

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS
ROLE PLAY TERHADAP MOTIVASI MEMBACA
SISWA KELAS III SD NEGERI
064995 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
memenuhi syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S,Pd)
pada program studi pendidikan guru sekolah dasar*

Oleh :

NADILLA DWI KHAIRANI
NPM: 2202090099



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

**Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nadilla Dwi Khairani
NPM : 2202090099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca SISWA Kelas III SD Negeri 064995 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Samsuryurnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

2. Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

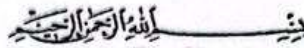
1.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.ummsu.ac.id> E-mail: fkip@ummsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nadilla Dwi Khairani
NPM : 2202090299
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Buari No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.umh.ac.id> Email: info@umh.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Nadilla Dwi Khairani
NPM : 2202090299
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
02/03 2026	Perbaiki Daftar Isi	
04/03 2026	Perbaiki bab IV	
09/03 2026	Perbaiki tabel waktu penelitian	
11/03 2026	Perbaiki diagram	
14/03 2026	Perbaiki kesimpulan dan saran	
01/04 2026	Perbaiki daftar Pustaka dan Lampiran	
06/04 2024	ACC SKRIPSI	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nadilla Dwi Khairani
NPM : 2202090299
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NADILLA DWI KHAIRANI
NPM. 2202090299

ABSTRAK

**PENGARUH PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS ROLE
PLAY TERHADAP MOTIVASI MEMBACA SISWA KELAS III SD
NEGERI 064995 MEDAN
TAHUN PELAJARAN
2025/2026**

Nadilla Dwi Khairani
Pendidikan guru sekolah dasar
Dilladwikhairani@gmail.com

Penelitian ini mengatasi rendahnya motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan akibat pembelajaran monoton yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan konvensional menyebabkan kejenuhan, minim interaksi, dan konsentrasi rendah pada aktivitas membaca. Oleh karena itu, pembelajaran kontekstual berbasis role play diterapkan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Rumusan masalah mencakup tingkat motivasi membaca sebelum dan sesudah penerapan model, serta pengaruhnya secara keseluruhan. Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi motivasi awal, mendeskripsikan perubahan pasca-intervensi, dan menganalisis pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis role play. Penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest dengan pendekatan kuantitatif quasi-eksperimental pada 23 siswa kelas III B sebagai sampel jenuh dari populasi 42 siswa. Instrumen meliputi angket Likert motivasi membaca, observasi, dan dokumentasi, diuji validitas expert sebelum analisis data deskriptif dan hipotesis. Penerapan model meningkatkan motivasi melalui aktivitas role play yang menyenangkan, relevan, dan kolaboratif, sesuai kerangka konstruktivisme. Penelitian ini bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan strategi inovatif dan siswa untuk interaksi sosial lebih baik.

Kata kunci : pembelajaran kontekstual, role play, motivasi membaca

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah meembarikan rahmat dan karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasullullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan kezaman yang terang benderang skripsi ini berjudul “ Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* Terhadap Motivasi Membaca Siswa Di SDN 044995 Medan ,tujuan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi syarat -syarat guna mencapai gelar S,Pd di universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada ayah tercinta sulasman dan ibu tercinta Nurtriani yang selalu memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan doa yang selalu menyertai selalu penulis

penulis tidak lupa menyampaikan terima kasih Kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
2. **Ibu Dr.Hj. Syamsuyurnita, M.Pd,** Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
3. **Ibu Dr. Hj.Dewi Kesuma Nasution , S.S.,M.Hum,** Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum**, Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution S.Pd.,M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
6. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd.,M.Pd** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
7. **Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd** Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing serta memberi masukan dan arahan
8. Bapak Dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membarikan ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikabn Universitas Sumatar Utara
9. Untuk kedua orang tua tercinta saya **Bapak Sulasman Dan Ibu Nurtriani** terimakasih sebesar-besarnya saya ucapkan atas semuanya dukungan, motivasi dan selalu mendoakan penulis dalam menjalan kan setiap langkah di perkuliahan ini.
10. Untuk para teman teman tercintaku siti marifah , rukhaya cantika ,devina ika putri, persada ukur cibro, permata bano, sekaligus pendukung dalam pengerjaan skripsi ini sehingga berjalan dengan lancar

Medan ,24 Februari 2026

Nadilla Dwi Khairani

Npm: 2202090099

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	vii
1.1 Latar Belakang	1
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	9
2.1 Pembelajaran Kontestual.....	9
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Kontekstual.....	9
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	10
2.1.3 Komponen Pembelajaran Kontekstual.....	12
2.2 pembelajaran <i>Role Play</i>	13
2.2.1 Pengertian pembelajaran <i>Role Play</i>	13
2.2.2 pembelajaran <i>Role Play</i> terhadap motivasi siswa	16
2.2.3 Pelaksanaa pemebelajaran berbasis <i>Role Play</i>	19
2.2.4 Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Role Playing	20
2.2.5 Kelebihan dan kekurangan <i>Role Play</i>	27
2.2.6 Penerapan model pembelajaran <i>Role Play</i>	28
2.3 Pembelajaran kontekstual berbasis <i>Role Play</i>	29
2.3.1 Pembelajaran kontekstual berbasis Role Play.....	29
2.3.2 Pembelajaran kontekstual berbasis <i>Role Play</i>	30
2.3.3 faktor yang mempengaruhi pembelajaran kontekstual	31
2.3.3 pembelajaran <i>Role Play</i> berbasis kontekstual	32
2.4 Teori motivasi membaca	35
2.4.1 Pengertian motivasi membaca.....	36
2.4.2 Faktor yang memepengaruhi motivasi membaca.....	37
2.4.3 Indikator membaca.....	37
2.5 Teori landasan pembelajaran kontestual berbasis <i>Role Play</i>	38
2.5.1 Teori <i>Knowledge Based Konstruktivisme</i>	38

2.6 Metode Role Play Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	40
2.7 Penelitian Yang relevan	42
2.8 Kerangka Berpikir	43
2.9 Hipotesis.....	44
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	46
3.1 Metode Penelitian	46
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	47
3.3 Populasi dan Sampel	49
3.3.1 Populasi Penelitian	49
3.3.2 Sampel.....	50
3.4 Definisi Operasional variabel	51
3.4.1 Variabel Bebas	51
3.4.2 Variabel Terkait (Motivasi Membaca).....	52
3.4.3 Instrumen Penelitian.....	52
3.5 Teknik Analisis Data.....	56
3.5.1 Uji Validitas Expert	56
3.5.2 Uji Hipotesis	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	61
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian.....	61
4.1.2 Hasil Uji Instrument.....	62
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
4.1.3. Hasil Data Sebelum Penggunaan Metode Role Play	64
BAB V KESIMPULAN	82
5.1 KESIMPULAN	83
5.2 SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	44
Gambar 2. 2 Diagram sebelum penggunaan Metode Role Play	67
Gambar 2. 3 Diagram Sesudah Penggunaan Metode Role Play	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian.....	47
Tabel 3. 2 Tabel Rencana Waktu Penelitian	48
Tabel 3. 3 Data Siswa.....	50
Tabel 3. 4 Data Sampel Penelitian	51
Tabel 3. 5 Skor Pertanyaan	54
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Baca	54
Tabel 3. 7 interpretasi koefisien korelasi nilai.....	55
Tabel 3. 8 Kategori Kelayakan Instrumen	58
Tabel 3. 9 Hasil Data Sebelum Penggunaan Role Play	66

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1. Data siswa sebelum menggunakan metode role play	100
lampiran 2. Data siswa sesudah menggunakan metode role play	101
lampiran 3. Hasil Uji T.....	102
lampiran 4 lembar k1	103
lampiran 5 lembar k2	104
lampiran 6 lembar k3	105
lampiran 7 lembar berita acara seminar proposal skripsi.....	106
lampiran 8 lembar pengesahan proposal	107
lampiran 9 Lembar hasil seminar proposal	108
lampiran 10 Surat keterangan seminar proposal	109
lampiran 11 Surat izin riset	110
lampiran 12 Surat balasan sekolah izin riset	111

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dipahami sebagai upaya sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang dewasa untuk membimbing anak menuju kedewasaan sehingga mampu bertanggung jawab secara etis maupun dalam perilaku. Tanggung jawab pendidikan tidak hanya berada pada orang tua, tetapi juga pada guru serta pihak lain yang memiliki peran dan kewenangan dalam proses pendidikan. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya secara maksimal dengan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar yang bermakna dalam suasana yang mendukung. Pendidikan juga berfungsi mempersiapkan individu agar memiliki kemandirian dalam belajar serta mampu menghadapi berbagai perubahan dan tantangan kehidupan. efektif.(K. Ana, 2023)

Dalam upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional bertujuan untuk memberikan kemampuan dan mencetak karakter serta peradaban bangsa yang berharga. Siswa dididik dengan kecerdikan supaya mereka dapat mengembangkan potensi diri secara aktif dan memperoleh keterampilan, moralitas, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, dan kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan oleh masyarakat dan mereka sendiri. Akibatnya, diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (Sarah, n.d. 2020)

Kemampuan membaca merupakan faktor penting bagi siswa dalam memahami pembelajaran, karena sebagian besar pengetahuan disampaikan melalui teks tertulis. Oleh sebab itu, siswa harus memiliki keterampilan dan kemauan membaca untuk meningkatkan pengetahuannya. Membaca memegang peran yang

sangat penting dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses belajar (Afrom, 2022)

Siswa yang belum mampu membaca dengan baik akan menghadapi hambatan dalam mengikuti kegiatan belajar pada semua mata pelajaran. Mereka akan kesulitan menangkap dan memahami informasi yang disampaikan melalui berbagai buku pelajaran, bahan ajar pendukung, serta sumber belajar lainnya. Akibat dari hambatan membaca tersebut, perkembangan belajar siswa menjadi lebih lambat dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca. (Pratiwi et al., 2024)

