penguatan pada kegiatan inti dan penutup.

Pada Pertemuan II terjadi peningkatan dengan jumlah skor 53, rata-rata 3,53, dan persentase sebesar 88,33% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran, terutama dalam memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa, membacakan teks dengan ekspresi yang lebih menarik, serta memfasilitasi siswa dalam memilih dan memerankan tokoh secara lebih aktif. Selain itu, kegiatan penutup seperti pemberian umpan balik, refleksi nilai moral cerita, serta

penyimpulan pembelajaran juga terlaksana dengan lebih baik dan terarah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan tindakan pada Siklus II telah berjalan dengan sangat baik. Aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan yang jelas dari Pertemuan I ke Pertemuan II, serta menunjukkan perbaikan yang nyata pada seluruh aspek pembelajaran, mulai dari persiapan, kegiatan inti, hingga penutup serta pengelolaan waktu pembelajaran.

4) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Aktivitas belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang baik dibandingkan Siklus I. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan literasi berbasis bermain peran, lebih berani membaca dialog, serta lebih antusias dalam memerankan tokoh dalam cerita. Keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi juga mengalami peningkatan, terlihat dari keberanian menjawab pertanyaan guru serta kemampuan menyampaikan pendapat sederhana terkait isi cerita.

Pada pertemuan I, sebagian besar siswa sudah mampu mengikuti alur cerita dengan lebih baik serta bekerja sama dalam kelompok sesuai peran masing-masing. Siswa juga mulai menunjukkan rasa percaya diri saat tampil di depan kelas, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang membutuhkan

bimbingan dalam kelancaran membaca dan pengucapan dialog. Selain itu, perhatian siswa terhadap penjelasan guru juga semakin baik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif.

Pada Pertemuan II, aktivitas belajar siswa semakin meningkat. Siswa terlihat lebih kompak dalam menjalankan peran, lebih lancar dalam membaca dialog, serta lebih memahami isi cerita yang diperankan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada Siklus II berjalan lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas I. Hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Penerapan
Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran Siklus II

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		Pert. I					Pert. II				
		(1)	(2)	(3)	(4)		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah	3	3	2	3	2,75	4	4	3	4	3,75
2.	Ananda Widya Kirani	3	3	3	2	2,75	4	3	3	4	3,5
3.	Arcen Bastian Jordy	3	2	3	3	2,75	3	4	4	4	3,75
4.	Aqilla Falisha Azahra	3	3	2	2	2,5	4	3	3	3	3,25
5.	Aulia Fania Kirani	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3,5
6.	Gevariel Setiawan	2	3	3	3	2,75	3	3	3	4	3,25
7.	Michaela Tabita	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3,5
8.	Nada Humaria	3	2	3	3	2,75	3	3	3	3	3
Skor		23	21	23	22		29	26	26	29	
Total Skor		89					110				
Persentase		69,53%					85,94%				

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada Siklus II. Pada Pertemuan I diperoleh total skor 89 dengan persentase sebesar 69,53% yang berada pada kategori baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar

siswa pada kegiatan literasi berbasis bermain peran sudah mulai meningkat dibandingkan kondisi sebelumnya. Siswa mulai menunjukkan antusias dalam mengikuti pembelajaran, keberanian dalam membaca dialog mulai muncul, serta kerja sama dalam pelaksanaan peran sudah mulai terbentuk. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum konsisten aktif, masih terlihat ragu saat tampil, serta belum sepenuhnya lancar dalam membaca dialog sesuai peran masing-masing.

Pada Pertemuan II terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan total skor 110 dan persentase sebesar 85,94% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap ini siswa sudah menunjukkan aktivitas belajar yang lebih optimal, terlihat dari meningkatnya kepercayaan diri saat bermain peran, kelancaran membaca dialog yang lebih baik, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok yang semakin kompak. Siswa juga lebih aktif dalam mengikuti arahan guru, lebih berani tampil di depan kelas, serta lebih memahami isi cerita yang diperankan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada Siklus II telah berjalan secara efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas I.

2) Hasil Tes Hasil belajar Siswa Siklus II

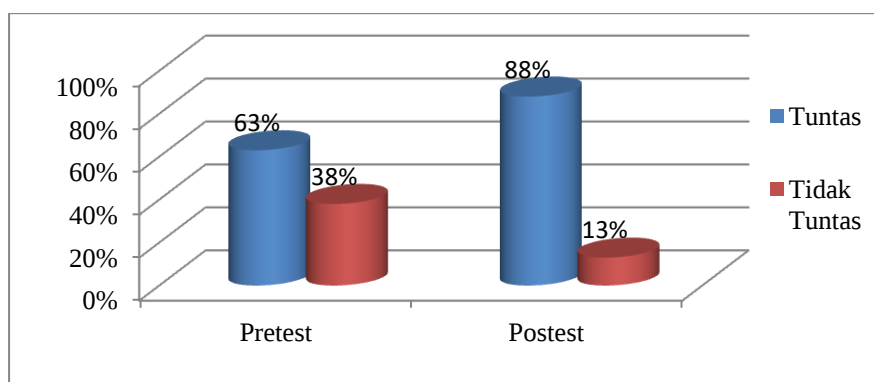
Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan kognitif siswa dalam memahami isi cerita melalui kegiatan literasi

berbasis bermain peran. Data hasil belajar diperoleh melalui pretest dan posttest pada akhir Siklus II yang diberikan kepada siswa kelas

I. Hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Indikator	Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai rata-rata	71,88	80
2.	Skor tertinggi	85	95
3.	Skor terendah	60	65
4.	Tuntas	5 (62,5%)	7 (87,5%)
5.	Tidak Tuntas	3 (37,5%)	1 (12,5%)



Gambar 4.17
Grafik Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tahap pretest Siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 71,88 dengan skor tertinggi 85 dan skor terendah 60. Siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 5 siswa atau 62,5%, sedangkan 3 siswa atau 37,5% belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap isi cerita melalui kegiatan literasi berbasis bermain peran sudah mulai berkembang, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan.

Setelah penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran secara lebih optimal pada Siklus II, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80 dengan skor tertinggi 95 dan skor terendah 65. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 7 siswa atau 87,5%, sedangkan siswa yang belum tuntas menurun menjadi 1 siswa atau 12,5%.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran dengan tema cerita yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Peningkatan hasil belajar ini juga didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam membimbing pembelajaran serta meningkatnya keaktifan siswa dalam memahami dan memerankan isi cerita selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Hasil Angket Minat Baca Siswa

Hasil angket minat baca siswa digunakan untuk mengetahui tingkat minat baca siswa kelas I terhadap kegiatan literasi berbasis bermain peran yang diterapkan pada Siklus II. Hasil angket minat baca siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10
Hasil Angket Minat Baca Siswa Siklus II

No	Pernyataan	Skor	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Saya senang membaca cerita yang diperankan bersama teman.	2	3
2	Saya bersemangat mengikuti kegiatan literasi di kelas.	3	4
3	Saya aktif membaca dan memerankan tokoh dalam cerita.	3	4
4	Saya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan mudah.	3	3
5	Saya merasa kegiatan literasi berbasis bermain peran sangat menyenangkan.	3	3
6	Saya suka membaca agar bisa berperan dengan baik dalam kegiatan kelas.	3	3
7	Saya merasa percaya diri saat tampil memerankan tokoh cerita.	2	2
8	Saya ingin membaca lebih banyak buku cerita setelah kegiatan ini.	3	3
9	Saya merasa membaca membantu saya memahami karakter dalam cerita.	4	4
10	Saya ingin kegiatan membaca seperti ini diulang kembali.	3	4
Jumlah		29	33
Persentase		72,5%	82,5%

Berdasarkan tabel di atas, hasil angket minat baca siswa pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari Pertemuan I ke Pertemuan II. Pada Pertemuan I, total skor minat baca siswa sebesar 29 dengan persentase 72,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa minat baca siswa sudah berada pada kategori baik, ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam membaca, mengikuti kegiatan bermain peran, serta mulai munculnya rasa antusias terhadap kegiatan literasi di kelas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang belum optimal, seperti rasa percaya diri saat tampil dan konsistensi dalam aktivitas membaca.

Pada Pertemuan II terjadi peningkatan menjadi 33 dengan persentase 82,5%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran semakin memberikan dampak positif terhadap minat baca siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam membaca, lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, serta lebih antusias dalam kegiatan memerankan tokoh cerita. Selain itu, sebagian besar siswa menunjukkan keinginan untuk mengulang kegiatan membaca berbasis bermain peran karena merasa kegiatan tersebut menyenangkan dan membantu memahami isi cerita.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa minat baca siswa pada Siklus II telah mengalami peningkatan yang baik dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo.

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan Siklus II, penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo berjalan lebih baik dibandingkan Siklus I. Perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran terlihat dari meningkatnya keterampilan guru dalam mengelola kegiatan serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Aktivitas mengajar guru menunjukkan peningkatan pada seluruh tahapan pembelajaran. Guru lebih terarah dalam melaksanakan

kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta penutup. Pemberian motivasi awal kepada siswa lebih jelas sehingga siswa lebih siap mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga lebih terampil dalam membacakan cerita, membimbing siswa saat bermain peran, serta memberikan umpan balik terhadap hasil penampilan siswa.

- 2) Aktivitas belajar siswa meningkat dibandingkan Siklus I. Siswa terlihat lebih berani membaca dialog, lebih aktif memerankan tokoh, serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan literasi berbasis bermain peran. Kerja sama antar siswa dalam kelompok juga berjalan lebih baik, ditunjukkan melalui keterlibatan setiap anggota dalam menjalankan peran masing-masing.
- 3) Pemahaman siswa terhadap isi cerita mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, menceritakan kembali isi bacaan, serta mengikuti alur cerita saat bermain peran. Kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami pesan cerita melalui pengalaman langsung saat memerankan tokoh.
- 4) Hasil tes belajar siswa menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar. Rata-rata nilai siswa meningkat dari pretest ke posttest, serta persentase ketuntasan mencapai 88% pada Siklus II. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yaitu minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 .
- 5) Hasil angket minat baca siswa menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua. Persentase minat baca meningkat dari 72,5% menjadi 82,5%. Hal ini menunjukkan

bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran mampu meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo.

