

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS
4 DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

PRASETYA ADI ANANTA

A510160086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

**Prasetya Adi Ananta
A510160086**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Dr. Minsih, S.Ag., M.Pd
NIDN. 0625087902**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA
MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

oleh:

Prasetya Adi Ananta
A510160086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
pada hari Selasa, 14 Desember 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji :

1. Dr. Minsih, S.Ag., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Nur Amalia, S.S., M.Ed
(Anggota I Dewan Penguji)


(.....)

3. Drs. Suwarno, M.Pd.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

Dekan,




Prof. Dr. Utama, M.Pd.

NIP. 196001071991031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 18 Desember 2021

Penulis



Prasetya Adi Ananta
A510160086

**PENINGKATAN MINAT DAN KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING 4.0 DAN MEDIA
ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 4
DI SDN 01 KORIPAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik kelas IV melalui strategi pembelajaran Role Playong 4.0 dan media ular tangga di SDN 01 Koripan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian yang telah dilakukan, adanya peningkatan minat membaca peserta didik kelas IV pada indikator terlihat senang membaca sebanyak 28 peserta didik (93%), aktif membaca dan mencari informasi sendiri sebanyak 25 peserta didik (83%), tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan sebanyak 24 peserta didik (80%), mencatat dan focus dalam pembelajaran sebanyak 24 peserta didik (80%). Kesimpulan penelitian ini adalah strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media ular tangga dapat meningkatkan minat membaca peserta didik kelas IV di SD Negeri 01 Koripan.

Kata Kunci: Minat Membaca, , Strategi Pembelajaran Role Playing 4.0, Media Ular Tangga

Abstract

This classroom action research aims to increase the reading interest of fourth graders through the Role Playong 4.0 learning strategy and snake and ladder media at SDN 01 Koripan. The research method used is Classroom Action Research. The results of the research that have been carried out, there is an increase in reading interest in fourth grade students on the indicators that they seem happy to read as many as 28 students (93%), actively reading and seeking information on their own as many as 25 students (83%), not delaying assignments from the teacher and enthusiasm working on as many as 24 students (80%), taking notes and focusing on learning as many as 24 students (80%). The conclusion of this study is that the learning strategy of role playing 4.0 and snake and ladder media can increase the reading interest of fourth grade students at SD Negeri 01 Koripan.

Keywords: Reading Interests, Role Playing 4.0 Learning Strategies, Snakes and Ladders Media

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Laporan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia rendah. Tercatat skor membaca Indonesia sebesar 371 pada tahun 2018. Angka ini merupakan angka yang rendah. Menjadikan peringkat membaca Indonesia berada di peringkat 74 negara dari 79 negara. Membaca adalah salah satu kegiatan yang penting di kehidupan manusia. Membaca yaitu mengetahui apa yang ingin kita ketahui dari sebuah tulisan, agar kita tahu apa yang ada didalam sebuah tulisan, maka harus diketahui dulu isi bacaannya, s karena membaca bukan sekedar menyuarakan bunyi dari sebuah tulisan atau mencari kata sulit dalam sebuah tulisan (Laily, 2014:56).

Kegiatan membaca belum bisa menjadi sebuah kebiasaan karena dari usia dini membaca terkesan membuat lelah dan sangat membosankan, dan kegiatan membaca terlihat tidak menarik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan menteri nomor 23 tahun 2013 membuat sebuah gerakan, yaitu setiap peserta didik disekolah diwajibkan membaca buku cerita lokal dan cerita rakyat sebelum proses pembelajaran kelas dimulai. Tetapi kegiatan itu belum efektif untuk menanamkan kebiasaan membaca pada peserta didik. Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong peserta didik untuk memperhatikan, merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan membaca sehingga peserta didik mau melakukan kegiatan membaca karena kemauannya sendiri. Aspek minat membaca yaitu yang pertama kesenangan membaca, lalu yang kedua frekuensi membaca dan kesadaran akan manfaat membaca menurut Rahayu (2016:191)