Membaca merupakan suatu proses kognitif yang melibatkan teks dan menuntut kemampuan memahami untuk menangkap tujuan dari bacaan tersebut. Saat peserta didik membaca, mereka memperoleh berbagai informasi yang dapat menambah wawasan serta mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis. Keterampilan membaca adalah kemampuan peserta didik dalam memahami dan melafalkan huruf atau teks untuk mencapai tujuan tertentu. Keterampilan ini sangat penting karena membantu peserta didik mencari informasi yang pada akhirnya akan memperluas pengetahuan mereka. (Sabilar Rosyad, et al, 2026)

Namun, proses pembelajaran membaca di sekolah dasar masih kurang optimal. Banyak peserta didik beranggapan bahwa membaca adalah kegiatan belajar yang membosankan, menjenuhkan, dan membuat mereka enggan memahami isi bacaan. Mereka menjadi kurang aktif karena merasa bahwa aktivitas membaca kurang menarik. Oleh sebab itu, guru memerlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif agar mereka tidak merasa bosan, jenuh, atau malas saat membaca. Interaksi aktif antara guru dan peserta didik dapat

membuka peluang untuk meningkatkan pemahaman membaca. Dengan demikian, model pembelajaran yang digunakan harus mampu membuat kegiatan membaca menjadi lebih bermakna dan melibatkan peserta didik secara aktif. Rendahnya keterampilan membaca dan menulis peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ketidakmampuan membedakan huruf, kesulitan melafalkan huruf dengan benar, masih terdapat kesalahan dalam penulisan huruf, kebiasaan mengeja saat membaca, serta tulisan yang kurang rapi. Kondisi-kondisi tersebut dapat menghambat proses pembelajaran dan membuat hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal. (rahmayati, 2023)

Metode pembelajaran berperan strategis dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran karena menjadi bagian dari perencanaan instruksional yang digunakan guru untuk menyajikan materi, memberikan ilustrasi, serta memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep secara efektif. Oleh karena itu, penentuan metode pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik materi, kondisi peserta didik, serta situasi pembelajaran, sebab setiap metode memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing (Hamalik, 2021).

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu meningkatkan kebermaknaan proses belajar adalah pembelajaran kontekstual. Pendekatan ini menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna. Dalam penerapannya, pembelajaran kontekstual melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan belajar yang bersifat mengalami dan melakukan, bukan hanya menerima informasi dari guru, sehingga

strategi pembelajaran menjadi unsur penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2021).

Bentuk pembelajaran kontekstual dapat dipadukan dengan metode lain yang mendukung. Salah satu kombinasi tersebut adalah penggunaan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*. *Role Play* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan gerak, tujuan, aturan, serta unsur hiburan edukatif. Dalam pelaksanaannya, siswa ditempatkan pada kondisi seolah-olah berada di situasi tertentu di luar kelas, meskipun sebenarnya pembelajaran terjadi di dalam kelas. *Role Playing* sering diartikan sebagai aktivitas di mana siswa membayangkan dirinya berada pada situasi tertentu dan memerankan peran orang lain. (Collins et al., 2021)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Negeri 064995 Medan, masih dijumpai sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran membaca di kelas III SD Negeri 064995 masih dihadapkan pada berbagai hambatan yang berdampak terhadap mutu proses maupun capaian belajar siswa. Membaca sebagai kompetensi dasar yang menjadi landasan dalam memahami berbagai mata pelajaran seharusnya diajarkan melalui aktivitas yang menarik, kontekstual, dan bermakna. Akan tetapi, praktik pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap kegiatan belajar. Beberapa persoalan yang teridentifikasi meliputi rendahnya dorongan belajar siswa dalam membaca, yang terlihat dari minimnya minat, semangat, serta keterlibatan mereka selama kegiatan berlangsung. Siswa juga mudah mengalami kejenuhan karena pembelajaran cenderung bersifat rutin dan kurang variatif. Di samping itu, model pembelajaran yang masih

didominasi guru mengakibatkan siswa belum memperoleh ruang yang cukup untuk mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain faktor tersebut, pelaksanaan program membaca baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah belum sepenuhnya menciptakan suasana yang mendukung proses belajar secara optimal. Kondisi ini berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan strategi pembelajaran membaca yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa agar motivasi serta kemampuan membaca dapat berkembang secara berkesinambungan.

Metode *Role Playing* dinilai efektif karena mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa serta kemampuan mereka dalam memahami bacaan. Sejalan dengan pandangan Piaget, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung dengan memerankan berbagai tokoh atau situasi tertentu. Melalui metode ini, siswa terdorong untuk berinteraksi dengan teman sekelas, memberikan respons, serta menghasilkan ide secara aktif. (Oktifa, 2023)

Role Playing juga merupakan serangkaian kegiatan yang menekankan kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan menginterpretasi. Selain itu, metode ini membantu siswa belajar menghargai pendapat orang lain, menyampaikan ide, dan berkomunikasi secara efektif baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekitar. (Mustika et al., 2024)

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang berikut terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran membaca di kelas III sd negeri 064995 yaitu :

1. Siswa mengalami kurangnya motivasi membaca terlihat dari minat, kurangnya antusiasme, serta keterlibatan mereka dalam aktivitas membaca.
2. siswa cenderung cepat merasa jenuh ketika membaca karena proses pembelajaran dinilai monoton dan tidak disertai kegiatan yang menarik.
3. Dalam kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa belum memperoleh kesempatan yang memadai untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung
4. Pelaksanaan kegiatan membaca di sekolah maupun di kelas belum sepenuhnya mendukung yang pada akhirnya berdampak pada konsentrasi belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan pembelajaran kontekstual berbasis Role Play dalam upaya meningkatkan motivasi membaca siswa kelas III SDN 064995 kompleks barakuda medan. Aspek motivasi membaca yang dikaji meliputi minat membaca, perhatian terhadap kegiatan membaca serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian hanya difokuskan pada satu kelas sebagai subjek dan materi pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum kelas III.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaruh motivasi membaca sebelum menggunakan Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Paly* Terhadap Motivasi Membaca Sisiwa Kelas III SDN 064995 Medan.
2. Bagaimana pengaruh motivasi membaca sesudah menggunakan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* terhadap motivasi membaca siswa kelas III SDN 064996 Medan.
3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* terhadap motivasi membaca siswa kelas III SDN 064995 Medan

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengidentifikasi tingkat motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan sebelum pelaksanaan pembelajaran kontekstual.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan setelah pembelajaran kontekstual diterapkan.
3. Untuk menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran kontekstual terhadap motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yakni manfaat akademis dan pragmatis.

B. Manfaat Pragmatis:

Bagi siswa

1. interaksi sosial di lingkungan masyarakat.
2. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menyenangkan.
3. Kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas III meningkat secara signifikan.

Bagi guru

1. Guru dapat mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran menggunakan metode kontekstual-*Role Play*.
2. Pembelajaran yang diberikan lebih bermakna, dengan peningkatan interaksi siswa di sekolah dan masyarakat.

A. Manfaat Akademis:

1. Metode pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* mendukung pemahaman materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat.
2. Pendekatan ini meningkatkan interaksi antar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan efektif.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Pembelajaran Kontestual

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Istilah *kontekstual* berasal dari kata *context* yang berarti keadaan, situasi, atau hubungan yang mengelilingi suatu peristiwa. Dalam pembelajaran, pendekatan kontekstual menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan kondisi nyata kehidupan siswa. Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan yang dianjurkan dalam pelaksanaan kurikulum karena membantu guru menghubungkan materi dengan pengalaman keseharian siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan relevan. (Muslimin & Khusaini, 2023)

CTL mendorong siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang sudah mereka miliki dengan situasi realistik yang mereka hadapi sehari-hari. Pendekatan ini dibangun melalui tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme, kegiatan bertanya, proses inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik. Ketujuh komponen tersebut saling melengkapi dalam membangun pembelajaran yang aktif, kreatif, serta berpusat pada siswa. (Vikasari, 2022)

Proses belajar dalam pembelajaran kontekstual tidak hanya sekadar memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Belajar dipahami sebagai kegiatan alami yang melibatkan pengalaman langsung, eksplorasi, dan proses berpikir. Siswa didorong memahami manfaat belajar, mengembangkan strategi untuk mencapai tujuan, dan memposisikan diri sebagai individu yang membutuhkan bekal untuk kehidupannya di masa mendatang. Dengan demikian, CTL membantu siswa

membangun makna melalui keterhubungan antara konsep akademik dan realitas kehidupan mereka.(damian, 2024)

Pembelajaran kontekstual juga dipandang sebagai sistem pembelajaran yang bekerja sejalan dengan cara kerja otak dalam membangun makna. Pendekatan ini menghubungkan muatan pelajaran dengan pengalaman nyata sehingga siswa mampu memahami materi secara mendalam dan dapat menerapkannya dalam berbagai situasi, baik di sekolah maupun di luar sekolah. CTL memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri proses belajarnya, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi terlibat langsung sebagai pelaku utama dalam pembelajaran.(Kustati & Amelia, n.d.2021)

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan pengertian Pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan pendekatan yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata kehidupan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Melalui komponen seperti konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik, CTL mendorong siswa aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi pada keterlibatan siswa dalam memahami, mengalami, dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pendekatan kontekstual memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional.(Larastanti & Basuki, 2025)
Karakteristik tersebut antara lain:

1. Mengembangkan hubungan bermakna (*making meaningful connection*)
Siswa diposisikan sebagai pembelajar aktif yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman pribadi maupun lingkungan sekitar. Mereka didorong untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta belajar melalui tindakan nyata.
2. Melakukan aktivitas yang relevan (*doing significant work*) Siswa melakukan kegiatan yang memiliki hubungan langsung dengan kehidupan mereka. Pembelajaran tidak hanya berada di kelas, tetapi juga menghubungkan konsep akademik dengan peran siswa sebagai anggota masyarakat.
3. Belajar secara mandiri (*self-regulated learning*) Siswa dilatih mengatur dirinya sendiri, memiliki tujuan belajar, mengambil keputusan, bekerja sama dengan orang lain, serta menghasilkan produk belajar yang nyata.
4. Berkerja sama (*collaborating*) Guru dan siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok. Siswa belajar memahami pentingnya komunikasi, saling mempengaruhi secara positif, dan bekerja menuju tujuan bersama.
5. Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*) Siswa dilatih untuk menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta menggunakan logika berdasarkan bukti yang diperoleh.
6. Mengembangkan kepribadian (*nurturing the individual*) Pembelajaran kontekstual membantu siswa mengenali kekuatan diri, memupuk motivasi, menumbuhkan harapan, serta membangun kemandirian emosional dan intelektual.