Pencapaian pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran telah berhasil meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, serta minat baca siswa. Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C. Pembahasan

1. Analisis Minat Baca Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, minat baca siswa menjadi salah satu aspek penting di SDN 3 Gantimulyo kelas I. Minat tersebut mencerminkan kecenderungan siswa untuk merasa senang, tertarik, serta terdorong melakukan kegiatan membaca tanpa paksaan. Pada penelitian ini, minat baca diamati melalui beberapa indikator, yaitu ketertarikan terhadap bacaan, antusiasme mengikuti kegiatan membaca, refleksi terhadap isi bacaan, serta frekuensi membaca. Keempat indikator tersebut digunakan untuk melihat perubahan perilaku membaca siswa selama penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada Siklus I dan Siklus II. Hasil pengamatan setiap indikator menunjukkan adanya perubahan bertahap dari kondisi awal menuju kondisi yang lebih baik setelah penerapan tindakan pembelajaran.

a. Ketertarikan terhadap Bacaan

Ketertarikan terhadap bacaan terlihat melalui respons siswa ketika membaca cerita bersama teman. Siklus I menunjukkan sebagian siswa masih kurang tertarik pada kegiatan membaca. Pertemuan I

memperoleh skor 1–3 pada beberapa pernyataan terkait kesenangan membaca cerita serta keinginan mengikuti kegiatan literasi. Kondisi tersebut menghasilkan persentase 47,5%. Pertemuan II mengalami peningkatan skor menjadi 2–3. Siswa mulai menunjukkan rasa senang saat membaca cerita berbasis peran, meskipun belum merata pada seluruh siswa.

Siklus II memperlihatkan perubahan lebih baik. Pertemuan I memperoleh skor 2–3 pada pernyataan ketertarikan membaca cerita. Pertemuan II meningkat menjadi 3–4 pada sebagian besar siswa. Skor tersebut menunjukkan siswa mulai menikmati aktivitas membaca cerita bersama teman. Cerita berbasis peran memberi dorongan rasa ingin tahu terhadap isi bacaan.

b. Antusiasme dalam Mengikuti Kegiatan Membaca

Antusiasme siswa terlihat dari semangat mengikuti kegiatan literasi berbasis bermain peran. Siklus I menunjukkan antusiasme masih rendah. Pertemuan I memperoleh skor 2 pada pernyataan semangat mengikuti kegiatan literasi. Pertemuan II meningkat menjadi 2–3. Kenaikan tersebut menunjukkan adanya respon positif meskipun belum stabil.

Siklus II memperlihatkan peningkatan lebih jelas. Pertemuan I menunjukkan skor 3 pada sebagian besar siswa. Pertemuan II meningkat menjadi 4 pada beberapa indikator, seperti semangat mengikuti literasi kelas serta keaktifan memerankan tokoh cerita. Aktivitas bermain peran memberi dorongan siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan membaca.

c. Refleksi terhadap Isi Bacaan

Refleksi isi bacaan terlihat dari kemampuan siswa menceritakan kembali cerita serta memahami tokoh. Siklus I menunjukkan kemampuan refleksi masih terbatas. Skor pada pernyataan menceritakan kembali isi bacaan berada pada angka 2–3. Siswa masih membutuhkan bantuan saat menjelaskan isi cerita.

Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan refleksi. Pertemuan I memperoleh skor 3, sedangkan Pertemuan II tetap stabil pada 3–4. Siswa mulai mampu menjelaskan isi bacaan serta memahami karakter tokoh lebih baik. Aktivitas bermain peran membantu siswa mengingat alur cerita serta menyampaikan kembali isi bacaan secara sederhana. Peningkatan skor angket menunjukkan perkembangan kemampuan refleksi.

d. Frekuensi Membaca

Frekuensi membaca terlihat dari keinginan siswa membaca secara sukarela serta pengulangan kegiatan literasi. Siklus I menunjukkan frekuensi membaca masih rendah. Skor pada pernyataan keinginan membaca lebih banyak buku berada pada angka 2. Pertemuan II tidak mengalami peningkatan besar.

Siklus II menunjukkan perubahan lebih baik. Pertemuan I memperoleh skor 3 pada sebagian besar siswa. Pertemuan II meningkat menjadi 3–4 pada beberapa siswa, terutama pada keinginan mengulang kegiatan membaca berbasis peran. Siswa mulai menunjukkan kebiasaan membaca setelah kegiatan literasi

berlangsung. Peningkatan skor angket memperlihatkan adanya perkembangan frekuensi membaca.

Keempat indikator menunjukkan peningkatan dari Siklus I menuju Siklus II. Ketertarikan terhadap bacaan meningkat dari skor rendah menuju kategori baik. Antusiasme mengikuti kegiatan membaca juga menunjukkan kenaikan stabil. Refleksi isi bacaan berkembang melalui kemampuan menceritakan kembali isi cerita. Frekuensi membaca mulai terbentuk melalui keinginan siswa mengulang kegiatan literasi. Hasil keseluruhan menunjukkan kenaikan persentase dari 47,5% pada Siklus I menjadi 82,5% pada Siklus II. Pencapaian tersebut menunjukkan kegiatan literasi berbasis bermain peran mampu meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo secara bertahap.

2. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Penerapan Literasi Berbasis Bermain Peran

Hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan perubahan bertahap selama penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran pada pembelajaran kelas I. Perubahan tersebut terlihat dari Siklus I hingga Siklus II, mulai dari kondisi aktivitas yang masih rendah sampai mencapai kategori sangat baik. Peningkatan ini menggambarkan adanya penyesuaian siswa terhadap model kegiatan yang diterapkan serta bertambahnya keberanian, perhatian, dan kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Siklus I pertemuan I memperlihatkan aktivitas belajar siswa masih berada pada tingkat rendah. Persentase aktivitas tercatat sebesar 44,53%. Kondisi tersebut menunjukkan sebagian siswa belum siap mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain peran. Perhatian siswa

terhadap penjelasan guru masih mudah teralihkan. Keterlibatan siswa saat kegiatan berlangsung juga masih terbatas. Sebagian siswa cenderung diam, menunggu arahan, serta belum menunjukkan keberanian untuk terlibat aktif. Situasi ini menggambarkan perlunya adaptasi awal terhadap bentuk pembelajaran baru yang menggunakan aktivitas literasi melalui permainan peran.

Siklus I pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Persentase meningkat menjadi 57,81%. Perubahan terlihat dari mulai munculnya perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Interaksi antar siswa mulai terbentuk meskipun masih sederhana. Beberapa siswa mulai berani mengikuti instruksi guru serta mencoba terlibat dalam kegiatan bermain peran. Walaupun peningkatan sudah terlihat, sebagian siswa masih belum konsisten aktif. Keberanian membaca dialog serta kerja sama kelompok masih memerlukan bimbingan guru agar berjalan lebih baik.

Hasil Siklus I secara umum memperlihatkan bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran mulai memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, meskipun hasilnya belum optimal. Siswa masih berada pada tahap penyesuaian terhadap metode pembelajaran yang menuntut keterlibatan langsung. Kegiatan pembelajaran belum berjalan stabil karena masih terdapat siswa yang pasif dan kurang percaya diri saat mengikuti aktivitas kelas.

Siklus II pertemuan I menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan Siklus I. Persentase aktivitas mencapai 69,53% dan berada pada kategori baik. Siswa mulai terbiasa mengikuti alur kegiatan bermain

peran. Keberanian membaca dialog mulai muncul pada sebagian besar siswa. Perhatian terhadap penjelasan guru juga semakin baik. Kerja sama antar anggota kelompok mulai terlihat lebih terarah. Beberapa siswa masih membutuhkan bantuan dalam kelancaran membaca dan pengucapan, namun secara umum aktivitas belajar sudah menunjukkan perkembangan positif.

Siklus II pertemuan II memperlihatkan hasil yang sangat baik. Persentase aktivitas mencapai 85,94%. Siswa terlihat lebih percaya diri saat melakukan kegiatan bermain peran. Kelancaran membaca dialog meningkat secara nyata. Siswa juga mampu bekerja sama dengan lebih kompak dalam kelompok. Partisipasi dalam kegiatan kelas menjadi lebih aktif, termasuk keberanian menjawab pertanyaan guru serta menyampaikan isi cerita sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi berbasis bermain peran sudah berjalan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Peningkatan aktivitas belajar dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran mampu membantu siswa kelas I dalam proses belajar membaca dan memahami cerita. Aktivitas belajar tidak hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mencakup keterlibatan langsung siswa melalui peran yang dimainkan. Proses ini membuat siswa lebih berani, lebih fokus, serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan dari kategori rendah menuju kategori sangat baik. Perubahan tersebut terjadi secara bertahap seiring dengan meningkatnya

kebiasaan siswa dalam mengikuti kegiatan literasi berbasis bermain peran. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang gerak, ekspresi, serta kerja sama dapat membantu siswa kelas awal sekolah dasar untuk lebih aktif dalam proses belajar membaca dan memahami isi cerita.

3. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Penerapan Kegiatan Literasi Berbasis Bermain Peran

Hasil pengamatan aktivitas guru pada penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran di kelas I SDN 3 Gantimulyo menunjukkan adanya peningkatan bertahap dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan guru mengelola tahapan pembelajaran mulai dari persiapan, kegiatan awal, kegiatan inti, sampai penutup. Perubahan skor setiap pertemuan menunjukkan bahwa guru semakin terampil menjalankan langkah pembelajaran sesuai rencana.

Siklus I pertemuan pertama memperlihatkan jumlah skor 32 dengan rata-rata 2,13 serta persentase 53,3% pada kategori cukup. Kondisi tersebut menunjukkan pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai langkah dasar, namun masih terdapat beberapa bagian yang belum berjalan optimal. Kesulitan terlihat pada pengelolaan kegiatan inti, terutama saat membimbing siswa memerankan tokoh cerita, mengarahkan diskusi isi cerita, serta membantu siswa menyimpulkan pesan moral secara runtut. Kegiatan kelas masih didominasi arahan guru sehingga partisipasi siswa belum stabil.