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar merupakan jenjang yang tepat untuk menanamkan kebiasaan yang baik, karena dalam usia ini memang saatnya untuk pembentukan karakter dan menanamkan kebiasaan kebiasaan positif seperti membaca yang nantinya dapat dibawa sampai dewasa. Menurut Piaget yang dikutip dalam Putri (2018: 39) peserta didik usia 7 – 11 tahun mengalami tingkat perkembangan Operasional Konkret. Permulaan berpikir rasional dimulai dari tingkat ini. Peserta didik memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, peserta didik dalam periode ini memilih mengambil keputusan yang logis. Untuk menanamkan nilai nilai positif, guru memiliki peranan yang penting dalam menstimulus peserta didik untuk menumbuhkan literasi terhadap peserta didik. Menstimulus peserta didik agar suka dengan membaca tidak hanya menyuruh peserta didik membaca bacaan cerita rakyat di waktu pagi sebelum memulai pembelajaran, tetapi kegiatan literasi ini bisa dimasukkan kedalam sebuah inti pembelajaran yang bisa didesain fleksibel, dan lebih santai serta menarik, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang tanpa terbebani dan tidak lupa selalu mengikuti perkembangan zaman.

Role playing yaitu salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dengan cara memainkan peranan dalam dramatisasi masalah. Menurut Mustika (2018) Dalam strategi pembelajaran *role playing* di abad revolusi industri 4.0 ini tidak hanya melakukan bermain peran dikelas saja tetapi guru bisa mengembangkan dengan menambah kegiatan membaca naskah, analisis naskah, observasi, ekspolrasi yang biasa dilakukan di rumah masing masing. Serta digabungkan dengan

teknologi masa kini. Pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar cenderung berpikir operasi konkrit, sehingga pembelajaran harus cenderung menghadirkan sesuatu yang konkrit dan berorientasi bermain. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah peserta didik menerima pesan yang disampaikan, yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi pelajaran Minsih & Maya (2014: 177). Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengembangkan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media pembelajaran yang nantinya akan menjadi solusi untuk meningkatkan minat membaca yang sekarang ini tergolong rendah dengan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan modern akan menarik minat peserta didik untuk lebih menyukai kegiatan membaca.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil yang melakukan Penelitian Tindakan Kelas di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya Suharsimi, dkk (2017: 2). Prosedur penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas IV SDN 01 Koripan yang berjumlah 30 beserta guru kelas IV. Sumber data pada penelitian ini yaitu data hasil minat membaca peserta didik dan data hasil wawancara. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan adalah dengan cara wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap permasalahan penelitian maupun hipotesis tindakan dilaksanakan berdasarkan analisis data hasil penelitian dari kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas IV SDN 01 Koripan pada mata pelajaran tematik. Hal-hal yang dijelaskan dalam permasalahan merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan hipotesis tindakan. Selama proses penelitian, tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat membaca melalui penerapan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media ular tangga.

Role playing yaitu salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dengan cara memainkan peranan dalam dramatisasi masalah. Menurut Mustika (2018) *role playing* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan langsung peserta didik dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran

berdasarkan kreativitas dan ekspresi peserta didik dalam melepaskan imajinasinya yang terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari walau ketiadaan keterbatasan kata dan gerak, tetapi tidak keluar dari bahan ajar. Strategi ini banyak melibatkan peserta didik untuk berbicara tetapi sebelum memulai pemeranan peserta didik membaca teks drama terlebih dahulu dan mendalami karakter yang diperankan, sehingga *role playing* secara tidak sengaja mendorong peserta didik mengasah keterampilan membaca. Dengan kegiatan melibatkan kegiatan membaca untuk peserta didik sehingga dapat membaca berbagai macam cerita akan menumbuhkan minat untuk membaca. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran ketika peserta didik tidak merasa takut dan bosan ketika terlibat dalam pembelajaran, serta interaksi guru dan peserta didik, suasana, dan lingkungan memberikan sebuah peluang yang menciptakan kondisi yang kondusif ketika kegiatan belajar berlangsung. Minsih & Galih (2018: 21) Metode bermain peran (*role playing*) juga merupakan metode yang mendramatisasi perilaku dan ekspresi wajah seseorang dalam mengungkapkan perasaan yang sedang dialami Pratiwi (2021: 13)