7. Mencapai standar tinggi (*reaching high standards*) Guru mendorong siswa untuk mencapai standar akademik yang baik, mengidentifikasi tujuan pembelajaran, dan bekerja untuk mencapai hasil terbaik.
8. Menggunakan penilaian autentik (*authentic assessment*) Penilaian dilakukan melalui pengamatan nyata terhadap proses dan hasil belajar siswa, seperti proyek, portofolio, presentasi, maupun hasil karya.

2.1.3 Komponen Pembelajaran Kontekstual

Terdapat tujuh komponen utama yang membentuk pembelajaran kontekstual (Aminbabel, n.d.) yaitu

1. Konstruktivisme

Siswa membangun sendiri pemahaman mereka melalui pengalaman. Pengetahuan bukan diberikan secara langsung, tetapi dikonstruksi melalui aktivitas dan refleksi.

2. *Inquiry* (penemuan)

Siswa belajar melalui proses penyelidikan, mencari informasi, mengamati, mengidentifikasi masalah, menyusun hipotesis, dan menarik kesimpulan.

3. *Questioning* (bertanya)

Kegiatan bertanya digunakan untuk mendorong rasa ingin tahu, memperdalam wawasan, serta meningkatkan interaksi antar siswa dan guru.

4. *Learning community* (masyarakat belajar)

Siswa belajar dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi informasi. Kolaborasi dapat terjadi dengan teman sekelas, antar kelas, keluarga, bahkan masyarakat luas.

5. *Modeling* (pemodelan)

Guru memberikan contoh atau menunjukkan cara melakukan sesuatu agar siswa memiliki acuan dalam memahami suatu keterampilan atau konsep.

6. *Reflection* (refleksi)

Pada akhir pembelajaran, siswa mengevaluasi pengalaman belajar mereka melalui diskusi, catatan harian, atau penyampaian kesan dan saran.

7. *Authentic assessment* (penilaian autentik)

Evaluasi dilakukan melalui beragam data yang menunjukkan kemampuan nyata siswa, seperti hasil proyek, performa presentasi, portofolio, maupun produk lain yang mencerminkan perkembangan mereka.

2.2 pembelajaran *Role Play*

2.2.1 Pengertian pembelajaran *Role Play*

Pembelajaran yang dirancang melalui pengalaman menyenangkan salah satunya dapat diwujudkan melalui metode *Role Playing* atau bermain peran. Pendekatan ini merupakan cara untuk membantu peserta didik menguasai materi pelajaran dengan mendorong mereka mengembangkan imajinasi serta penghayatan terhadap suatu situasi. Dalam prosesnya, *Role Playing* termasuk ke dalam kategori metode simulasi karena menuntut siswa untuk memerankan tokoh atau objek tertentu sebagai bagian dari upaya memahami konsep yang dipelajari. (Nursolihat et al., 2023)

Metode bermain peran dapat dipahami sebagai teknik pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui proses memerankan karakter hidup ataupun benda. Aktivitas ini membuat siswa lebih mampu menyelami pengalaman belajar yang diperolehnya. Pelaksanaannya

memerlukan beberapa langkah penting, seperti menentukan topik peran, memilih anggota yang akan tampil, melakukan latihan dialog sederhana, dan mengimplementasikan kegiatan bermain peran secara langsung. (Safiah et al., 2025)

Melalui pengalaman belajar ini, siswa berkesempatan mengembangkan sejumlah kemampuan, di antaranya bekerja sama, berkomunikasi, serta menafsirkan suatu peristiwa. Ketika bermain peran, peserta didik mencoba memahami dinamika hubungan antarmanusia melalui aktivitas memperagakan, mendiskusikan, dan mengevaluasi situasi tertentu. Dengan demikian, mereka dapat menggali perasaan, sikap, nilai, serta alternatif strategi pemecahan masalah secara bersama-sama. Sejalan dengan pendapat (Raslin, 2021),

Role Playing merupakan bentuk permainan edukatif yang digunakan untuk mengilustrasikan peran, sikap, tingkah laku, serta nilai tertentu agar siswa mampu memahami dan menghayati perspektif orang lain. (sapri, 2024)

Role berarti peran dan *play* berarti bermain. Bermain peran atau *Role Playing* termasuk salah satu bentuk pembelajaran berbasis pengalaman, karena melalui kegiatan ini peserta didik dapat mengekspresikan perasaan mereka secara lebih bebas tanpa dibatasi oleh pilihan kata maupun gerakan. Metode ini mendorong siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar, di mana penguasaan materi sangat bergantung pada kreativitas serta kemampuan mereka mengekspresikan imajinasi sesuai dengan topik yang dipelajari, namun tetap berada dalam batasan materi ajar. Penerapan metode *Role Playing* memberikan ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi melalui aktivitas memerankan tokoh atau situasi tertentu. Dengan cara ini, mereka tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati konteks pembelajaran melalui pengalaman langsung,

sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik.(Nurhasanah, A. I., Sujana. A., 2023)

model pembelajaran *Role Playing* termasuk pendekatan yang melibatkan peserta didik untuk memerankan suatu karakter tertentu dalam proses belajar. Melalui kegiatan simulatif tersebut, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, memahami perilaku, serta memperdalam materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan berbeda dari metode tradisional. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan fokus dan pemahaman siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang telah direncanakan.(Afri Naldi et al., 2024)

Role Play kerap dipahami sebagai suatu kegiatan belajar di mana peserta didik membayangkan dirinya berada di luar situasi kelas dan memerankan tokoh lain. Melalui aktivitas ini, siswa berusaha memahami dinamika hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan sebuah peristiwa serta mendiskusikannya. Proses tersebut membantu mereka menggali berbagai perasaan, sikap, nilai, dan alternatif strategi untuk menyelesaikan masalah secara kolaboratif. *Role Playing* merupakan bentuk pembelajaran terstruktur yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.(Ester et al., 2023)

Pendekatan bermain peran ini bertumpu pada tiga aspek pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, *mengambil peran (role taking)*, yakni pemenuhan tuntutan atau ekspektasi sosial yang melekat pada suatu posisi, misalnya peran dalam keluarga atau peran profesional seperti tugas seorang polisi. Kedua, *menciptakan peran (role making)*, yaitu kemampuan individu untuk

berpindah dari satu peran ke peran lain secara fleksibel, serta menyesuaikan dan membentuk peran baru sesuai kebutuhan situasi. Ketiga, *perundingan peran (role negotiation)*, yakni proses tawar menawar dan penyesuaian peran di antara para pemegang peran dalam batas-batas interaksi sosial yang berlaku. (Larastanti & Basuki, 2025)

Secara umum, Role Playing merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan siswa untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu guna memahami materi secara lebih mendalam. Melalui kegiatan simulasi ini, siswa tidak hanya mengembangkan imajinasi dan kreativitas, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, empati, serta kemampuan memecahkan masalah. Dengan keterlibatan langsung dalam proses belajar, pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

2.2.2 pembelajaran *Role Play* terhadap motivasi siswa

Motivasi merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar, terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Motivasi memicu munculnya perilaku belajar, memengaruhi cara siswa bertindak, serta mendorong perubahan sikap yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat, mereka cenderung menunjukkan energi dan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan bermakna. Dalam konteks Pembelajaran, motivasi belajar menjadi landasan utama yang membuat siswa mampu mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh dan konsisten. (Mustika et al., 2024)

Motivasi belajar juga memiliki peran penting dalam kehidupan siswa secara menyeluruh, karena dorongan internal inilah yang menggerakkan mereka untuk berusaha mencapai prestasi. Ragam motivasi yang dimiliki siswa, khususnya motivasi belajar, membantu mereka memfokuskan diri pada kegiatan-kegiatan akademik. Tanpa adanya motivasi, siswa akan kesulitan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, termasuk dalam mempelajari materi Pendidikan bahasa Indonesia yang membutuhkan kesadaran, kemauan, serta komitmen dalam memahami nilai-nilai yang diajarkan. (Siregar et al., 2024)

Dalam pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran memiliki peranan sentral sebagai pedoman bagi guru dan siswa. Model pembelajaran berfungsi sebagai arah atau acuan dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak berjalan secara acak, melainkan lebih terarah, terstruktur, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu model yang banyak direkomendasikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa adalah *Role Playing*. Model ini memberi kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas bermain peran berdasarkan situasi sosial tertentu yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan peran, siswa belajar mengekspresikan diri, memahami peran sosial, serta berlatih mengambil keputusan dalam situasi yang terstruktur. (Pratiwi et al., 2024)

Berbagai masalah belajar yang ditemukan pada siswa sekolah dasar, seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya semangat mengikuti pelajaran, sikap malas, kebiasaan menunda tugas, hingga kesulitan berinteraksi secara positif, menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang tepat. Hal ini tentu dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tersedia

berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar, seperti take and give, picture and picture, mind mapping, demonstration, talking stick, SQ3R, jigsaw, problem solving, PBL, serta *Role Playing*.(Aini et al., 2025)