Siklus I pertemuan kedua menunjukkan peningkatan menjadi skor 41 dengan rata-rata 2,73 serta persentase 68,3% pada kategori baik. Guru mulai lebih terarah saat menyiapkan skenario bermain peran serta saat

membacakan cerita secara ekspresif. Pengelolaan pembagian peran siswa berjalan lebih rapi, serta kegiatan umpan balik mulai diberikan secara teratur. Suasana kelas menjadi lebih aktif, meskipun penguatan pada diskusi isi cerita serta pendampingan saat bermain peran masih perlu diperbaiki agar semua siswa dapat terlibat secara merata.

Siklus II pertemuan pertama memperlihatkan perubahan yang lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Skor yang diperoleh sebesar 44 dengan rata-rata 2,93 serta persentase 73,33% pada kategori baik. Guru sudah mampu menjalankan tahapan pembelajaran secara lebih teratur. Kegiatan pembukaan sudah berjalan lebih hidup melalui pemberian motivasi awal, sementara kegiatan inti lebih terarah saat siswa mulai memainkan peran sesuai cerita. Pengelolaan waktu juga mulai lebih stabil meskipun beberapa bagian masih perlu penyesuaian.

Siklus II pertemuan kedua menunjukkan hasil tertinggi dengan skor 53, rata-rata 3,53, serta persentase 88,33% pada kategori sangat baik. Guru sudah mampu mengelola seluruh tahapan pembelajaran secara runtut. Pemberian motivasi awal berjalan lebih baik, pembacaan cerita dilakukan secara ekspresif, serta siswa terlihat lebih aktif saat memilih tokoh serta memainkan peran. Kegiatan refleksi nilai moral serta penarikan kesimpulan berlangsung lebih terarah sehingga siswa dapat memahami isi pembelajaran secara lebih baik.

Peningkatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan perubahan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan literasi berbasis bermain peran. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih terstruktur, alur kegiatan lebih jelas, serta suasana kelas lebih kondusif. Setiap tahap pembelajaran mulai

dari persiapan sampai penutup berjalan lebih seimbang sehingga aktivitas siswa juga meningkat.

Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran mampu membantu guru memperbaiki kualitas pengelolaan pembelajaran. Peningkatan skor pada setiap pertemuan menjadi bukti bahwa guru semakin terbiasa menjalankan langkah pembelajaran secara runtut. Kondisi tersebut turut mendukung peningkatan keterlibatan siswa pada proses membaca, berdiskusi, serta memerankan tokoh cerita secara lebih terarah.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran di kelas I SDN 3 Gantimulyo terlaksana melalui tahapan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, inti, serta penutup secara bertahap dari Siklus I sampai Siklus II. Guru berperan mengarahkan siswa melalui kegiatan membaca cerita, pembagian peran, latihan dialog, serta refleksi isi bacaan. Siswa mengikuti kegiatan secara langsung melalui aktivitas bermain peran sehingga proses membaca tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga melibatkan interaksi antar siswa.

Penerapan kegiatan tersebut menunjukkan peningkatan minat baca siswa pada setiap indikator, yaitu ketertarikan terhadap bacaan, antusiasme mengikuti kegiatan membaca, kemampuan refleksi isi bacaan, serta frekuensi membaca. Siklus I memperlihatkan minat baca masih berada pada kategori rendah sampai cukup, sedangkan Siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori baik sampai sangat baik. Persentase minat baca meningkat dari 47,5% pada Siklus I menjadi 82,5% pada Siklus II.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran mampu meningkatkan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo secara bertahap melalui keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan membaca, bermain peran, serta refleksi isi cerita.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran dilaksanakan melalui tahapan kegiatan pendahuluan, inti, serta penutup. Guru memulai pembelajaran melalui apersepsi dan motivasi, kemudian mengenalkan cerita yang akan dibaca. Pada kegiatan inti, guru membacakan cerita, membimbing siswa memahami isi cerita, membagi peran, serta mengarahkan siswa untuk memerankan tokoh dalam cerita secara berkelompok. Pada kegiatan penutup, guru memberikan umpan balik, mengajak siswa melakukan refleksi isi dan nilai moral cerita, serta menyimpulkan pembelajaran. Pelaksanaan tersebut berjalan secara bertahap dari Siklus I sampai Siklus II dengan perbaikan pada setiap pertemuan. Pada Siklus I, kegiatan masih didominasi arahan guru sehingga sebagian siswa belum aktif. Pada Siklus II, pelaksanaan sudah lebih terarah, siswa lebih terlibat dalam bermain peran, serta kegiatan diskusi dan refleksi berjalan lebih baik.

Implementasi kegiatan tersebut berdampak pada peningkatan minat baca siswa kelas I SDN 3 Gantimulyo. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase minat baca dari 47,5% pada Siklus I menjadi 82,5% pada Siklus II yang berada pada kategori baik sampai sangat baik. Peningkatan juga tampak pada ketertarikan membaca, antusiasme mengikuti kegiatan, kemampuan

memahami dan menceritakan kembali isi bacaan, serta frekuensi membaca yang mulai terbentuk secara lebih positif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penerapan kegiatan literasi berbasis bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas rendah. Guru disarankan untuk melaksanakan langkah-langkah kegiatan secara sistematis mulai dari pemilihan cerita, pembagian peran, bimbingan bermain peran, sampai kegiatan refleksi, agar siswa lebih aktif, berani membaca, serta lebih tertarik terhadap kegiatan literasi.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan kegiatan literasi berbasis bermain peran melalui penyediaan bahan bacaan yang menarik, sarana pendukung pembelajaran, serta kesempatan bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif. Dukungan tersebut dapat membantu peningkatan budaya literasi di sekolah dasar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai kegiatan literasi berbasis bermain peran pada materi atau kelas yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain. Hal ini diharapkan dapat memperluas temuan terkait upaya peningkatan minat baca siswa di sekolah dasar sesuai dengan kondisi lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Asty, Fitria Nala Syafila, dan Hidayatu Munawaroh. “Pengembangan Literasi Berbasis Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikatif Anak.” *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2024): 11–19. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5712440>.
- Anumerta, Hutri Wangsa, Patri Janson Silaban, dan Darinda Sofia Tanjung. “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD RK Namopuli.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 280–300. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33813>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Azhari, Wahyu. “Efforts to Increase Elementary Students’ Interest in Learning through the Implementation of Role Playing Strategies in Learning Indonesian at SD/MI.” *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman* 2, no. 2 (2023): 269–72. <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v2i2.172>.
- Cahyani, Rika Intan, dan Abdul Rahman. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III MI Plus As Salaam Manado.” *IJECE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 4, no. 1 (2024): 1–9. <https://doi.org/10.30984/ijece.v4i1.959>.
- Chalifalillah, Azmi Al-Bahij, dan Laila Mufiida. “Menanamkan Karakter Gemar Membaca Pada Siswa Melalui Pembelajaran yang Aktif dengan Metode Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Bermain Peran di MI Muhammadiyah.” In *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 76–82, 2024. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23720>.
- Citrasukmawati, Alfina, dan Nur Aini Saura Putri. “Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Basataka (JBT)* 8, no. 1 (2025): 35–43. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.584>.
- Fitri, Salsabila, Nazurty, dan Sukendro. “Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri No. 48/VII Pelawan II Kecamatan Pelawan.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 4 (2024): 82–86. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1500>.

- Gea, Ellystini, Faradiba Rukmanti, Dosma Mulianti Br. Manik, Arna Dini Hulu, dan Wandu Suprianto Zebua. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Siswa di Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024): 56–62. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2413>.
- Hamzah, Muh. Zuhdy, Nofvia De Vega, dan Sumihatul Ummah. "Role-playing Method for Language Development in Elementary School." *Journal of Childhood Development* 3, no. 2 (2023): 36–47. <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3799>.
- Hartono. "The Effectiveness of Employing Role-Playing Techniques to Enhance Reading Skills in Elementary School Students." *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning* 1, no. 1 (2024): 43–54. <https://doi.org/10.64420/ijitl.v1i1.78>.
- Hutabarat, Lina Adinda Krismasuci, dan Julia Ivanna. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 173249 Sibulan-Bulan." *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)* 1, no. 2 (2023): 34–37. <https://doi.org/10.51178/jerh.v1i2.1372>.
- Isnaini, Ida. "Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Membaca." *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara* 1, no. 2 (2021): 82–94. <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i2.28>.
- Junaidah. "Penerapan Metode Role Playing dalam Proses Pembelajaran." *AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2022): 94–104. <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>.
- Kastuhandani, Fidelis Chosa, dan Sambo Ke. "Developing Students' Intrinsic Interest in Reading Challenging Articles: An Application of Basic Psychological Need Supports." *SUKMA: Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 131–45. <https://doi.org/10.32533/06201.2022>.
- Khasanah, Aulia Fajar, dan Ririn Setyowati. "The Role of Teachers in Increasing Low-Grade Students' Interest in Reading." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 9, no. 1 (2024): 19–28. <https://doi.org/10.33394/jtp.v9i1.10538>.
- Khasanah, Danisa Wahyu, Ainun Niswah Putri Rahmanda Dewi, dan Oktavia Selma Budiwati. "Menumbuhkan Minat Baca Siswa Melalui Kegiatan Literasi di Sekolah." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 1 (2024): 726–36. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.620>.
- Khusaini, Fakhri, dan Ihwanul Muslimin. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Literasi Bahasa Siswa SD." *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2023): 75–83. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2560>.