Dalam strategi pembelajaran *role playing* di abad revolusi industri 4.0 ini tidak hanya melakukan bermain peran dikelas saja tetapi guru bisa mengembangkan dengan menambah kegiatan membaca naskah, analisis naskah, observasi, ekspolrasi yang biasa dilakukan di rumah masing masing. Serta digabungkan dengan teknologi masa kini atau dengan pembelajaran daring. Menurut Lase (2019: 51) *Education 4.0* adalah fenomena yang muncul karena adanya kebutuhan revolusi industri 4.0, di mana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi, dan menemukan berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kehidupan modern. Sehingga dengan strategi pembelajaran *role playing 4.0* dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, efektif, menarik, fleksibel, dan modern. Menurut Shahroom & Hussin (2018: 316) teknologi pendidikan diubah oleh revolusi industry 4.0. perubahan yang cepat dari pengetahuan yang telah mengembangkan model pendidikan baru untuk masa depan. Kecepatan, perpaduan teknologi, luas dan dalam membuat revolusi industry 4.0 berbeda. Menurut Almeida & Simoes (2019: 120) Pendidikan 4.0 adalah paradigma pendidikan baru yang dimaksudkan untuk menjawab kebutuhan dan potensi revolusi industri keempat. Pendidikan 4.0 dibangun di atas konsep belajar sambil melakukan, di mana peserta didik didorong untuk belajar dan menemukan hal-hal yang berbeda dengan cara tunggal berdasarkan eksperimen. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa revolusi industri 4.0 adalah fenomena dimana manusia dan teknologi bersatu padu

untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dengan perpaduan teknologi yang lebih cepat, luas dan revolusioner.

Role Playing mempunyai beberapa tahapan dalam pelaksanaan kegiatannya. Menurut Shaftels dalam Herlina (2015: 98) membagi tahapan-tahapan pelaksanaan role playing menjadi Sembilan tahapan : Tahap pertama (I) adalah Pemanasan: a. Mengidentifikasi masalah dan mengenalkan masalah pada peserta didik, b. Memperjelas masalah yang akan diperagakan, c. Menafsirkan sebuah masalah yang akan diperagakan bersama, d. Menjelaskan tata cara pelaksanaan role playing. Tahap yang kedua (II) yaitu memilih partisipan (peran) : a. Menganalisis peran yang akan dibawakan, b. Memilih peserta didik yang akan melakukan peran. Tahap yang ketiga (III) adalah mengatur setting tempat kejadian : a. Mengatur durasi permainan, b. Menegaskan kembali peran yang dibawa masing masing peserta didik, c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah. Tahap yang keempat (IV) Menyiapkan Observer (pengamat) : a. Memutuskan apa yang akan diamati, b. Memberikan peserta didik tugas untuk mengamati. Tahap yang kelima (V) Pemeranan : a. Memulai permainan role playing, b. Mengukuhkan atau memperkuat pelaksanaan role playing. Tahap yang keenam (VI) diskusi dan evaluasi : a. Mereviu pemeranan (kejadian pemeranan, posisi pemeranan, kenyataan pemeranan), b. Mendiskusikan isi dari sebuah masalah, c. Mengembangkan pemeranan untuk dilakukan pemeranan selanjutnya. Tahap yang ketujuh (VII) Pemeranan kembali: a. Memainkan peran yang sudah dikembangkan bersama, b. Memberikan masukan atau alternative dalam tindakan selanjutnya. Tahap yang kedelapan (VIII) diskusi dan evaluasi : a. Mereviu pemeranan (kejadian pemeranan, posisi pemeranan, kenyataan pemeranan), b. Mendiskusikan fokus-fokus utama, c. Mengembangkan cerita dan isi pemeranan untuk penampilan selanjutnya selanjutnya. Tahap yang kesembilan (IX) Berbagi pengalaman antar peserta didik dan melakukan pengambilan kesimpulan secara umum : Menghubungkan masalah dengan masalah kehidupan sehari-hari yang aktual. Menjelaskan prinsip-prinsip umum dalam tingkah laku. Permainan peran membentuk pada peserta didik sekolah kemampuan untuk memainkan peran orang lain, untuk melihat diri mereka sendiri dari posisi mitra komunikasi. Ini mengarahkan peserta didik untuk merencanakan perilaku bicara mereka sendiri dan perilaku lawan bicara, mengembangkan kemampuan untuk mengontrol tindakan mereka, untuk memberikan penilaian objektif atas tindakan orang lain. bermain peran memainkan fungsi orientasi. fungsi kompensasi dari permainan peran dimanifestasikan dalam kenyataan bahwa dalam permainan kontradiksi antara kebutuhan peserta didik untuk bertindak dan ketidakmampuan

untuk melakukan operasi yang diperlukan oleh tindakan diselesaikan. Peserta didik berusaha keras untuk berkomunikasi, dan bermain peran memberi mereka kesempatan untuk mewujudkan keinginan mereka Solova dalam Matyakubova & Djabbarova (2021: 12).