Di antara berbagai model tersebut, *Role Playing* menjadi salah satu pendekatan yang sesuai untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar. Model ini melibatkan siswa dalam kegiatan mendramatisasikan perilaku sosial melalui peran-peran yang dimainkan. Dengan memainkan tokoh tertentu, siswa memperoleh pengalaman langsung, menjadi lebih aktif, dan merasa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi, *Role Playing* juga membantu membangun interaksi antarsiswa, mengurangi kebosanan, dan mendorong mereka untuk belajar secara lebih aktif dan bersemangat. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari.(Dirja & Muliati, 2025)

Berdasarkan kesimpulan diatas pembelajaran Melalui penerapan *Role Playing*, peserta didik tidak hanya terbatas pada kegiatan membaca dan menelaah teks, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk merasakan langsung dinamika tokoh dan konflik dalam cerita. Pendekatan ini membantu mereka memahami latar belakang karakter, emosi yang muncul, serta pesan moral yang tersirat dalam alur cerita dengan lebih mendalam. Selain itu, metode ini mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar, menumbuhkan kemampuan berempati, sekaligus memperkuat keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama yang sangat dibutuhkan pada pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, *Role Playing*

menjadi strategi yang tepat untuk mengoptimalkan kemampuan literasi sastra peserta didik

2.2.3 Pelaksanaa pembelajaran berbasis *Role Play*

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* diawali dengan menyiapkan skenario pembelajaran serta media pendukung, salah satunya berupa teks naskah yang akan digunakan peserta didik saat melakukan permainan peran. Dalam penelitian ini, peneliti menyediakan naskah dialog sebagai pedoman siswa ketika memerankan tokoh tertentu. Dalam kesehariannya, sehingga diperlukan acuan yang membantu mereka menyesuaikan bahasa yang digunakan dalam kegiatan bermain peran.(Renger dan Macaskill,2021)

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membentuk empat kelompok untuk melaksanakan *Role Playing*. Setiap kelompok memperoleh kesempatan untuk tampil dan memainkan perannya di depan kelas. Proses pembagian kelompok dilakukan dengan cara siswa mengambil gulungan kertas secara acak yang telah disiapkan sebelumnya. Gulungan kertas tersebut berisi nama-nama tokoh yang ada dalam skenario drama. Setelah seluruh siswa memperoleh gulungan masing-masing, peneliti melakukan *pengecekan* dengan menyebutkan satu per satu nama tokoh, kemudian siswa mengangkat tangan sebagai penanda bahwa ia memegang peran tersebut. Dengan cara ini, peneliti memastikan setiap siswa mendapatkan karakter yang akan dimainkan selama kegiatan pembelajaran.(Annisa & Rahim, 2022).

2.2.4 Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Role Playing

Berikut adalah langkah-langkah dalam pelaksanaan Role Play Menurut (edoo, 2020)

1. Pemanasan (*Warming Up*)

Pada tahap awal ini, guru mengarahkan perhatian siswa pada suatu masalah atau situasi yang dianggap penting untuk dipahami. Proses pemanasan dapat diawali dengan mengemukakan contoh kasus yang relevan, baik yang bersumber dari imajinasi siswa maupun disiapkan oleh guru. Guru dapat membacakan cerita dan menghentikannya ketika konflik mulai tampak, kemudian mengajukan pertanyaan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa agar memprediksi serta menganalisis permasalahan tersebut.

2. Pemilihan Pemain

Selanjutnya, guru dan siswa mendiskusikan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita dan menentukan siapa yang akan memerankan masing-masing karakter. Pemilihan pemain dapat dilakukan secara sukarela atau melalui penunjukan langsung oleh guru apabila siswa masih pasif.

3. Penunjukan Pengamat

Dalam proses bermain peran, tidak semua siswa terlibat sebagai pemain. Beberapa siswa ditugaskan sebagai pengamat (*observer*) untuk mencermati jalannya drama. Pengamat harus tetap berperan aktif dengan memerhatikan aspek-aspek tertentu yang telah ditentukan oleh guru sehingga mereka juga mengambil bagian dalam pembelajaran.

4. Menata Panggung

Guru bersama siswa menyusun bagaimana dan di mana permainan peran akan dilaksanakan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana dengan menyiapkan skenario singkat mengenai urutan peran, atau secara lebih kompleks dengan penggunaan properti, kostum, serta perlengkapan lain. Esensi tahap ini bukan pada kemewahan, tetapi pada kesiapan siswa memahami alur peran yang akan dimainkan

5. Pelaksanaan Bermain Peran

Setelah semua persiapan selesai, siswa mulai memainkan perannya secara spontan sesuai karakter yang telah disepakati. Pada tahap ini kemungkinan terjadi kebingungan atau kekeliruan, terutama pada siswa yang baru pertama kali mencoba. Jika permainan peran menyimpang terlalu jauh dari skenario, guru dapat menghentikan sementara untuk mengembalikan alur ke fokus utama.

6. Diskusi dan Evaluasi Tahap Pertama

Setelah drama selesai dimainkan, guru mengajak siswa mendiskusikan dan menilai penampilan masing-masing pemain. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan hal-hal yang perlu diperbaiki. Pada tahap ini dapat muncul keinginan siswa untuk bertukar peran atau memperbaiki alur cerita agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

7. Bermain Peran Ulang

Permainan peran dilaksanakan kembali setelah perbaikan dirumuskan. Pada percobaan kedua ini umumnya siswa tampil lebih baik karena sudah memahami karakter dan alur dengan lebih jelas.

8. Diskusi dan Evaluasi Lanjutan

Evaluasi tahap kedua difokuskan pada keterkaitan permainan dengan kehidupan nyata. Guru mengajak siswa mengidentifikasi bagian-bagian yang tidak realistis dan membahasnya secara kritis. Contoh situasi yang tidak sesuai kenyataan dapat dijadikan bahan refleksi bersama.

9. Berbagi Pengalaman dan Menyimpulkan

Sebagai tahap penutup, siswa diminta menceritakan pengalaman serta pembelajaran yang mereka dapat selama melakukan bermain peran. Guru membimbing siswa menyusun kesimpulan materi dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Melalui proses ini, siswa akan memperoleh pengalaman baru, memahami nilai-nilai kehidupan, serta menjadi lebih antusias dalam belajar. (rahmayati, 2023)

Menurut (adami, 2023) , pelaksanaan metode Role Playing agar berjalan efektif dapat dirangkum ke dalam empat tahapan utama berikut:

1. Membangun suasana dan motivasi belajar.

Pada tahap awal, guru berupaya mencairkan suasana kelas serta menumbuhkan semangat siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Guru memberikan dorongan dan penjelasan mengenai pentingnya materi yang akan dipelajari sehingga siswa merasa tertarik terhadap masalah yang akan diperankan. Motivasi pada tahap ini sangat menentukan, karena keberhasilan bermain peran bergantung pada kesiapan mental dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan.

2. Menentukan dan mendeskripsikan peran.

Guru bersama siswa mengidentifikasi tokoh-tokoh yang akan dimainkan, kemudian mendeskripsikan karakter, sifat, perasaan, serta tugas masing-masing tokoh dalam cerita. Siswa diberi kesempatan memilih peran secara sukarela agar muncul rasa tanggung jawab terhadap karakter yang dimainkan. Proses ini membantu siswa memahami sudut pandang tokoh sebelum kegiatan berlangsung.

3. Menyusun skenario dan menyiapkan pengamat.

Para pemeran menyusun kerangka alur cerita atau skenario sederhana yang akan dijadikan pedoman saat bermain peran. Pada saat yang sama, guru menugaskan beberapa siswa sebagai pengamat yang bertugas memperhatikan jalannya peran, sikap tokoh, serta pesan yang disampaikan. Dengan demikian, seluruh siswa tetap terlibat aktif, baik sebagai pemeran maupun sebagai pengamat.

4. Pelaksanaan peran, diskusi, dan penarikan kesimpulan.

Siswa mulai memainkan perannya secara alami sesuai skenario yang telah disepakati. Setelah kegiatan selesai, guru memimpin diskusi dan evaluasi untuk membahas jalannya permainan, mengungkapkan perasaan setiap pemeran, serta menilai pesan yang terkandung dalam cerita. Tahap akhir diisi dengan berbagi pengalaman yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan menarik kesimpulan bersama sebagai bentuk refleksi pembelajaran.

Menurut (Putri, 2023), langkah penerapan metode Role Playing dapat diringkas menjadi tiga tahap utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Guru menyusun skenario yang akan diperankan, kemudian menunjuk beberapa siswa untuk mempelajarinya beberapa hari sebelum pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, guru membentuk kelompok kecil sesuai jumlah siswa dan menjelaskan kompetensi atau tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan bermain peran tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan.

Siswa yang telah ditunjuk menampilkan skenario di depan kelas sesuai peran masing-masing. Sementara itu, siswa lain tetap berada dalam kelompoknya untuk mengamati jalannya peragaan secara aktif dan memperhatikan isi serta pesan yang disampaikan.

3. Tahap Evaluasi dan Penutup.

Setelah pementasan selesai, siswa mengerjakan lembar kerja untuk membahas penampilan yang telah ditampilkan. Setiap kelompok kemudian menyampaikan hasil diskusinya, guru memberikan kesimpulan umum, melakukan evaluasi pembelajaran, dan menutup kegiatan secara sistematis.

Menurut (Hamzah B. Uno dan Istarani 2022), prosedur metode bermain peran terdiri atas sembilan langkah yang dilakukan secara berurutan sebagai berikut:

1. Pemanasan (warming up) untuk membangun kesiapan dan minat siswa terhadap masalah yang akan diperankan.
2. Memilih partisipan, yaitu menentukan siswa yang akan memainkan setiap tokoh dalam skenario.