- Kunandar. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Machali, Imam. “Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?” *Indonesian Journal of Action Research* 1, no. 2 (2022): 315–27. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>.
- Ndaong, Merlyn Marsalina, Augusta De Jesus Magalhaes, Antonius Bere, dan Yuditha Sofiana Kofi. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Metode Belajar Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS SMP Swasta Sinar Pancasila Betun.” *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 2, no. 4 (2024): 56–71. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i4.458>.
- Putri, Yulita, Abid Nurhuda, dan Ali Anhar Syi’bul Huda. “Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan.” *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 5, no. 2 (2023): 43–50. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v5i2.119>.
- Ramadanu, Febri, Hanna Simanjuntak, Nurdiana, dan Friska Ria Sitorus. “Buku Cerita Gambar Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 5, no. 1 (2023): 1–6. <https://doi.org/10.34012/jbip.v5i1.3327>.
- Saputri, Dhenada Aprillya, dan Wahyu Sukartiningsih. “Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar dalam Konteks Implementasi Program Literasi Sekolah.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 2 (2024): 29–39. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59609/46192>.
- Sari, Mayang, Yessi Fitriani, Septianalisa, Weny Novyanza, Vo Tuan Kiet, dan Bui Thi Mai. “Desain dan Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Metode Bercerita.” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)* 15, no. 2 (2025): 50–59. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v15i2.17501>.
- Setiani, Reza Fiprianti, Ludfi Arya Wardana, dan Shofia Hattarin. “Penerapan Metode Role Playing Materi Membaca Dongeng Upaya Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling* 1, no. 2 (2023): 55–69. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3707487>.
- Simanullang, Kendedes, Vidy Vicy Gultom, dan Syahril. “Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1328–36. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>.

- Siregar, Mhd Rizkiy Bahar, dan Annisa Dahlila Angelina. “Peran Literasi Baca Tulis Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri.” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2023): 149–59. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.237>.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. “Management of School Literacy With Students’ Interest in Reading.” *Education & Learning in Developing Nations* 1, no. 1 (2023): 62–67. <https://doi.org/10.26480/eldn.02.2023.62.67>.
- Syafira, dan Febrina Dafit. “The Role of Teachers in Increasing the Reading Interest of Elementary School Students.” *PrimaryEdu: Journal of Primary Education* 6, no. 1 (2022): 30–43. <https://doi.org/10.22460/pej.v6i1.2958>.
- Trisnawati, Oppy Eria, dan Achmad Fathoni. “The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023): 142–49. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56643>.
- Wiradana, Made, dan I Made Ari Winangun. “Efektivitas Model Pembelajaran Role-Playing dalam Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 5 di SD Negeri Celukan Bawang.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2024): 159–68. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.265>.
- Zuhairi. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1477/In.28.1/J/TL.00/11/2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Randes Rahdian Aziz (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **SALMA ZAKIYYAH**
NPM : 2201031025
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI
IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN
PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 November 2026

Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd

NIP 19940304 201801 2 002

OUTLINE

PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

PERSETUJUAN

PENGESAHAN

ABSTRAK

ORISINILITAS PENELITIAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Konsep Teori Variabel Terikat
 - 1. Pengertian Minat Baca
 - 2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

3. Indikator Minat Baca Siswa Kelas Rendah
4. Pentingnya Minat Baca dalam Perkembangan Literasi Anak Usia Sekolah Dasar

B. Konsep Teori Variabel Bebas

1. Pengertian Literasi Sekolah dan Gerakan Literasi Sekolah (GLS)
2. Makna Kegiatan Literasi Berbasis Bermain sebagai Pendekatan Pembelajaran Aktif
3. Definisi dan Konsep Bermain Peran dalam Konteks Pembelajaran SD
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran
5. Relevansi Kegiatan Bermain Peran terhadap Peningkatan Minat Baca

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Setting Penelitian
- D. Subjek Penelitian
- E. Prosedur Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Penelitian
- H. Teknik Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Lokasi Penelitian
 1. Identitas Sekolah
 2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah
 3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
 4. Data Siswa SD Negeri 3 Gantimulyo
 5. Struktur Organisasi SD Negeri 3 Gantimulyo
 6. Denah Lokasi SD Negeri 3 Gantimulyo

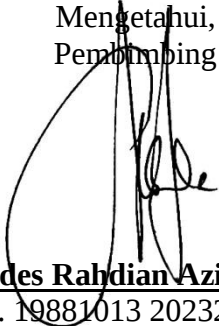
- B. Hasil Penelitian
 - 1. Pelaksanaan Siklus I
 - 2. Pelaksanaan Siklus II
- C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,
Pembimbing


Randes Rahdian Aziz, M.Pd
NIP. 19881013 202321 1 028

Metro, Februari 2026

Mahasiswa Ybs.


Salma Zakiyyah
NPM. 2201031025

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS 1 MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO

A. Observasi

Lembar observasi aktivitas guru dalam implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Petunjuk pengisian beri tanda (✓) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Persiapan				
	Perangkat ajar dan bahan literasi				
2.	Kegiatan belajar mengajar				
	a. Pendahuluan				
	1) Apresiasi dan motivasi				
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran				
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan				
	b. Kegiatan inti				
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa				
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik				
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita				
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita				
	5) Membimbing proses bermain peran siswa				
	c. Penutup				
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa				
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral				
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan				
3.	Pengelolaan waktu				
	Ketepatan waktu dalam mengajar				
	Ketepatan memulai pembelajaran				
	Ketepatan menutup pembelajaran				
Jumlah skor					
Presentase					

Penskoran menggunakan rumus sebagai berikut:

Kriteria Penskoran	Pedoman Penskoran
1. 81 ke atas (sangat baik)	Sangat baik = 4
2. 71-80 (baik)	Baik = 3
3. 56-70 (cukup)	Cukup = 2
4. 55 kebawah (kurang sekali)	Kurang = 1

Kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor Total}} \times 100\%$$

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah					
2.	Ananda Widya Kirani					
3.	Arcen Bastian Jordy					
4.	Aqilla Falisha Azahra					
5.	Aulia Fania Kirani					
6.	Gevariel Setiawan					
7.	Michaela Tabita					
8.	Nada Humaria					
Skor						
Total Skor						
Persentase						

Keterangan: berilah tanda (✓) jika siswa yang bersangkutan aktif

Jenis aktivitas yang diamati

- (1) Siswa menunjukkan antusiasme membaca teks cerita.
- (2) Siswa terlibat aktif dalam diskusi isi bacaan.
- (3) Siswa berani memerankan tokoh dan mengekspresikan karakter.
- (4) Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri.

Penskoran menggunakan rumus sebagai berikut:

Kriteria Penskoran	Pedoman Penskoran
1. 81 ke atas (sangat baik)	Sangat baik = 4
2. 71-80 (baik)	Baik = 3
3. 56-70 (cukup)	Cukup = 2
4. 55 kebawah (kurang sekali)	Kurang = 1

Kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor Total}} \times 100\%$$

B. Angket**Kisi-kisi angket minat baca siswa**

Nama Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Alokasi Waktu :
 Capaian Pembelajaran :

No.	Aspek/ Indikator Minat baca	Deskripsi	Nomor Pernyataan
1.	Ketertarikan terhadap kegiatan membaca (A1)	Siswa merasa senang dan tertarik membaca cerita yang dipentaskan.	1,6,10
2.	Antusiasme mengikuti kegiatan literasi (A2)	Siswa bersemangat mengikuti kegiatan bermain peran.	2,7
3.	Partisipasi aktif dalam membaca dan bermain peran (A3)	Siswa berperan aktif membaca dan memerankan tokoh cerita.	3,5,9
4.	Refleksi terhadap isi bacaan (A4)	Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dan nilai moralnya.	4,8

Lembar Angket Minat baca Siswa

Nama :
 Hari/tanggal :
 Kelas/semester :

Petunjuk:

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat!

Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pendapatmu.

Keterangan skor:

- 4 = Sangat Setuju (SS)
- 3 = Setuju (S)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya senang membaca cerita yang diperankan bersama teman.				
2.	Saya bersemangat mengikuti kegiatan literasi di kelas.				
3.	Saya aktif membaca dan memerankan tokoh dalam cerita.				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
4.	Saya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan mudah.				
5.	Saya merasa kegiatan literasi berbasis bermain peran sangat menyenangkan.				
6.	Saya suka membaca agar bisa berperan dengan baik dalam kegiatan kelas.				
7.	Saya merasa percaya diri saat tampil memerankan tokoh cerita.				
8.	Saya ingin membaca lebih banyak buku cerita setelah kegiatan ini.				
9.	Saya merasa membaca membantu saya memahami karakter dalam cerita.				
10.	Saya ingin kegiatan membaca seperti ini diulang kembali.				
Jumlah					
Presentase					

Kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor Total}} \times 100\%$$

C. Dokumentasi

DOKUMENTASI

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini, digunakan untuk memperoleh data tentang:

1. Profil SDN 3 Gantimulyo
2. Visi dan Misi SDN 3 Gantimulyo
3. Data guru dan pegawai di SDN 3 Gantimulyo
4. Data siswa di SDN 3 Gantimulyo
5. Denah lokasi di SDN 3 Gantimulyo
6. Jadwal kegiatan literasi sekolah
7. Gambar (foto-foto proses kegiatan literasi berbasis bermain peran di kelas I) SDN 3 Gantimulyo
8. Hasil pembelajaran dan pelaksanaan

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Randes Randian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028

Metro, 19 Januari 2026
Penulis



Salma Zakiyyah
NPM.2201031025

MODUL AJAR

SIKLUS I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Salma Zakiyyah
Nama Sekolah	: SDN 3 Gantimulyo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A/I (Satu)
Semester	: 2 (Genap)
Materi	: Temanku Berbeda & Kerja Sama Membangun Jembatan
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (4 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik mampu mengenal huruf dan membaca kata sederhana. • Peserta didik mampu menyimak cerita bergambar. • Peserta didik pernah membaca teks pendek secara bersama-sama.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN RAHMATAN LIL'ALAMIN	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif	
D. SARANA PRASARANA DAN SUMBER AJAR	
• Ruang Kelas • Teks dialog modifikasi BAB VI • Gambar tokoh/hewan • Alat tulis • Buku Bahasa Indonesia Kelas I Semester Genap • Lembar Observasi Minat Baca • Angket Minat Baca	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
• Peserta didik kelas I SDN 3 Gantimulyo yang menjadi target yaitu peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)	
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
• Metode Pembelajaran: Tanya jawab, membaca bersama, demonstrasi, bermain peran • Media Pembelajaran: Gambar tokoh/hewan • Pendekatan: Sainstifik • Model Pembelajaran : Pembelajaran berbasis aktivitas (Literasi Berbasis Bermain Peran)	

KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar serta memahami isi teks cerita bergambar dan membacakannya dengan percaya diri.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu membaca teks cerita sederhana dengan bimbingan guru. 2. Peserta didik mampu membaca dialog sesuai peran dengan lafal yang jelas. 3. Peserta didik menunjukkan keberanian membaca di depan kelas. 4. Peserta didik menunjukkan minat dan antusias dalam kegiatan membaca. 5. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kegiatan bermain peran.	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Melalui kegiatan membaca dan bermain peran, peserta didik memahami bahwa setiap teman memiliki perbedaan dan harus saling menghargai. Kegiatan ini membantu peserta didik meningkatkan minat baca melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif.	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
• Apakah kamu suka membaca cerita? • Bagaimana perasaanmu saat membaca di depan teman-teman? • Mengapa kita harus menghargai teman yang berbeda?	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1 Kegiatan Pendahuluan: 1. Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat membaca. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana. 3. Guru mengenalkan teks bacaan yang akan digunakan serta menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Kegiatan Inti: 1. Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita dengan tema “Temanku Berbeda” 2. Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa. 3. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita. 4. Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing. 5. Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita. Kegiatan Penutup: 1. Guru memberikan umpan balik terhadap penampilan bermain peran siswa secara langsung setelah kegiatan selesai. 2. Guru memberikan arahan perbaikan secara sederhana bagi siswa yang masih mengalami kesulitan agar dapat meningkatkan kemampuan pada kegiatan berikutnya 3. Guru mengajak siswa merefleksikan isi cerita serta nilai moral yang terdapat di dalamnya, seperti sikap saling menghargai perbedaan dan sikap tolong-menolong	

4. Guru menyimpulkan pembelajaran dengan menegaskan kembali inti kegiatan literasi berbasis bermain peran serta pemberian motivasi kepada siswa agar lebih sering membaca dan berlatih memahami cerita melalui kegiatan yang menyenangkan.
5. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan:

1. Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat bekerja sama dalam pembelajaran.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana, yaitu memahami pentingnya kerja sama melalui kegiatan bermain peran.
3. Guru mengenalkan teks bacaan yang akan digunakan serta menjelaskan kegiatan bermain peran berjudul "*Kerja Sama Membangun Jembatan*" yang akan dilakukan siswa.

Kegiatan Inti:

1. Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita dengan tema "*Kerja Sama Membangun Jembatan*"
2. Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.
3. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.
4. Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.
5. Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

Kegiatan Penutup:

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran secara menyeluruh berdasarkan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan
2. Guru menegaskan kembali nilai penting yang terkandung dalam cerita "*Kerja Sama Membangun Jembatan*", yaitu bahwa kerja sama dapat membuat pekerjaan yang sulit menjadi lebih mudah dan cepat terselesaikan.
3. Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait pentingnya saling membantu, menghargai kemampuan teman, serta bekerja sesuai peran masing-masing.
4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berani bekerja sama dalam kelompok tanpa membedakan teman.
5. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

F. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

NO	REFLEKSI GURU	REFLEKSI PESERTA DIDIK
1.	Apakah tujuan pembelajaran tercapai?	Apakah kamu senang membaca hari ini?
2.	Apakah siswa aktif dan antusias?	Apakah kamu berani membaca di depan kelas?
3.	Kesulitan apa yang dialami siswa?	Apa yang membuatmu senang saat bermain peran?
4.	Apa yang perlu diperbaiki?	Apa yang ingin kamu lakukan agar lebih berani membaca?

G. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian

Penilaian dilakukan untuk mengetahui perkembangan minat baca dan keterampilan membaca peserta didik melalui implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran. Penilaian difokuskan pada proses dan hasil pembelajaran. Guru menilai keterlibatan peserta didik selama kegiatan membaca, keberanian tampil, kelancaran membaca dialog, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa metode penilaian yang digunakan antara lain:

1. Asesmen Awal

- Tanya jawab mengenai kebiasaan membaca peserta didik
- Observasi keberanian dan kelancaran membaca
- Pengamatan antusiasme peserta didik saat membaca teks sederhana

2. Asesmen Formatif

- Observasi keaktifan peserta didik dalam membaca dialog
- Penilaian partisipasi dalam kegiatan bermain peran
- Penilaian kelancaran dan kejelasan pelafalan saat membaca
- Penilaian keberanian tampil di depan kelas
- Penilaian sikap kerja sama dan tanggung jawab
- Pengisian angket minat baca pada akhir siklus

3. Asesmen Sumatif

- Penilaian performa membaca melalui kegiatan bermain peran
- Penilaian pemahaman isi cerita sederhana
- Analisis hasil angket minat baca
- Refleksi peserta didik terhadap kegiatan literasi berbasis bermain peran

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik yang sudah lancar membaca diminta menambahkan ekspresi atau gerakan saat bermain peran.

2. Remedial

Peserta didik yang masih kesulitan membaca dibimbing membaca secara perlahan dan berpasangan dengan teman.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD Pertemuan 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : I (Satu)
 Semester : Genap
 Materi : Temanku Berbeda

Nama : _____
Tanggal : _____

A. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

1. Membaca teks sederhana dengan bimbingan guru.
2. Mengenal tokoh dalam cerita.
3. Memahami isi cerita tentang perbedaan.

B. Bacalah Cerita Bersama Gurumu

“Temanku Berbeda”

Rusa suka berlari.

Gajah bertubuh besar.

Kucing suka mengeong.

Ayam berkokok setiap pagi.

Walaupun berbeda, mereka tetap berteman.

C. Jawablah Pertanyaan Berikut

1. Siapa saja tokoh dalam cerita?

Jawab: _____

2. Apakah mereka berbeda?

☐ Ya

☐ Tidak

3. Apakah mereka tetap berteman?

☐ Ya

☐ Tidak

D. Latihan Membaca

Bacalah kalimat berikut dengan suara yang jelas:

1. Rusa suka berlari.
2. Gajah bertubuh besar.
3. Kucing mengeong.
4. Ayam berkokok.

Guru memberi tanda (✓) jika sudah lancar membaca.

E. Refleksi

Hari ini saya merasa:

😊 Senang

😊 Cukup Senang

😊 Biasa Saja

LKPD Pertemuan 2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : I (Satu)
Semester : Genap
Materi : Temanku Berbeda (Bermain Peran)
Nama : _____
Tanggal : _____

A. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

1. Membaca dialog sesuai peran.
2. Tampil percaya diri di depan kelas.
3. Bekerja sama dalam kelompok.

B. Dialog Bermain Peran

Bacalah sesuai peranmu!

Gajah: “Aku Gajah.

Tubuhku besar dan kuat.

Aku bisa membantu mengangkat kayu.”

Beruang: “Aku Beruang.

Aku juga kuat.

Aku akan membantu Gajah.”

Monyet: “Aku Monyet.

Aku pandai memanjat.

Aku akan mengikat tali di pohon.”

Rusa: “Aku Rusa.

Aku bisa berlari cepat.

Aku akan mencari ranting yang dibutuhkan.”

Kelinci: “Aku Kelinci.

Aku akan membantu mengumpulkan daun dan ranting kecil.”

Zebra: “Aku Zebra.

Aku akan membantu membawa bahan-bahan.”

Panda: “Aku Panda.

Aku akan menyusun kayu agar rapi.”

Ayam: “Aku Ayam.

Aku akan memberi semangat kepada teman-teman. Kukuruyuk!”

C. Checklist Kegiatan

Beri tanda (✓) jika sudah dilakukan:

- ☐ Saya membaca dengan suara jelas
- ☐ Saya berani tampil
- ☐ Saya mendengarkan teman
- ☐ Saya bekerja sama dengan kelompok

D. Refleksi Diri

1. Saya senang membaca hari ini

☒ Ya☐ Biasa saja☒ Tidak

2. Saya ingin membaca lagi besok

☒ Ya☐ Mungkin☒ Tidak

E. Kesimpulan

Tuliskan satu hal yang kamu pelajari hari ini:

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Modul Bahasa Indonesia untuk SD/MI kurikulum merdeka

C. GLOSARIUM

- **Peran** : Tokoh yang dimainkan dalam kegiatan bermain peran.
- **Tokoh** : Pelaku dalam sebuah cerita.
- **Teks** : Tulisan yang dapat dibaca dan dipahami isinya.
- **Kerja Sama** : Melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama.
- **Cerita** : Rangkaian peristiwa yang disampaikan melalui tulisan atau lisan.
- **Dialog** : Percakapan antara dua tokoh atau lebih dalam sebuah cerita.
- **Ekspresi** : Gerakan wajah atau tubuh yang menunjukkan perasaan saat membaca atau berbicara.
- **Intonasi** : Tinggi rendahnya suara ketika membaca atau berbicara agar terdengar jelas dan bermakna.

D. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Bahasa Indonesia: Buku Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui
Guru Kelas I



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

Metro, 23 Februari 2026
Mahasiswa



Salma Zakiyyah

NPM. 2201010025

MODUL AJAR

SIKLUS II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Salma Zakiyyah
Nama Sekolah	: SDN 3 Gantimulyo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2026
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A/I (Satu)
Semester	: 2 (Genap)
Materi	: Saling Menolong dalam Kesulitan & Menghargai Perbedaan
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (4 x 35 menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik mampu mengenal huruf dan membaca kata sederhana. • Peserta didik mampu menyimak cerita bergambar. • Peserta didik pernah membaca teks pendek secara bersama-sama.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN RAHMATAN LIL'ALAMIN	
• Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif	
D. SARANA PRASARANA DAN SUMBER AJAR	
• Ruang Kelas • Teks dialog modifikasi BAB VI • Gambar tokoh/hewan • Alat tulis • Buku Bahasa Indonesia Kelas I Semester Genap • Lembar Observasi Minat Baca • Angket Minat Baca	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
• Peserta didik kelas I SDN 3 Gantimulyo yang menjadi target yaitu peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)	
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
• Metode Pembelajaran: Tanya jawab, membaca bersama, demonstrasi, bermain peran • Media Pembelajaran: Gambar tokoh/hewan • Pendekatan: Sainstifik • Model Pembelajaran : Pembelajaran berbasis aktivitas (Literasi Berbasis Bermain Peran)	

KOMPONEN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar serta memahami isi teks cerita bergambar dan membacakannya dengan percaya diri.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu membaca teks cerita sederhana dengan bimbingan guru. 2. Peserta didik mampu membaca dialog sesuai peran dengan lafal yang jelas. 3. Peserta didik menunjukkan keberanian membaca di depan kelas. 4. Peserta didik menunjukkan minat dan antusias dalam kegiatan membaca. 5. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kegiatan bermain peran.	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Melalui kegiatan membaca dan bermain peran, peserta didik memahami bahwa setiap teman memiliki perbedaan dan harus saling menghargai. Kegiatan ini membantu peserta didik meningkatkan minat baca melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan aktif.	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
• Apakah kamu suka membaca cerita? • Bagaimana perasaanmu saat membaca di depan teman-teman? • Mengapa kita harus menghargai teman yang berbeda?	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1 Kegiatan Pendahuluan: 1. Guru memberi salam serta motivasi awal untuk meningkatkan semangat belajar siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara sederhana kepada siswa. 3. Guru mengenalkan naskah bermain peran bertema “Saling Menolong Saat Kesulitan”. Kegiatan Inti: 1. Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita dengan tema “Saling Menolong dalam Kesulitan” 2. Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa. 3. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita. 4. Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing. 5. Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita. Kegiatan Penutup: 1. Guru memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa 2. Guru memberikan apresiasi atas keberanian serta kemampuan membaca dialog 3. Guru memberikan arahan perbaikan yang disampaikan secara sederhana bagi siswa yang masih kurang lancar 4. Guru mengajak siswa menyimpulkan isi cerita tentang pentingnya kerja sama saat kesulitan 5. Kegiatan diakhiri motivasi agar siswa lebih sering membaca 6. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.	

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan:

1. Guru memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat menghargai perbedaan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa secara jelas dan sederhana, yaitu memahami pentingnya sikap menghargai perbedaan melalui kegiatan bermain peran.
3. Guru mengenalkan teks bacaan serta menjelaskan kegiatan bermain peran berjudul “Menghargai Perbedaan” yang akan dilakukan siswa.

Kegiatan Inti:

1. Guru menyiapkan skenario bermain peran serta membagi peran kepada siswa sesuai karakter dalam cerita dengan tema “*Menghargai Perbedaan*”
2. Guru membacakan teks bacaan dengan intonasi serta ekspresi menarik untuk menarik perhatian siswa.
3. Guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi cerita untuk memahami alur cerita.
4. Guru memfasilitasi siswa memilih tokoh sesuai minat serta kemampuan masing-masing.
5. Guru membimbing siswa saat proses bermain peran berlangsung agar berjalan tertib serta sesuai alur cerita.

Kegiatan Penutup:

1. Guru bersama siswa menyimpulkan isi pembelajaran berdasarkan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan
2. Guru menegaskan kembali nilai utama cerita bahwa setiap perbedaan perlu dihargai agar tercipta kehidupan yang rukun serta harmonis.
3. Guru memberikan penguatan kepada siswa tentang pentingnya saling menghargai teman tanpa melihat perbedaan fisik maupun kemampuan.
4. Guru memberikan motivasi agar siswa berani bekerja sama serta bersikap baik kepada semua teman di sekolah.
5. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

F. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

NO	REFLEKSI GURU	REFLEKSI PESERTA DIDIK
1.	Apakah tujuan pembelajaran tercapai?	Apakah kamu senang membaca hari ini?
2.	Apakah siswa aktif dan antusias?	Apakah kamu berani membaca di depan kelas?
3.	Kesulitan apa yang dialami siswa?	Apa yang membuatmu senang saat bermain peran?
4.	Apa yang perlu diperbaiki?	Apa yang ingin kamu lakukan agar lebih berani membaca?

G. ASESMEN/ PENILAIAN

Penilaian

Penilaian dilakukan untuk mengetahui perkembangan minat baca dan keterampilan membaca peserta didik melalui implementasi kegiatan literasi berbasis bermain peran. Penilaian difokuskan pada proses dan hasil pembelajaran. Guru menilai keterlibatan peserta didik selama kegiatan membaca, keberanian tampil, kelancaran membaca dialog, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa metode penilaian yang digunakan antara lain:

1. Asesmen Awal

- Tanya jawab mengenai kebiasaan membaca peserta didik
- Observasi keberanian dan kelancaran membaca
- Pengamatan antusiasme peserta didik saat membaca teks sederhana

2. Asesmen Formatif

- Observasi keaktifan peserta didik dalam membaca dialog
- Penilaian partisipasi dalam kegiatan bermain peran
- Penilaian kelancaran dan kejelasan pelafalan saat membaca
- Penilaian keberanian tampil di depan kelas
- Penilaian sikap kerja sama dan tanggung jawab
- Pengisian angket minat baca pada akhir siklus

3. Asesmen Sumatif

- Penilaian performa membaca melalui kegiatan bermain peran
- Penilaian pemahaman isi cerita sederhana
- Analisis hasil angket minat baca
- Refleksi peserta didik terhadap kegiatan literasi berbasis bermain peran

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik yang sudah lancar membaca diminta menambahkan ekspresi atau gerakan saat bermain peran.

2. Remedial

Peserta didik yang masih kesulitan membaca dibimbing membaca secara perlahan dan berpasangan dengan teman.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD Pertemuan 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : I (Satu)
 Semester : Genap
 Materi : Saling Menolong Saat Kesulitan

Nama : _____
 Tanggal : _____

A. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

1. Membaca naskah bermain peran dengan bimbingan guru.
2. Mengenal tokoh dalam cerita.
3. Memahami isi cerita tentang saling menolong saat kesulitan.
4. Menyimpulkan pesan moral dari cerita.

B. Bacalah Cerita Bersama Gurumu

“Saling Menolong Saat Kesulitan”

Bebek:

“Tolong! Aku kesulitan keluar dari sini.”

Kelinci:

“Jangan takut, Bebek. Kami akan membantumu.”

Rusa:

“Aku akan mencari jalan yang aman.”

Monyet:

“Aku akan mengambil tali dari pohon.”

Gajah:

“Aku bisa menarik Bebek dengan belalaiku.”

Panda:

“Aku akan membantu memegang tali.”

Zebra:

“Aku akan menjaga agar teman-teman tetap aman.”

Ayam:

“Aku akan memanggil bantuan. Kukuruyuk!”

Beruang:

“Ayo teman-teman, kita bekerja bersama!”

Narator:

Dengan kerja sama yang baik, Bebek berhasil diselamatkan.

Bebek:

“Terima kasih, teman-teman. Kalian sangat baik.”

Semua:

“Kita harus saling menolong!”

C. Jawablah Pertanyaan Berikut

1. Siapa saja tokoh dalam cerita?

Jawab: _____

2. Siapa yang sedang mengalami kesulitan?

Jawab: _____

3. Apakah teman-teman Bebek membantu?

☐ Ya

☐ Tidak

4. Apa pesan dari cerita tersebut?

Jawab: _____

D. Latihan Membaca

Bacalah kalimat berikut dengan suara yang jelas:

1. Hujan turun sangat deras.
2. Bebek terjebak di genangan air.
3. Teman-teman datang membantu.
4. Mereka bekerja sama menolong Bebek.
5. Bebek berhasil diselamatkan.

Guru memberi tanda (✓) jika sudah lancar membaca.

E. Refleksi

Hari ini saya merasa:



Senang



Cukup Senang



Biasa Saja

LKPD Pertemuan 2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : I (Satu)

Semester : Genap

Materi : Menghargai Perbedaan

Nama : _____

Tanggal : _____

A. Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu:

1. Membaca naskah bermain peran dengan bimbingan guru.
2. Mengenal tokoh dalam cerita.
3. Memahami isi cerita tentang menghargai perbedaan.
4. Menyimpulkan pesan moral dari cerita.

B. Dialog Bermain Peran

Bacalah sesuai peranmu!

Gajah:

“Aku Gajah. Tubuhku besar dan kuat. Aku bisa membantu mengangkat kayu.”

Beruang:

“Aku Beruang. Aku juga kuat. Aku akan membantu Gajah.”

Monyet:

“Aku Monyet. Aku pandai memanjat. Aku akan mengikat tali di pohon.”

Rusa:

“Aku Rusa. Aku bisa berlari cepat. Aku akan mencari ranting yang dibutuhkan.”

Kelinci:

“Aku Kelinci. Aku akan membantu mengumpulkan daun dan ranting kecil.”

Zebra:

“Aku Zebra. Aku akan membantu membawa bahan-bahan.”

Panda:

“Aku Panda. Aku akan menyusun kayu agar rapi.”

Ayam:

“Aku Ayam. Aku akan memberi semangat kepada teman-teman. Kukuruyuk!”

Semua:

“Kerja sama membuat pekerjaan lebih mudah!”

C. Checklist Kegiatan

Beri tanda (✓) jika sudah dilakukan:

- ☐ Saya membaca dengan suara jelas
- ☐ Saya berani tampil
- ☐ Saya mendengarkan teman
- ☐ Saya bekerja sama dengan kelompok

D. Refleksi Diri

1. Saya senang membaca hari ini

😊 Ya

😐 Biasa saja

✗ Tidak

2. Saya ingin membaca lagi besok

😊 Ya

😐 Mungkin

✗ Tidak

E. Kesimpulan

Tuliskan satu hal yang kamu pelajari hari ini:

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Modul Bahasa Indonesia untuk SD/MI kurikulum merdeka

C. GLOSARIUM

- **Peran** : Tokoh yang dimainkan dalam kegiatan bermain peran.
- **Tokoh** : Pelaku dalam sebuah cerita.
- **Teks** : Tulisan yang dapat dibaca dan dipahami isinya.
- **Kerja Sama** : Melakukan kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama.
- **Cerita** : Rangkaian peristiwa yang disampaikan melalui tulisan atau lisan.
- **Dialog** : Percakapan antara dua tokoh atau lebih dalam sebuah cerita.
- **Ekspresi** : Gerakan wajah atau tubuh yang menunjukkan perasaan saat membaca atau berbicara.
- **Intonasi** : Tinggi rendahnya suara ketika membaca atau berbicara agar terdengar jelas dan bermakna.

D. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Bahasa Indonesia: Buku Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Mengetahui
Guru Kelas I



Puspita Ayuni, S.Pd
NIP. 19960416 202521 2 149

Metro, 23 Februari 2026
Mahasiswa



Salma Zakiyyah
NPM. 2201010025

LEMBAR OBSERVASI GURU TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 3 Gantimulyo
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : I (Satu)
 Hari/ Tanggal : Jum'at, 27 Februari 2026
 Siklus/ Pertemuan : 1/1

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Persiapan	
	Perangkat ajar dan bahan literasi	2
2.	Kegiatan belajar mengajar	
	a. Pendahuluan	
	1) Apresiasi dan motivasi	2
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran	2
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan	3
	b. Kegiatan inti	
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa	2
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik	2
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita	2
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita	2
	5) Membimbing proses bermain peran siswa	2
	c. Penutup	
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa	2
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral	2
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan	2
3.	Pengelolaan waktu	
	Ketepatan waktu dalam mengajar	2
	Ketepatan memulai pembelajaran	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	2
Jumlah Skor		32
Rata-Rata		2,13
Presentase		53,3%

Skala penilaian:

Skor maksimal 100

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Persentase = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$

Gantimulyo, 27 Februari 2026

Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

LEMBAR OBSERVASI GURU TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 3 Gantimulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : I (Satu)
Hari/ Tanggal : Sabtu, 28 Februari 2026
Siklus/ Pertemuan : 1/2

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Persiapan	
	Perangkat ajar dan bahan literasi	3
2.	Kegiatan belajar mengajar	
	a. Pendahuluan	
	1) Apresiasi dan motivasi	2
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran	2
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan	3
	b. Kegiatan inti	
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa	3
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik	3
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita	2
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita	3
	5) Membimbing proses bermain peran siswa	2
	c. Penutup	
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa	3
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral	3
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan	3
3.	Pengelolaan waktu	
	Ketepatan waktu dalam mengajar	3
	Ketepatan memulai pembelajaran	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	3
Jumlah Skor		41
Rata-Rata		2,73
Presentase		68,3%

Skala penilaian:

Skor maksimal 100

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Persentase = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$

Gantimulyo, 28 Februari 2026

Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

LEMBAR OBSERVASI GURU TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 3 Gantimulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : I (Satu)
Hari/ Tanggal : Jum'at, 06 Maret 2026
Siklus/ Pertemuan : II/1

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Persiapan	
	Perangkat ajar dan bahan literasi	3
2.	Kegiatan belajar mengajar	
	a. Pendahuluan	
	1) Apresiasi dan motivasi	2
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan	3
	b. Kegiatan inti	
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa	3
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik	3
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita	3
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita	3
	5) Membimbing proses bermain peran siswa	3
	c. Penutup	
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa	3
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral	3
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan	3
3.	Pengelolaan waktu	
	Ketepatan waktu dalam mengajar	3
	Ketepatan memulai pembelajaran	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	3
Jumlah Skor		44
Rata-Rata		2,93
Presentase		73,33%

Skala penilaian:

Skor maksimal 100

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Persentase = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$

Gantimulyo, 06 Maret 2026

Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

LEMBAR OBSERVASI GURU TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 3 Gantimulyo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : I (Satu)
Hari/ Tanggal : Sabtu, 07 Maret 2026
Siklus/ Pertemuan : II/2

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Persiapan	
	Perangkat ajar dan bahan literasi	4
2.	Kegiatan belajar mengajar	
	a. Pendahuluan	
	1) Apresiasi dan motivasi	3
	2) Menyampaikan tujuan pembelajaran	3
	3) Mengenalkan cerita yang akan dibaca dan dimainkan	3
	b. Kegiatan inti	
	1) Menyiapkan skenario bermain peran dan pembagian peran siswa	3
	2) Membacakan teks bacaan dengan ekspresi menarik	4
	3) Mengajak siswa mendiskusikan isi cerita	3
	4) Memfasilitasi siswa memilih dan memerankan tokoh dalam cerita	4
	5) Membimbing proses bermain peran siswa	3
	c. Penutup	
	1) Memberikan umpan balik terhadap penampilan siswa	4
	2) Mengajak siswa merefleksikan isi cerita dan nilai moral	4
	3) Menyimpulkan kegiatan dan memberi motivasi membaca lanjutan	4
3.	Pengelolaan waktu	
	Ketepatan waktu dalam mengajar	4
	Ketepatan memulai pembelajaran	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	4
Jumlah Skor		53
Rata-Rata		3,53
Presentase		88,33%

Skala penilaian:

Skor maksimal 100

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Persentase = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$

Gantimulyo, 07 Maret 2026

Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR PRE TEST SIKLUS I

Kelas/Semester : I / Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Siklus/Pertemuan : I/1
Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah	2	2	2	2	2,0
2.	Ananda Widya Kirani	2	2	1	2	1,8
3.	Arcen Bastian Jordy	2	2	2	1	1,8
4.	Aqilla Falisha Azahra	2	1	2	2	1,8
5.	Aulia Fania Kirani	2	2	1	2	1,8
6.	Gevariel Setiawan	1	2	2	2	1,8
7.	Michaela Tabita	2	2	2	2	2,0
8.	Nada Humaria	2	2	1	1	1,5
Skor		15	15	13	14	
Total Skor		57				
Persentase		44,53%				

Keterangan Aktivitas

- 1) Siswa menunjukkan antusiasme membaca teks cerita
- 2) Siswa terlibat aktif dalam diskusi isi bacaan
- 3) Siswa berani memerankan tokoh serta mengekspresikan karakter
- 4) Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri

Skala Penilaian:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Gantimulyo, 27 Februari 2026
Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR POSTEST SIKLUS 1

Kelas/Semester : I / Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Siklus/Pertemuan : I/2
Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah	3	2	2	3	2,5
2.	Ananda Widya Kirani	3	2	3	2	2,5
3.	Arcen Bastian Jordy	2	2	2	2	2,0
4.	Aqilla Falisha Azahra	2	2	2	2	2,0
5.	Aulia Fania Kirani	3	2	3	3	2,8
6.	Gevariel Setiawan	2	2	2	2	2,0
7.	Michaela Tabita	3	2	2	3	2,5
8.	Nada Humaria	2	2	3	2	2,3
Skor		20	16	19	19	
Total Skor		74				
Persentase		57,81%				

Keterangan Aktivitas

- 1) Siswa menunjukkan antusiasme membaca teks cerita
- 2) Siswa terlibat aktif dalam diskusi isi bacaan
- 3) Siswa berani memerankan tokoh serta mengekspresikan karakter
- 4) Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri

Skala Penilaian:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Gantimulyo, 28 Februari 2026
Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR PRETEST SIKLUS II

Kelas/Semester : I / Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Siklus/Pertemuan : II/1
Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah	3	3	2	3	2,75
2.	Ananda Widya Kirani	3	3	3	2	2,75
3.	Arcen Bastian Jordy	3	2	3	3	2,75
4.	Aqilla Falisha Azahra	3	3	2	2	2,5
5.	Aulia Fania Kirani	3	3	3	3	3
6.	Gevariel Setiawan	2	3	3	3	2,75
7.	Michaela Tabita	3	2	4	3	3
8.	Nada Humaria	3	2	3	3	2,75
Skor		23	21	23	22	
Total Skor		89				
Persentase		69,53%				

Keterangan Aktivitas

- 1) Siswa menunjukkan antusiasme membaca teks cerita
- 2) Siswa terlibat aktif dalam diskusi isi bacaan
- 3) Siswa berani memerankan tokoh serta mengekspresikan karakter
- 4) Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri

Skala Penilaian:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Persentase = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$

Gantimulyo, 06 Maret 2026

Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR POSTEST SIKLUS II

Kelas/Semester : I / Ganjil
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Siklus/Pertemuan : II/2
Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Aktivitas Siswa				Rata-Rata
		(1)	(2)	(3)	(4)	
1.	Abil Anugrah	4	4	3	4	3,75
2.	Ananda Widya Kirani	4	3	3	4	3,5
3.	Arcen Bastian Jordy	3	4	4	4	3,75
4.	Aqilla Falisha Azahra	4	3	3	3	3,25
5.	Aulia Fania Kirani	4	3	3	4	3,5
6.	Gevariel Setiawan	3	3	3	4	3,25
7.	Michaela Tabita	4	3	4	3	3,5
8.	Nada Humaria	3	3	3	3	3
Skor		29	26	26	29	
Total Skor		110				
Persentase		85,94%				

Keterangan Aktivitas

- 1) Siswa menunjukkan antusiasme membaca teks cerita
- 2) Siswa terlibat aktif dalam diskusi isi bacaan
- 3) Siswa berani memerankan tokoh serta mengekspresikan karakter
- 4) Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa sendiri

Skala Penilaian:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Gantimulyo, 07 Maret 2026

Observer,



Puspita Ayuni, S.Pd

NIP. 19960416 202521 2 149

DAFTAR NILAI PRETEST SIKLUS I

Kelas/Semester : I / Genap

Siklus/Pertemuan : I/1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	BT
1.	Abil Anugrah	75	√	-
2.	Ananda Widya Kirani	50	-	√
3.	Arcen Bastian Jordy	60	-	√
4.	Aqilla Falisha Azahra	70	√	-
5.	Aulia Fania Kirani	55	-	√
6.	Gevariel Setiawan	50	-	√
7.	Michaela Tabita	55	-	√
8.	Nada Humaria	55	-	√
Jumlah		470	2	6
Rata-rata		59		
Persentase Kelulusan			25%	75%