Kelebihan strategi bermain peran, kelebihan bermain peran antara lain : a) peserta didik melatih dirinya untuk memahami dan mengingat cerita yang akan diperankannya. Pemain harus memahami dan menghayati cerita secara menyeluruh, terutama materi yang diperankannya. Sehingga daya keterampilan dan daya ingat peserta didik akan terlatih. b) peserta didik akan terlatih berinisiatif dan berkreasi. Peserta didik mengemukakan pendapatnya sesuai materi dan waktu yang tersedia. c) Bakat peserta didik dapat dibina sehingga dapat melahirkan seniman dari sekolah. Jika seni drama dibina dengan baik memungkinkan akan terlaksana pemeran seni yang baik suatu saat nanti. d) Kerja sama antar peserta didik dapat ditingkatkan dan dibina dengan sebaik mungkin untuk mendidik peserta didik saling menghargai karya dan hasil peserta didik yang lain. e) Peserta didik mendapatkan pengalaman menerima dan membagi tanggung jawab dengan peserta didik yang lain. f) Bahasa lisan peserta didik dibina agar menjadi bahasa yang baik dan mudah dipahami. Vebrianto Susilo (2015: 56)

Sedangkan kelemahan metode bermain peran adalah sebagai berikut : a) peserta didik yang tidak mengukuti permainan akan kurang aktif. b) Banyak memakan waktu, waktu persiapan dalam pemahaman materi pembelajaran dan pelaksanaan permainan. c) Memerlukan tempat yang cukup luas, tempat bermain yang sempit menyebabkan gerakan permainan terbatas. d) Karena terkadang ada suara pemain yang keras dan nada tepuk tangan dapat mengganggu kelas lain. Vebrianto Susilo (2015: 56)

Usaha untuk mengatasi kelemahan dari strategi bermain peran (role playing), antara lain : a) Guru harus menjelaskan kepada peserta didik, memperkenalkan strategi ini, bahwa dengan bermain peran (role playing) peserta didik diharapkan dapat memecahkan sebuah masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang ada dalam materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Guru memilih beberapa peserta didik untuk bermain peran, sedangkan peserta didik yang menjadi penonton diberikan tugas tertentu. b) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga peserta didik akan tertarik mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga peserta didik terangsang untuk memecahkan permasalahan tersebut. c) Agar peserta didik memahami peristiwa tersebut, maka guru harus menjelaskan saat permainan berlangsung. d) Bahan pelajaran yang akan di perankan bobot dan luasnya harus sesuai waktu yang tersedia.

Oleh karena itu, agar tidak keluar dari materi dan peran yang didapatkan peserta didik diusahakan berbicara dan melakukan gerakan sesuai naskah. Vebrianto Susilo (2015: 56)

Pembelajaran pada peserta didik sekolah dasar cenderung berpikir operasi konkrit, sehingga pembelajaran harus cenderung menghadirkan sesuatu yang konkrit dan berorientasi bermain. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah peserta didik menerima pesan yang disampaikan, yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi pelajaran Minsih & Maya (2014: 177). Media pembelajaran adalah bahan, alat, dan metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien untuk tujuan pembelajaran di sekolah Kancanadana Dkk. (2021: 37). Menurut Afandi (2015: 80) media pembelajaran merupakan pengganti contoh yang nyata dalam menyampaikan informasi ketika guru belum bisa memberikan sesuatu yang nyata. Menurut Afandi (2015: 80) permainan ular tangga yaitu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh peserta didik. Permainan ular tangga dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di sisinya terdapat jumlah angka 1 sampai 6, dalam permainan terdapat gambar ular dan tangga, apabila mendapat tangga berarti naik sesuai tangga tersebut, dan apabila mendapat ular maka turun sesuai jalan ular tersebut, peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finish yang pertama. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang cocok untuk mengajarkan kosakata bagi anak muda pelajar. Sebagian besar anak-anak di Indonesia tahu tentang permainan ular tangga. Dimainkan oleh 2 pemain atau lebih. Para pemain bergerak di sekitar permainan, naik dan turun. Permainan dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata lebih menyenangkan agar peserta didik antusias dalam proses pembelajaran Naharuddin Dkk. (2018: 31).