3. Menyiapkan pengamat (observer) yang bertugas memperhatikan jalannya permainan peran.
4. Menata panggung, yakni mengatur tempat dan situasi agar sesuai dengan skenario.
5. Memainkan peran (pementasan pertama) sesuai alur yang telah dirancang.
6. Melakukan diskusi dan evaluasi awal untuk membahas jalannya peran.
7. Memainkan peran ulang guna memperbaiki atau menyempurnakan penampilan sebelumnya.
8. Mengadakan diskusi dan evaluasi kedua untuk memperdalam pemahaman.
9. Berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan sebagai refleksi akhir pembelajaran.

Menurut (Nasirah, 2020) Berikut 9 Tahapan penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran

1. Tahap awal dimulai dengan membangun semangat kelompok dan memperkenalkan siswa pada suatu masalah agar mereka mengenalnya sebagai bidang yang perlu dipelajari.
2. Tahap kedua adalah pemilihan peserta, di mana guru dan siswa menggambarkan karakter yang akan diperankan, mencakup bagaimana rupa, perasaan, dan kemungkinan perkataan karakter tersebut.
3. Tahap ketiga menentukan latar panggung permainan, di mana para pemeran membuat kerangka skenario tanpa mempersiapkan dialog secara rinci.
4. Tahap keempat mempersiapkan pengamat yang berperan aktif dengan memberikan tugas mengevaluasi, memberikan komentar tentang

efektivitas, urutan perilaku pemeran, serta mengidentifikasi perasaan dan cara berpikir yang muncul.

5. Tahap kelima melaksanakan aktivitas *Role Playing*, di mana pemain menghayati peran secara spontan dan saling merespons secara nyata.
6. Tahap keenam adalah diskusi dan evaluasi untuk menilai pentingnya masalah serta keterlibatan intelektual dan emosional peserta dan pengamat.
7. Tahap ketujuh mengulang permainan peran dengan memberi kesempatan guru dan siswa berbagi interpretasi baru dan menentukan apakah peran perlu diperankan kembali oleh orang yang sama atau berbeda.
8. Tahap kedelapan melaksanakan diskusi dan evaluasi ulang dengan mendorong guru agar membantu mengarahkan solusi yang realistis sambil menjelaskan konsekuensi dari pemecahan masalah yang dilakukan.
9. Tahap kesembilan melibatkan berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi, di mana guru memfasilitasi diskusi yang bertujuan menghasilkan kesimpulan dan generalisasi yang mendekati aspek hubungan kemanusiaan dari situasi yang dipelajari setelah pengalaman bermain peran yang cukup lama.

Dalam penelitian ini diambil alangkah-langkah menurut (Hamzah B. Unodan istani 2022), langkah-langkah pembelajaran yang diawali dengan pemanasan untuk membangun kesiapan siswa, dilanjutkan dengan pemilihan peran dan penataan situasi, kemudian pelaksanaan bermain peran yang diikuti diskusi, evaluasi, hingga pengulangan jika diperlukan. Tahap akhir ditutup dengan refleksi dan penarikan kesimpulan agar pengalaman bermain peran benar-benar bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

2.2.5 Kelebihan dan kekurangan *Role Play*

Kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* atau *bermain peran* (Rahmawati, 2024) dapat dipahami dari karakteristik pelaksanaannya dalam proses pembelajaran. Dari sisi kelebihan, teknik ini mampu membantu peserta didik melihat dengan lebih jelas berbagai bentuk situasi sosial yang sedang dipelajari. Melalui aktivitas bermain peran, siswa memperoleh tambahan pengalaman mengenai kondisi sosial tertentu sehingga mereka dapat memandang suatu tindakan dari berbagai perspektif. Pengalaman langsung tersebut memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama, mengambil keputusan, serta mengungkapkan gagasan dan ekspresi diri secara lebih bebas. *Role Playing* juga relatif mudah diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran dan dapat digunakan pada waktu maupun kondisi yang beragam. Selain itu, selama proses permainan berlangsung, guru dapat melakukan pengamatan untuk menilai pemahaman setiap siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik.

Adapun dari aspek keterbatasannya, *Role Playing* tetap memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan. Situasi sosial yang ditampilkan dalam permainan pada dasarnya merupakan representasi atau tiruan dari kondisi sebenarnya, sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan realitas di masyarakat. Perbedaan antara situasi kelas dan keadaan nyata dapat memengaruhi kedalaman pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, tidak semua siswa terlibat langsung sebagai pemain; sebagian yang berperan sebagai pengamat cenderung menjadi kurang aktif. (Romli, 2022)

Pelaksanaan metode ini juga membutuhkan waktu yang relatif panjang, terutama untuk persiapan, pembagian peran, dan pelaksanaan drama. Di samping itu, aktivitas seperti tepuk tangan atau sorakan dari siswa yang menonton terkadang dapat menimbulkan kebisingan sehingga berpotensi mengganggu kelas lain. Dengan memahami kelebihan dan keterbatasan tersebut, guru dapat memaksimalkan penggunaan *Role Playing* sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan bermakna.(Karnia et al., 2023)

2.2.6 Penerapan model pembelajaran *Role Play*

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan peran memberikan pengaruh yang berarti baik terhadap capaian akademik maupun pembentukan karakter peserta didik. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar, sehingga mereka tidak sekadar menjadi pendengar, tetapi turut mengambil bagian sebagai pelaku dalam berbagai skenario pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dianjurkan untuk mengintegrasikan metode permainan peran ke dalam kegiatan belajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang diminati oleh siswa. Selain mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik, metode ini juga berkontribusi pada perkembangan kemampuan berpikir kritis(Rahmawati, 2024)

Dalam penerapannya, siswa diberi kesempatan untuk memerankan berbagai situasi sosial yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Contohnya meliputi pelaksanaan tugas kelompok, proses pengambilan keputusan melalui diskusi dan pemberian saran, upaya menemukan penyelesaian konflik sederhana secara adil, serta kerja sama yang mencerminkan sikap toleransi dan empati terhadap

keberagaman. Kegiatan tersebut membantu siswa menginternalisasi nilai dan keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan nyata.(Pratama et al., 2025)

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pengkajian efektivitas penggunaan metode *Role Play* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dan menarik bagi siswa, serta menjadi acuan bagi pendidik dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi pada tingkat sekolah dasar.(Luaiyanti & Fakhriyatu, 2025)

2.3 Pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*

2.3.1 Pengaruh Pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*

pembelajaran yang dimaksud merupakan model konvensional atau tradisional yang masih kuat dipengaruhi oleh pandangan behavioristik. Dalam model konvensional, proses belajar cenderung berpusat pada guru, di mana guru lebih menekankan pemberian informasi secara langsung tanpa mempertimbangkan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang telah dimiliki siswa sebelum pembelajaran formal berlangsung.(Yusnarti & Sutyaningsih, 2021)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan ketepatan dalam memilih dan menerapkan pendekatan, metode, strategi, dan model tertentu guna mendukung keberhasilan suatu tindakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.pembelajaran berbasis *Role Play* dipahami sebagai rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif melalui peran-peran tertentu dalam kelompok, sehingga mereka dapat mengeksplorasi, memahami, dan menerapkan materi pembelajaran melalui pengalaman bermain peran yang terstruktur.(edoo, 2020)

2.3.2 Pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*

Dari berbagai model pembelajaran yang tersedia, peneliti memilih menggunakan model *Role Play* yang dipadukan dengan pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*). Kolaborasi antara *Role Play* dan CTL membentuk strategi pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah, sehingga memberikan manfaat bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan nyata. Penerapan kombinasi ini ditujukan agar siswa mampu memahami materi kalimat permintaan maaf secara lebih mendalam, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, serta mendorong peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Melalui model tersebut, siswa diarahkan untuk menyelesaikan persoalan pribadi dengan dukungan kelompok sosial berupa rekan-rekan sekelas, sehingga proses belajar berlangsung melalui interaksi sosial. Strategi ini juga bertujuan untuk (a) membangkitkan motivasi belajar, (b) meningkatkan minat dan perhatian siswa, (c) menyediakan ruang untuk mengeksplorasi situasi emosional, perbedaan pendapat, serta masalah sosial yang relevan dengan kehidupan anak, (d) menstimulasi keberanian bertanya, (e) mengembangkan kemampuan berkomunikasi, dan (f) melatih keterlibatan aktif dalam konteks kehidupan nyata (Dahlan, 2024).

Pada siswa kelas awal, kemampuan bermain peran mengalami peningkatan yang cukup signifikan, tampak dari penghayatan yang lebih baik serta penggunaan mimik dan ekspresi yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan optimal pada aspek penghayatan, ekspresi wajah, gerak tubuh, intonasi, pelafalan, serta penempatan posisi pemain (*blocking*). Siswa tidak lagi tampak ragu atau kesulitan dalam memerankan tokoh, dan

kemampuan mengatur intonasi menjadi semakin jelas. Temuan tersebut memperkuat alasan peneliti menerapkan model *Role Play* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan kualitas penampilan, nilai, serta minat siswa terhadap aktivitas seni peran. (Rombe et al., 2022)

Melalui kegiatan bermain peran, siswa belajar mengenali berbagai konsep peran yang ada di lingkungan sekitar, menyadari keberagaman fungsi sosial, dan menilai kembali perilaku diri sendiri maupun perilaku orang lain. Proses pemeranan ini memberikan gambaran konkret mengenai dinamika kehidupan manusia sehingga menjadi media bagi siswa untuk: (1) mengungkapkan serta mengenali perasaannya, (2) memperoleh wawasan baru yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan cara pandangnya, (3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah, serta (4) memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Pengalaman tersebut akan sangat bermanfaat ketika siswa terjun dalam kehidupan sosial, karena mereka akan dihadapkan pada beragam situasi dan peran sosial, baik dalam keluarga, lingkungan sekitar, maupun dunia kerja. (Saputri, 2022)