KKM = 70

Metro, 27 Februari 2026
Peneliti,



Salma Zakiyyah
NPM. 2201031025

DAFTAR NILAI POSTEST SIKLUS 1

Kelas/Semester : I / Genap

Siklus/Pertemuan : I/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	BT
1.	Abil Anugrah	75	√	-
2.	Ananda Widya Kirani	60	-	√
3.	Arcen Bastian Jordy	65	-	√
4.	Aqilla Falisha Azahra	70	√	-
5.	Aulia Fania Kirani	70	√	-
6.	Gevariel Setiawan	55	-	√
7.	Michaela Tabita	60	-	√
8.	Nada Humaria	70	√	-
Jumlah		525	4	4
Rata-rata		66		
Persentase Kelulusan			50%	50%

KKM = 70

Metro, 28 Februari 2026
Peneliti,



Salma Zakiyyah
NPM. 2201031025

DAFTAR NILAI PRETEST SIKLUS II

Kelas/Semester : I / Genap

Siklus/Pertemuan : II/1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	BT
1.	Abil Anugrah	85	√	-
2.	Ananda Widya Kirani	65	-	√
3.	Arcen Bastian Jordy	70	√	-
4.	Aqilla Falisha Azahra	75	√	-
5.	Aulia Fania Kirani	80	√	-
6.	Gevariel Setiawan	60	-	√
7.	Michaela Tabita	65	-	√
8.	Nada Humaria	75	√	-
Jumlah		575	5	3
Rata-rata		71,88		
Persentase Kelulusan			62,5%	37,5%

KKM = 70

Metro, 06 Maret 2026

Peneliti,



Salma Zakiyyah
NPM. 2201031025

DAFTAR NILAI POSTEST SIKLUS II

Kelas/Semester : I / Genap

Siklus/Pertemuan : II/2

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Tahun Pelajaran : 2025/2026

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	BT
1.	Abil Anugrah	95	√	-
2.	Ananda Widya Kirani	70	√	-
3.	Arcen Bastian Jordy	80	√	-
4.	Aqilla Falisha Azahra	85	√	-
5.	Aulia Fania Kirani	95	√	-
6.	Gevariel Setiawan	65	-	√
7.	Michaela Tabita	70	√	-
8.	Nada Humaria	80	√	-
Jumlah		640	7	1
Rata-rata		80		
Persentase Kelulusan			87,5%	12,5%

KKM = 70

Metro, 07 Maret 2026

Peneliti,



Salma Zakiiyyah
NPM. 2201031025

SIKLUS I PERTEMUAN 1

[illegible]

SIKLUS I PERTEMUAN 2

[illegible]

SIKLUS II PERTEMUAN 1

[illegible]

SIKLUS II PERTEMUAN 2

[illegible]



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0584/In.28/D.1/TL.01/02/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **SALMA ZAKIYYAH**
NPM : 2201031025
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SDN 3 GANTIMULYO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 09 Februari 2026

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Muhandaz S. Pd.
197209212006042010

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0585/In.28/D.1/TL.00/02/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SDN 3 GANTIMULYO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0584/In.28/D.1/TL.01/02/2026,
tanggal 09 Februari 2026 atas nama saudara:

Nama : **SALMA ZAKIYYAH**
NPM : 2201031025
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 3 GANTIMULYO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN 3 GANTIMULYO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS BERMAIN PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 09 Februari 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD NEGERI 3 GANTIMULYO
KECAMATAN PEKALONGAN**

Alamat : Dusun V Desa Gantimulyo Kec. Pekalongan Kab. Lampung Timur

No : 421/087/SD.13/VI/2026
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Research

Kepada Yth.
Ketua Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan
UIN JURAI SIWO LAMPUNG
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb
Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Izin Research No B-0223/In.29/D.1/LT.00/02/2026 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/ Skripsi di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN JURAI SIWO LAMPUNG oleh :

Nama : **SALMA ZAKIYYAH**
NPM : 2201031025
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENINGKATAN MINAT BACA SISWA KELAS I MELALUI
IMPLEMENTASI KEGIATAN LITERASI BERBASIS
BERMAINNYA PERAN DI SDN 3 GANTIMULYO**

Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan diatas benar melaksanakan penelitian dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian Surat Pemberian Izin Research disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Gantimulyo, 25 Februari 2026
Kepala Sekolah,

MUBAIDAH, S.Pd

NIP. 19720921 200604 2 010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: perpustakaan@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-587/Un.36/S/U.1/OT.01/06/2026**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SALMA ZAKIYYAH
NPM : 2201031025
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201031025.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 17 Juni 2026
Kepala Perpustakaan,

Aeni Gutroni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 009

SKRIPSI SALMA ZAKIYYAH – 2201031025.docx

by 1. Docufix.id

Submission date: 22-Jun-2026 09:50AM (UTC+0300)

Submission ID: 2985257698

File name: SKRIPSI_SALMA_ZAKIYYAH_2201031025.docx (10.07M)

Word count: 27159

Character count: 167325

Metra 22 Juni 2026



Dea Tara Ningtyas, M.Pd

ORIGINALITY REPORT

18%	18%	11%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	10%
2	123dok.com Internet Source	1%
3	etd.uinsyahada.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	<1%
5	Abdul Majid, Syarifuddin Syarifuddin. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan melalui Media Konkret pada Siswa Kelas II SD", ANWARUL, 2026 Publication	<1%
6	repository.uinpalopo.ac.id Internet Source	<1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1%
9	journal.ummat.ac.id Internet Source	<1%
10	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1%

- | | | |
|----|---|------|
| 39 | Submitted to Universitas Sains Alquran
Student Paper | <1 % |
| 40 | Waode Andi Nurul Imamah, Munirah, Ratnawati. "Reading Interest Development through Think Pair Share and Team Games Tournament", Indonesian Journal of Innovation Studies, 2025
Publication | <1 % |
| 41 | etheses.uinmataram.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 42 | Nugroho, Sapto Sri. "Manajemen Kurikulum Terpadu Berbasis Karakter Religius di SMP Negeri 8 Purwokerto.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)
Publication | <1 % |
| 43 | jurnal.smpharapanananda.sch.id
Internet Source | <1 % |
| 44 | library.um.ac.id
Internet Source | <1 % |

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Metra, 22 Juni 2026



Dea Tara Ningtyas, M.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 2 Oktober 2025	✕ Perbaikan judul ✕ Penambahan materi pokok	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing

Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	7/10 2025	# Materi Jurnalistik, Seputar Sub mesing 3 # Bab II Fokuskan pada GLS dan Penerapannya.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing

Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 13 Oktober 2025	# Dipersempit. Bagian Bab II	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing

Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



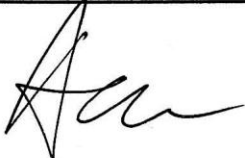
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

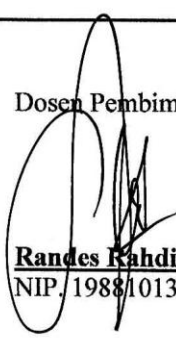
No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 28 Oktober 2025		

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing


Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

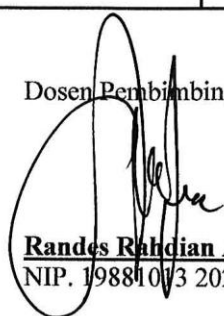
No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Kamis 29/2026 Januari	Bimbingan APD	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing


Randes Rihdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

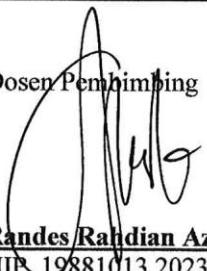
No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 15/6 2026	Bimbingan Bab I dan II Perbaiki literatur dan Taman Ilmiah.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing


Randes/Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

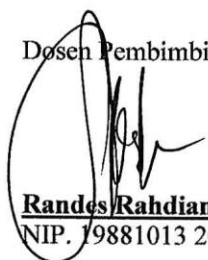
No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	22/2026 Jun Senin	Ranzi Bab III	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing


Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028



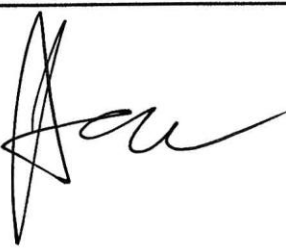
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Salma Zakiyyah
NPM : 2201031025

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
			

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002



Dosen Pembimbing

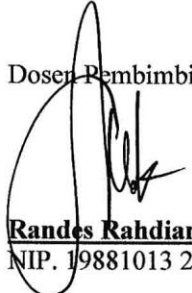

Randes Rahdian Aziz, M.Pd.
NIP. 19881013 202321 1 028

FOTO DOKUMENTASI



Foto 1 Naskah Bermain Peran "Temanku Berbeda"



Foto 2 Guru Membacakan Naskah "Temanku Berbeda"



Foto 3 Kegiatan Diskusi Isi Cerita "Temanku Berbeda"



Foto 4 Guru Membacakan Naskah “Kerja Sama Membangun Jembatan”



Foto 5 Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Kerja Sama Membangun Jembatan”



Foto 6 Guru Membacakan Naskah “Saling Menolong Saat Kesulitan”



Foto 7 Diskusi Isi Cerita “Saling Menolong Saat Kesulitan”



Foto 8 Kegiatan Diskusi Isi Cerita “Menghargai Perbedaan”



Foto 9 Proses Pemilihan Tokoh oleh Siswa



Foto 10 Kegiatan Bermain Peran “Menghargai Perbedaan”

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Salma Zakiyyah dilahirkan di Metro pada tanggal 11 September 2003. Peneliti merupakan buah hati dari pasangan Bapak Bahrudin dan Ibu Siti Muntofiah serta memiliki seorang adik bernama Nada Nabilah.

Pendidikan dasar peneliti ditempuh di SDN 2 Gantimulyo dan lulus pada tahun 2016. Pendidikan menengah pertama ditempuh di MTs Ma'arif Roudlotut Tholibin dan diselesaikan pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di MA Ma'arif Roudlotut Tholibin dan lulus pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan di jenjang SMA, peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di IAIN Metro pada tahun 2022. Pada tahun 2025, IAIN Metro beralih status menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung. Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dimulai pada semester I Tahun Akademik 2022/2023.