Menurut Tafonao (2018: 105) media pembelajaran adalah alat bantu pendorong terlaksananya proses belajar mengajar, dalam merangsang perhatian peserta didik, pikiran, perasaan serta kemampuan atau keterampilan peserta didik. Berdasarkan beberapa definisi media pembelajaran ular tangga tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah salah satu alat penyampai informasi yang konkrit yang bisa digunakan oleh guru dalam sebuah pembelajaran dengan permainan yang dimainkan 2 peserta didik atau lebih dengan melempar dadu, dan berjalan sesuai jumlah dadu yang didapat, bisa digabungkan dengan strategi dan materi pembelajaran yang di masukkan di setiap nomornya. Penggunaan media khususnya permainan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran untuk menyusun dasar-dasar berpikir yang konkrit untuk mengurangi

verbalisme, meningkatkan perhatian peserta didik, meletakkan landasan penting bagi perkembangan belajar, dan memberikan pengalaman nyata Savitri Dkk. (2020: 828).

Faktor yang mampu mendorong bangkitnya minat baca, yaitu: 1) Rasa ingin tahu yang tinggi atas teori, fakta, prinsip, informasi, dan pengetahuan. 2) tersedianya bahan bacaan yang menarik, berkualitas, dan beragam sebagai faktor keadaan lingkungan fisik yang memadai. 3) iklim yang dimanfaatkan dalam waktu tertentu yang nyaman untuk membaca sebagai faktor keadaan lingkungan social yang kondusif. 4) Rasa ingin tahu yang tinggi, haus akan informasi yang aktual. 5) Memiliki prinsip membaca adalah kebutuhan rohani Rahayu, Dkk. (2016: 158). Dari faktor-faktor tersebut penulis menyimpulkan menjadi 4 indikator minat membaca untuk melihat keberhasilan meningkatnya minat membaca peserta didik, indikator tersebut adalah : 1) Terlihat senang membaca, 2) Aktif membaca dan mencari informasi sendiri, 3) Tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan, 4) Mencatat dan focus dalam pembelajaran.

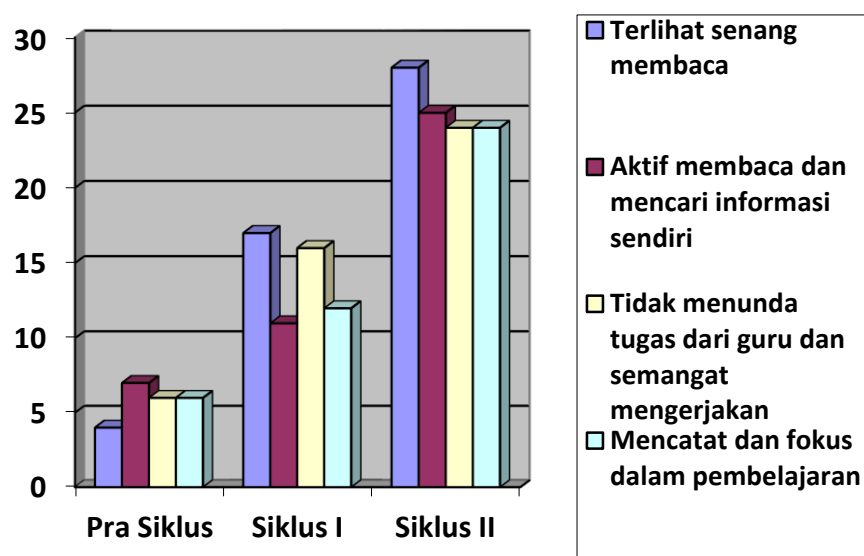
Dilihat dari kondisi yang ditemui peneliti terdapat beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Tetapi masalah yang paling menonjol adalah rendahnya minat membaca. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat membaca kelas IV melalui penerapan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media ular tangga. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan di kelas IV SDN 01 Koripan, menyatakan adanya peningkatan indicator-indikator yang menjadi tolok ukur penilaian minat membaca peserta didik. Indikator minat membaca peserta didik meliputi : 1) Terlihat senang membaca, 2) Aktif membaca dan mencari informasi sendiri, 3) Tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan, 4) Mencatat dan focus dalam pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas melalui penggunaan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media pembelajaran ular tangga ini difokuskan pada peningkatan minat membaca pada mata pelajaran tematik kelas IV di SDN 01 Koripan yang dimulai dari kondisi awal (pra siklus), siklus I, sampai dengan siklus II. Terjadi peningkatan minat membaca pada setiap siklus, keaktifan tersebut meliputi aspek terlihat senang membaca, aspek aktif membaca dan mencari informasi sendiri, aspek tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan, aspek mencatat dan focus dalam pembelajaran. Peningkatan minat membaca pada setiap siklusnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Peningkatan Minat Membaca Peserta Didik Setiap Siklus