2.3.3 Faktor -faktor yang mempengaruhi pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*

Pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan mereka. Faktor internal yang berperan mencakup kemampuan intelektual, motivasi belajar, minat, sikap, dan bakat siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kondisi keluarga seperti perhatian orang tua, suasana rumah, dan keadaan ekonomi; lingkungan sekolah yang mencakup kualitas hubungan antara guru dan siswa,

kedisiplinan, serta strategi pembelajaran; serta lingkungan sosial yang turut membentuk pengalaman belajar siswa. (Agung & Kristiana, 2020)

Dukungan terhadap keberhasilan metode ini terutama muncul dari kemampuan guru dalam mengarahkan jalannya kegiatan *Role Play*, ketersediaan sarana yang memadai, serta tahapan pembelajaran yang terstruktur mulai dari penyampaian teori, pengelompokan siswa, hingga pemberian umpan balik oleh tim pengamat. Pendekatan kontekstual juga membuat siswa lebih bersemangat dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap peran yang mereka mainkan. Selain itu, respons positif siswa terhadap metode ini turut memperkuat efektivitasnya, karena dapat mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas dalam memerankan situasi yang relevan dengan kehidupan nyata. (Karnia et al., 2023)

Adapun hambatan yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran *Role Play* mencakup rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa, kurang optimalnya arahan dari guru, serta kendala internal seperti kondisi fisik atau psikologis yang menyebabkan siswa kurang fokus. Hambatan eksternal juga dapat muncul, misalnya ruang kelas yang tidak memadai, waktu persiapan yang cukup panjang, serta gangguan antarsiswa selama kegiatan berlangsung. Minimnya kreativitas siswa yang tidak terlibat langsung dalam peran dan kurangnya kerja sama antaranggota kelompok turut menjadi faktor yang mengurangi efektivitas pembelajaran. (Nurhasanah, A. I., Sujana. A., 2023)

2.3.3 Pendekatan model pembelajaran *Role Play* berbasis kontekstual

model pembelajaran *Role Play* yang dipadukan dengan Pendekatan Kontekstual (CTL) merupakan upaya pembelajaran berbasis pemecahan masalah yang dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi peserta didik dalam

menghadapi berbagai situasi kehidupan. Melalui penggunaan kedua pendekatan tersebut, siswa diharapkan mampu memahami materi mengenai kalimat maaf secara lebih mendalam, sekaligus merasakan proses belajar yang bermakna, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.(rahmayati, 2023)

Dalam praktiknya, model pembelajaran ini mengajak siswa berlatih menyelesaikan persoalan pribadi melalui interaksi sosial bersama teman-teman sekelompok. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada individu, tetapi juga menekankan dinamika sosial yang membantu memperkaya pengalaman siswa. Selain itu, penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat dan perhatian siswa, memberi ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi berbagai situasi yang berkaitan dengan emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan sosial, serta mendorong keberanian bertanya. Model ini juga berfungsi mengembangkan kemampuan komunikasi dan melatih siswa agar dapat berperan aktif dalam kehidupan sehari-hari(Rombe et al., 2022)

Prinsip-prinsip pendekatan model *Role Play*

Prinsip dasar serta ciri khas dari metode pembelajaran *Role Playing* meliputi beberapa aspek penting. Pertama, setiap anggota dalam kelompok memiliki tanggung jawab penuh terhadap seluruh aktivitas yang dilakukan bersama. Kedua, semua anggota harus menyadari bahwa mereka merupakan satu tim yang saling bergantung. Ketiga, kelompok harus bekerja menuju tujuan yang sama. Keempat, setiap anggota perlu membagi tugas dan tanggung jawab secara seimbang di antara seluruh anggota. Kelima, semua anggota akan mendapatkan evaluasi atas keterlibatan dan kontribusinya. Keenam, kepemimpinan dalam kelompok dibagi secara kolektif, sehingga diperlukan keterampilan bekerja sama selama proses

pembelajaran. Ketujuh, setiap anggota juga diminta mempertanggungjawabkan secara individu materi atau bagian yang menjadi tanggung jawabnya dalam kegiatan bermain peran.(Afrom, 2022)

Dengan demikian, prinsip utama metode *Role Playing* menekankan bahwa setiap anggota kelompok memegang tanggung jawab terhadap pekerjaan kelompok, sehingga tidak ada individu yang mengalihkan beban hanya kepada satu orang saja.

Peranan metode Role Play dalam proses pembelajaran

Peranan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh, mencakup beberapa aspek penting. Pertama, kegiatan pembelajaran melalui metode ini bertujuan melatih serta menumbuhkan pemahaman dan kepekaan perasaan peserta didik. Kedua, *Role Playing* berfungsi menanamkan nilai kesetiakawanan sosial serta rasa tanggung jawab dalam menjalankan tugas yang dipercayakan. Ketiga, metode ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan tertentu sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan bermanfaat ketika mereka menghadapi kehidupan nyata. Keempat, *Role Playing* berperan dalam membantu peserta didik mengatasi rasa malu dan mendorong pengembangan bakat serta potensi diri yang berguna bagi masa depan mereka. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik tidak lagi bertindak sebagai dirinya sendiri, melainkan memerankan tokoh atau situasi tertentu. Dengan cara ini, mereka diharapkan mampu memahami sudut pandang, perasaan, dan pengalaman orang lain sehingga pembelajaran menjadi lebih empatik dan bermakna.(Afrom, 2022).

2.4 Teori motivasi membaca

Motivasi merupakan pendorong utama yang memengaruhi perilaku seseorang. Dorongan ini berasal dari dalam diri individu dan mengarahkan mereka untuk bertindak sesuai dengan kebutuhan atau keinginan yang mendasarinya. Oleh karena itu, setiap tindakan yang dilakukan akan selaras dengan motivasi yang mendorongnya. Motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu, yang berfungsi menggerakkan seseorang mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, motivasi merupakan dorongan mental yang memengaruhi individu maupun kelompok dalam melakukan suatu tindakan (Mahmudah et al., 2026)

secara bersama-sama(Tia,2024) menjelaskan sumber dorongan siswa untuk terlibat dalam aktivitas membaca guna meningkatkan prestasi dan minat. 4 teori membaca sebagai berikut :

1. *Self-Determination Theory*

Teori ini menekankan otonomi yang dirasakan (*perceived autonomy*) dan pilihan pribadi dalam membaca, di mana siswa merasa memiliki kendali atas aktivitas bacaan untuk mencapai kepuasan intrinsik.

2. *Goal Theory*

Teori ini berfokus pada tujuan prestasi membaca, seperti *achievement values and goals*, yang mendorong siswa membaca untuk mencapai target tertentu terkait pemahaman dan kompetensi.

3. *Social Cognitive Theory*

Teori ini menyoroti self-efficacy atau keyakinan diri terhadap kemampuan membaca, serta pengaruh sosial seperti interaksi kelompok yang memperkuat motivasi melalui feedback dan hubungan interpersonal.

4. *Interest Theory*

Teori ini menggarisbawahi intrinsic motivation dan rasa ingin tahu (reading curiosity), di mana minat intrinsik terhadap teks membuat membaca menjadi menyenangkan tanpa dorongan eksternal

2.4.1 Pengertian motivasi membaca

Motivasi membaca dapat dipahami sebagai dorongan atau alasan yang membuat seseorang melakukan aktivitas membaca untuk mencapai tujuan tertentu. Dorongan ini muncul dari dalam diri individu sehingga ia terdorong mencari bahan bacaan dan membacanya secara sadar, sehingga isi atau informasi yang terdapat dalam teks dapat dipahami dengan baik. (sapri, 2025)

Motivasi membaca juga menggambarkan kekuatan internal yang mampu menarik perhatian seseorang untuk terlibat dalam kegiatan membaca, memahami isi tulisan, serta menangkap makna yang disampaikan. Dorongan ini membuat individu memilih bacaan sesuai kebutuhan dan keinginannya, berdasarkan kesadaran untuk memperoleh manfaat dari aktivitas tersebut. (supriyadi, 2020)

Berdasarkan kedua ahli diatas Secara umum, motivasi membaca mencerminkan perhatian dan minat yang kuat terhadap kegiatan membaca, disertai perasaan senang ketika melakukannya. Melalui membaca, seseorang dapat memperoleh informasi yang berguna bagi kehidupannya, sehingga motivasi untuk terus membaca perlu ditingkatkan. Dengan adanya motivasi membaca yang tinggi,

individu memiliki keinginan kuat untuk mendapatkan informasi, menyadari pentingnya isi bacaan, dan secara konsisten terlibat dalam aktivitas membaca guna memenuhi kebutuhan pengetahuan serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan

2.4.2 Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi membaca

Faktor-faktor yang dapat menghambat motivasi membaca antara lain berasal dari perkembangan media hiburan yang semakin pesat. Tayangan visual seperti televisi dan film sering kali menjadi pesaing kuat bagi minat masyarakat untuk membaca. Di sisi lain, lemahnya penegakan aturan terhadap pembajakan buku juga memberi dampak tidak langsung pada minat baca, karena merugikan dunia perbukuan dan mengurangi apresiasi terhadap karya tulis. (Khairani, 2025)

Kurangnya penghargaan terhadap kegiatan atau kreativitas yang berhubungan dengan perbukuan turut membuat minat terhadap dunia baca semakin menurun. Selain itu, kondisi lingkungan keluarga turut memengaruhi motivasi membaca. Keteladanan orang tua dalam memanfaatkan waktu luang, termasuk kebiasaan membaca di rumah, sangat berperan dalam membentuk minat baca anak sejak dini. Apabila keluarga kurang menunjukkan contoh positif, maka kebiasaan membaca pun cenderung tidak berkembang. (Sabilar Rosyad, , 2023)

2.4.3 Indikator membaca

Menurut pandangan para ahli pendidikan, motivasi membaca dapat dikenali melalui beberapa indikator yang saling berkaitan dan mencerminkan sejauh mana seseorang terdorong untuk terlibat dalam aktivitas membaca.

Menurut (Sabilar Rosyad, 2025) indikator tersebut meliputi:

1. Sikap, yaitu kecenderungan positif seseorang terhadap kegiatan membaca.
2. Kebutuhan untuk mencapai tujuan, yakni dorongan untuk memperoleh informasi atau pemahaman tertentu melalui bacaan.
3. Kemandirian, berupa kemampuan untuk membaca dan belajar tanpa ketergantungan pada orang lain.
4. Kepuasan, yaitu perasaan senang setelah mendapatkan manfaat dari bacaan.
5. Suasana lingkungan, yakni kondisi lingkungan yang mendukung terbentuknya kebiasaan membaca.

Indikator-indikator ini digunakan peneliti sebagai dasar dalam penyusunan instrumen penelitian, khususnya dalam pembuatan angket untuk mengukur tingkat motivasi membaca siswa.

2.5 Teori yang melandasi model pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*

Model pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dilandasi oleh teori konstruktivisme (constructivism) dimana siswa membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata seperti bermain peran yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan.(Firda et al., n.d. 2022)

2.5.1 Teori *Knowledge Based Konstruktivisme*

Dalam pandangan konstruktivisme, proses belajar tidak sekadar berlangsung melalui pemberian informasi dari guru kepada peserta didik. Pengetahuan perlu dibangun sendiri oleh peserta didik melalui proses berpikir, sedangkan guru berperan menyediakan dukungan agar proses konstruksi tersebut dapat terjadi secara optimal.(Chaer et al., 2025)

Pembelajaran kontekstual yang berlandaskan pendekatan konstruktivistik dipandang selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Dalam pendekatan ini, peserta didik membangun pengetahuan baru melalui pengalaman yang bersumber dari lingkungan mereka sendiri. Pengetahuan diperoleh melalui interaksi dengan konteks nyata dan tidak ditransfer secara langsung dari guru (ananda,2025)

1. Menemukan (*Inquiry*)

Dalam pembelajaran kontekstual, prinsip menemukan menjadi inti proses belajar. *Inquiry* menekankan kegiatan pencarian dan penemuan konsep melalui langkah berpikir sistematis. Guru tidak hanya memberikan materi untuk diingat, tetapi merancang kegiatan yang memungkinkan peserta didik menemukan sendiri konsep yang harus dipahami. Melalui kegiatan menemukan, pengetahuan dan keterampilan diperoleh bukan dari menghafal fakta, tetapi dari pengalaman belajar yang dialami secara langsung.

2. Bertanya (*Questioning*)

Aktivitas bertanya merupakan elemen penting dalam pembelajaran kontekstual karena pengetahuan sering kali berawal dari rasa ingin tahu. Guru perlu mendorong penggunaan pertanyaan, baik dari peserta didik maupun dari guru sendiri, untuk meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran. Kebiasaan bertanya membantu peserta didik memperdalam pemahaman terhadap apa yang mereka lihat, dengar, dan alami, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar berangkat dari pemahaman bahwa manusia adalah makhluk sosial. Peserta didik dipandang sebagai bagian dari komunitas

belajar, sehingga mereka perlu dibiasakan bekerja sama, saling membantu, serta memanfaatkan pengetahuan teman sebaya sebagai sumber belajar. Lingkup masyarakat belajar tidak terbatas pada kelas, tetapi juga mencakup lingkungan keluarga dan masyarakat yang dapat memperkaya pengalaman belajar.

4. Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan merupakan strategi di mana guru atau sumber belajar lain memberikan contoh yang dapat ditiru peserta didik. Meskipun guru memiliki peran penting, perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar yang semakin beragam membuat guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Oleh karena itu, penggunaan model, baik berupa demonstrasi, contoh perilaku, maupun media lain, dapat membantu mengatasi keterbatasan guru dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

5. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk meninjau kembali pengalaman yang baru saja dialami atau dipelajari. Melalui refleksi, peserta didik diajak memikirkan kembali langkah-langkah yang telah dilakukan, pemahaman yang diperoleh, serta hal-hal yang perlu diperbaiki. Proses ini membantu memperkuat pengetahuan dan mengembangkan kesadaran diri dalam belajar.

2.6 Metode Role Play Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, guru sangat membutuhkan penerapan metode yang praktis, variatif, dan mampu membangun ketertarikan siswa. Pendekatan yang dirancang secara menarik dapat membantu siswa tetap fokus serta mencegah munculnya rasa jenuh saat mengikuti kegiatan

belajar. Pada kenyataannya, sebagian siswa menganggap pelajaran Bahasa Indonesia kurang menyenangkan karena penyajian materi tidak cukup memotivasi, sehingga mereka mengalami kesulitan memahami isi pelajaran dan hal ini turut memengaruhi capaian belajarnya. Hasil belajar sendiri dipahami sebagai proses yang ditempuh seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh, yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.(Maulidiyah et al., 2022)

Model pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dalam konteks ini, penulis memilih model *Role Playing* sebagai pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Model *Role Playing* dipahami sebagai cara belajar yang memungkinkan peserta didik menguasai dan mengendalikan materi melalui pengembangan wawasan secara imajinatif dengan tingkat konsentrasi yang tinggi. Model ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif, karena menempatkan siswa dalam situasi seolah-olah berada di luar kelas melalui kondisi tertentu, meskipun proses pembelajaran tetap berlangsung di dalam kelas. Berbagai literatur menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa menampilkan sifat, watak, serta karakter tokoh masyarakat tertentu melalui kegiatan “bermain peran”.Sementara itu, pembelajaran kontekstual dipandang sebagai teori belajar sosial yang menekankan interaksi antarsiswa serta kegiatan meniru dan memodelkan materi yang telah disampaikan guru.(Hermawan et al., 2023)

Model pembelajaran *Role Playing* yang berpijak pada pendekatan kontekstual merupakan strategi yang memadukan unsur-unsur *Role Playing*, teori

belajar sosial, dan kreativitas pedagogik. Secara konseptual, pendekatan ini memfasilitasi siswa untuk memainkan peran secara penuh penghayatan, sehingga tercipta interaksi antarsiswa yang didukung kreativitas dan daya imajinasi mereka (Wirachman & Kurniawati, 2023)

2.7 Penelitian Yang relevan

pada bagian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terlebih dahulu:

1. Menurut (M. Ani et al., 2025) dengan judul *Pengaruh pendekatan tekstual berbasis Role Playing cerita cupak gentang terhadap perkembangan literasi menyimak siswa kelas III* mengungkapkan bahwa pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan *Role Playing* membantu anak usia dini meningkatkan literasi menyimaknya karena mereka lebih mudah memahami isi cerita melalui pengalaman memerankan tokoh. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini memperlihatkan bahwa *Role Playing* merupakan metode yang efektif dan relevan dalam mendorong keaktifan serta kemampuan bahasa peserta didik, sehingga mendukung penerapannya dalam penelitian yang Anda lakukan.
2. Menurut (Aceh, 2025) dengan judul *pengaruh pembelajaran Role Play terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III SD negeri 101740 tanjung selamat* menemukan bahwa penggunaan model ini mampu memperbaiki keterampilan berbicara siswa sekolah dasar melalui aktivitas bermain peran yang membuat mereka lebih percaya diri dan lancar dalam menyampaikan gagasan
3. Menurut (Pratiwi et al., 2024) *Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Metode Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas Iii Sd Inpres Daya*

Makassar Dalam Penelitian Tindakan Kelas, metode pembelajaran kontekstual mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas III dan dapat dipadukan dengan Role Play untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar.