No	Aspek yang diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Terlihat senang membaca	4	17	28
2.	Aktif membaca dan mencari informasi sendiri	7	11	25
3.	Tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan	9	16	24
4.	Mencatat dan focus dalam pembelajaran	6	12	24

Untuk lebih jelasnya gambaran peningkatan minat membaca peserta didik kelas IV disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Minat Membaca Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan gambar Diatas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek minat membaca peserta didik setelah dilakukannya tindakan mengalami peningkatan yang signifikan. Sebagaimana pada tahap pra siklus diadakan observasi terhadap keadaan peserta didik sebelum diadakannya tindakan dan memperoleh hasil dari minat membaca peserta didik yang mencapai indicator terlihat senang membaca 4 peserta didik atau sekitar 13%, aktif membaca dan mencari informasi sendiri 7 peserta didik atau sekitar 23,3%, tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan 9 peserta didik atau sekitar 30%, mencatat dan focus dalam pembelajaran 6 peserta didik atau sekitar 20%. Minat membaca peserta didik pada kondisi pra siklus tergolong rendah hal tersebut dikarenakan guru masih menggunakan strategi konvensional pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan ibu Ummu Habibah, S.Pd selaku guru kelas IV mengatakan bahwa ada beberapa

yang mempengaruhi rendahnya minat membaca peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut antara lain dari dalam diri peserta didik yaitu karakter peserta didik yang memang pendiam dan kurang tertarik dengan kegiatan membaca, selain itu juga factor dari lingkungan keluarga yaitu kurangnya komunikasi peserta didik dengan orang tuanya, tidak ada dorongan dari orang tuanya untuk memfasilitasi dan mendukung kegiatan membaca, dan peserta didik cenderung pasif tidak mau bertanya.

Pada siklus I melalui penerapan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media pembelajaran ular tangga diperoleh hasil minat membaca yang mencapai indicator terlihat senang membaca sebanyak 17 peserta didik (57%), aktif membaca dan mencari informasi sendiri sebanyak 11 peserta didik (37%), tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan sebanyak 16 peserta didik (53%), mencatat dan focus dalam pembelajaran sebanyak 12 peserta didik (40%). Dari siklus I tersebut sudah memperlihatkan peningkatan minat membaca kelas IV tetapi masih belum mencapai presentase yang ditargetkan, sehingga perlu adanya tindak lanjut berupa siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II peserta didik sudah mulai terbiasa dengan penggunaan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media pembelajaran ular tangga, guru juga sudah mulai mengubah gaya mengajarnya. Sehingga pada siklus II ini telah tercapai. Pada siklus ini diperoleh hasil dari minat membaca mencapai indicator terlihat senang membaca sebanyak 28 peserta didik (93%), aktif membaca dan mencari informasi sendiri sebanyak 25 peserta didik (83%), tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan sebanyak 24 peserta didik (80%), mencatat dan focus dalam pembelajaran sebanyak 24 peserta didik (80%). Dari hasil penelitian ini terbuka adanya peningkatan pada setiap siklusnya.

Penerapan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media pembelajaran ular tangga mampu meningkatkan minat membaca. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Basri (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 032 Kuala Kecamatan Tambang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Role Playing dapat meningkatkan aktivitas siswa, pada pertemuan pertama dengan rata rata aktivitas peserta didik yaitu 61,25% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata rata aktivitas peserta didik yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Rata rata peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus I hingga II sebesar 20,00%. strategi pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas dapat diambil kesimpulan adanya peningkatan minat membaca peserta didik pada aspek terlihat senang dan gembira, sebelum tindakan dilakukan tercatat peserta didik yang terlihat senang dan gembira sebanyak 4 peserta didik, dan mengalami peningkatan menjadi 28 peserta didik. Aktif membaca dan mencari informasi sendiri, Sebelum adanya tindakan tercatat sebanyak 7 peserta didik, dan mengalami peningkatan sebanyak 25 peserta didik. Tidak menunda tugas dari guru dan semangat mengerjakan. Sebelum adanya tindakan sebanyak 9 peserta didik, dan mengalami peningkatan sebanyak 24 peserta didik. mencoba mencatat dan focus dalam pembelajaran, Sebelum adanya tindakan sebanyak 6 peserta didik dan setelah adanya tindakan mengalami peningkatan sebanyak 24 peserta didik.

Penerapan strategi pembelajaran role playing 4.0 dan media ular tangga mampu meningkatkan minat kelas IV di SD Negeri 01 Koripan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2020/2021. Implikasi teoritis dari penelitian ini yakni minat dapat ditingkatkan melalui strategi Role Playing 4.0 dan media ular tangga. Sedangkan implikasi praktis dari penelitian ini yakni sebagai referensi bagi guru dalam menentukan strategi inovatif yang dapat dipilih dan dimanfaatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136. <https://doi.org/10.30935/cet.554469>
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Herlina, U. (2015). Balik Anantara Dua Orang Atau Lebih , Masing – Masing Orang Yang Terlibat Di Dalamnya. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Kancanadana, G., Saputri, O., & Tristiana, V. (2021). The Existence of Traditional Games as a Learning Media in Elementary School. *International Conference on Early and Elementary Education (ICEEE)*, 4, 31–39.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i1.8>
- Lase, D. (2019). Education And Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Handayani*, 10.
- Matyakubova, S. I., & Djabbarova, S. B. (2021). Role-Playing Games In The Development Of Dialogue Speech In The Process Of Teaching A Foreign Language. *EPRA*

- International Journal of Research and Development (IJRD)*, 7838(June), 11–14.
- Minsih, M., & D, A. G. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.6144>
- Minsih, & Maya, D. (2014). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Pendekatan Savi (Somatis , Auditori, Visual, Intelektual) dan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/ 2014. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 175–181. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/1004>
- Mustika, N. (2018). *Penggunaan Strategy Role Play Untuk Meningkatkan Skill Dan*. 1(1).
- Naharuddin, A., Megawati, F., Sidoarjo, U. M., & Majapahit, J. (2018). Snakes And Ladders Game For Enhancing Young Learners ' Vocabulary. *International Journal on Integrated Education*, 1(I), 30–34.
- Pratiwi, I. (2021). Application of Role Playing Methods in Improving Student Speaking Skills in Class V Indonesian Language Subjects SDN 526 Buntu Kamiri , Luwu Regency Keywords : *International Journal Of Elementary School Teacher*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.5937/IJESTxxx>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Rahayu, L. T. I. (2016). Hubungan Minat Membaca dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Materi Menulis Karangan Pada Warga Belajar Kejar Paket C Di PKBM Al-Firdaus Kabupaten Serang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 1(2), 188–201.
- Rahayu, W., Winoto, Y., & Rohman, A. S. (2016). Kebiasaan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 4, 152–162. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/1752/1699>
- Savitri, A. D., Laksono, K., Rhubido, D., Pramono, M., Susanto, I. H., & Tyasnurita, R. (2020). Development of Vocabulary Using Ladder Snake Game. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 491(Ijcah), 828–832. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.137>
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 314–319. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i9/4593>
- Suharsimi, A. S. S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Vebrianto Susilo, S. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64. <https://media.neliti.com/media/publications/266425-metode-bermain-peran-role-playing-untuk-3f4b0135.pdf>