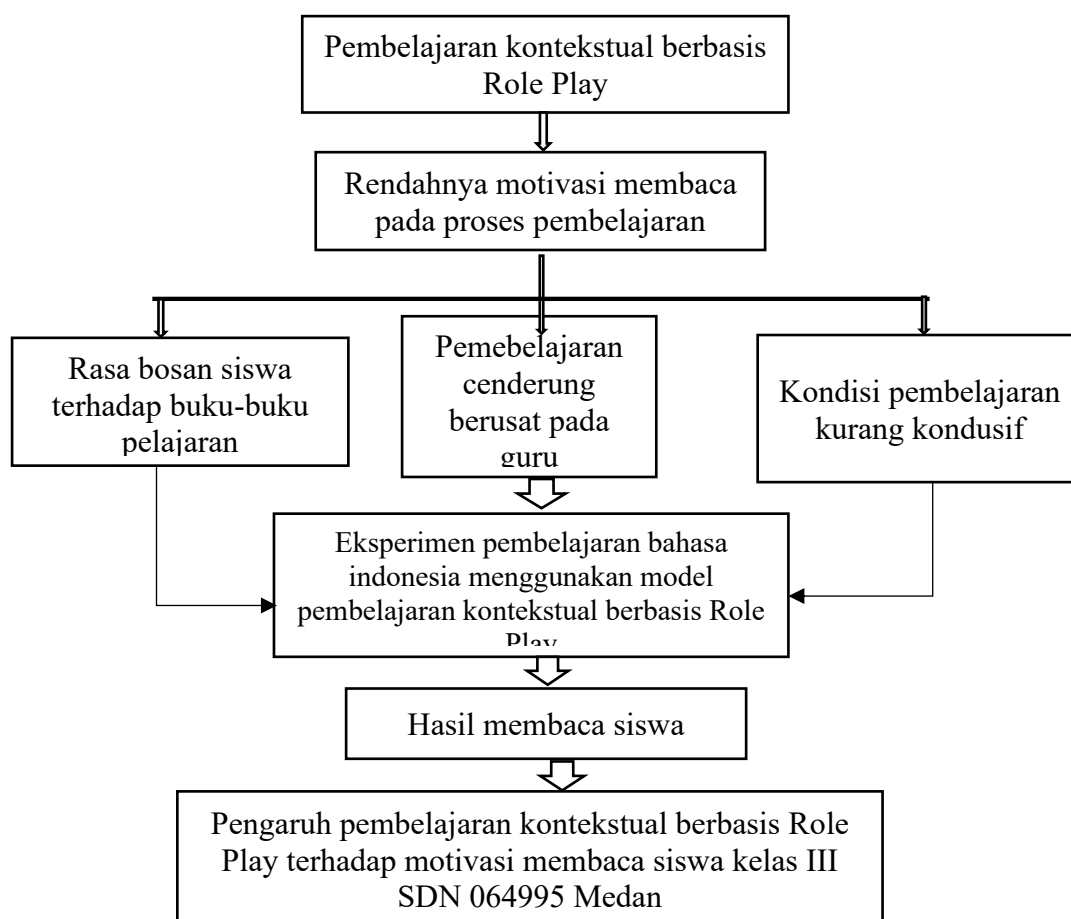
2.8 Kerangka Berpikir

Tenaga pendidik pada dasarnya memiliki keinginan kuat untuk mencapai keberhasilan dalam mendidik peserta didiknya.. Kesulitan belajar yang dialami siswa tidak selalu berasal dari diri siswa sendiri, tetapi dapat pula disebabkan oleh kurangnya motivasi yang diberikan guru atau ketidakmampuan guru membangun semangat belajar siswa. Keberhasilan belajar sangat bergantung pada motivasi yang dimiliki peserta didik, sehingga motivasi menjadi salah satu aspek penting dalam menentukan keberhasilan mereka.(Siwa 2022)

Model pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan usaha dan motivasi belajar siswa,. Melalui penerapan model kontekstual berbasis *Role Play*, siswa cenderung lebih terdorong untuk mempelajari hal-hal baru yang menantang. Pendekatan ini juga menjadi tahap awal pembentukan perubahan perilaku peserta didik, terutama ketika mereka berusaha mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki(Hafid et al., 2023).

penggunaan model pembelajaran bertujuan membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan..(Romli, 2022)

Apabila model pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* diterapkan secara konsisten oleh pendidik dalam proses belajar mengajar sebagai dasar dan langkah pembelajaran, maka pendekatan ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis dapat dipandang sebagai asumsi awal yang bisa saja

benar atau salah, sehingga memerlukan verifikasi lebih lanjut melalui penelitian.

Secara umum, terdapat dua bentuk hipotesis penelitian, yaitu:

Ha: hipotesis yang menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya;

Ho: hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan atau pengaruh antarvariabel.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian merupakan rancangan yang memuat langkah-langkah pengumpulan serta analisis data agar pelaksanaannya berlangsung dengan efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian.(sugiyono, 2011) Dengan demikian, dapat dipahami bahwa desain penelitian adalah pedoman yang tersusun secara terarah, terstruktur, dan sistematis sehingga data yang dihasilkan mampu menggambarkan karakteristik populasi yang diteliti dan dapat dimanfaatkan dalam konteks yang lebih luas di masyarakat.(Sihotang, et al 2020)

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini menggunakan *One Group Pretest–Posttest Design*. Dalam desain ini, penelitian melibatkan satu kelompok peserta yang terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengidentifikasi tingkat motivasi membaca sebelum perlakuan, kemudian mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran kontekstual berbasis Role Play, dan pada tahap akhir diberikan tes akhir (*posttest*) guna mengetahui perubahan motivasi membaca setelah perlakuan diberikan.(Sihotang, et al 2020)

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif karena seluruh data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis melalui prosedur statistik. Jenis penelitian yang dipilih ialah eksperimen semu (*quasi-experimental*), mengingat situasi di sekolah tidak memungkinkan pengaturan kelas secara acak sehingga penelitian dilakukan pada kelompok kelas yang sudah ada. Pendekatan ini digunakan untuk menelaah sejauh mana pembelajaran kontekstual berbasis *Role*

Play dapat memengaruhi motivasi membaca siswa setelah diberikan perlakuan.

(sari, 2024)

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian

Keterangan:

O_1 = Tes Motivasi Membaca sebelum Perlakuan (Pretest)

X = Pembelajaran Kontekstual Berbasis Role Play

O_2 = Tes Motivasi Membaca Setelah Perlakuan (Posttest)

Desain ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melihat dan membandingkan perbedaan skor motivasi membaca antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Melalui perbandingan tersebut, peneliti dapat menilai sejauh mana perlakuan yang diberikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi membaca siswa serta memahami perubahan yang terjadi secara lebih jelas dan terukur.

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang dijadikan penelitian adalah di SD Negeri 9064995) Medan yang terletak di Jl.Aluminium Rya Komplek TNI-AL.Barakuda,Tanjung Mulia Hilir, Kec.Medan Deli,Kota Medan, Sumatar utara,adapun pertimbangan penulis memilih lokasi karena masih kurangnya minat memebaca siswa pada mata pelajaran terutama bahasa indonesia.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap mulai dari pada bulan oktober pada tahun ajaran 2025/2026.

No	Kegiatan	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul	■																							
2	Penyusunan proposal		■	■																					
3	Bimbingan proposal				■	■	■	■																	
4	Acc proposal								■																
5	Seminar proposal									■															
6	Pelaksanaan penelitian										■	■	■	■	■	■									
7	Penyusunan skripsi																	■	■						
8	Bimbingan skripsi																			■					
9	Acc sidang skripsi																				■				
10	Sidang skripsi																					■	■		

Tabel 3. 2 Tabel Rencana Waktu Penelitian

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan sekumpulan elemen atau unit yang memiliki karakteristik tertentu dan saling berkaitan, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Setiap elemen di dalam populasi memiliki ciri, sifat, atau atribut yang sama sehingga membentuk suatu kelompok yang dapat mewakili fenomena yang hendak diteliti. Dengan demikian, populasi tidak hanya dipahami sebagai kumpulan objek atau subjek semata, tetapi juga sebagai himpunan unsur yang menjadi sasaran kajian dan relevan dengan tujuan penelitian. (Sihotang, 2020.)

Dalam konteks metodologi penelitian, populasi dipandang sebagai keseluruhan unit analisis yang digunakan untuk menarik generalisasi. Populasi mencakup subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya. Melalui penetapan populasi yang tepat, peneliti dapat memperoleh gambaran yang sistematis mengenai fenomena yang diteliti sehingga hasil penelitian mampu memberikan kesimpulan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut (devi nur kholifa, 2023)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek, subjek, atau elemen yang mengandung informasi, data, atau peristiwa yang relevan dengan permasalahan penelitian. Populasi menjadi dasar penting dalam proses pengumpulan data karena seluruh unit yang berada di dalamnya berpotensi memberikan kontribusi terhadap pemahaman fenomena yang dikaji. Adapun dalam penelitian ini, populasi yang digunakan yaitu, Seluruh Peserta didik kelas III di SD Negeri 064995 Medan Yang berjumlah 42

Populasi Peserta Didik Kelas III SD

Kelas	Jumlah Peserta Didik
III B	23

Tabel 3. 3 Data Siswa**3.3.2 Sampel**

Sampel merupakan sebagian elemen atau unit yang diambil dari populasi dan dianggap mampu mewakili karakteristik yang dimiliki oleh keseluruhan populasi tersebut. Penggunaan sampel menjadi penting ketika jumlah populasi sangat besar, sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh anggota populasi karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, yakni seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian tanpa adanya pengambilan sebagian anggota. (Tampubolon, 2020.)

Jumlah peserta didik kelas III SD Negeri 064995 Medan yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa. Oleh karena itu, seluruh siswa kelas tersebut ditetapkan sebagai sampel, mengingat jumlahnya tidak terlalu besar sehingga memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh dan memperoleh data yang lebih representatif terhadap kondisi kelas.

Dengan kata lain, pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, tetapi disesuaikan dengan tujuan penelitian agar data yang diperoleh benar-benar relevan dan mampu memberikan gambaran yang sesuai dengan fenomena yang sedang dikaji. Teknik ini memudahkan peneliti dalam menggali informasi secara mendalam karena sampel yang dipilih telah memenuhi kriteria yang dianggap

penting. peneliti mengambil kelas III yang akan di jadikan sampel dengan jumlah 22 siswa

Sampel Peserta Didik Kelas III B

Peserta didik	Kelas III B
Laki-Laki	12
Perempuan	11
Jumlah	23

Tabel 3. 4 Data Sampel Penelitian

3.4 Definisi Operasional variabel

Definisi operasional variabel adalah uraian yang menjelaskan secara konkret dan terukur mengenai variabel yang akan diteliti, sehingga setiap variabel dapat dipahami dengan jelas sesuai konteks penelitian. Melalui definisi operasional, peneliti dapat menentukan batasan, indikator, serta cara mengukur variabel tersebut agar tidak terjadi perbedaan penafsiran selama proses penelitian berlangsung. Dengan adanya penjelasan yang rinci ini, penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan hasil yang diperoleh menjadi lebih valid. (Mustika et al., 2024)

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan dua variabel utama yang akan dikaji dan diupayakan peningkatannya, yaitu:

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang berperan sebagai faktor yang memengaruhi atau memberikan dampak terhadap variabel lainnya dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah model pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran ini merupakan pendekatan belajar yang memungkinkan guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara

teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman dan aktivitas yang mereka temui dalam keseharian.

Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk membangun hubungan antara pengetahuan yang telah mereka miliki dengan aplikasi praktisnya, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan.

3.4.2 Variabel Terkait (Motivasi Membaca)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang berubah sebagai akibat dari adanya perlakuan pada variabel bebas. Dengan kata lain, variabel ini menjadi dampak atau hasil yang ingin dilihat pengaruhnya setelah diterapkan suatu tindakan dalam penelitian (Tampubolon, 2020.). Dalam penelitian ini, variabel terikat yang dikaji adalah motivasi membaca siswa kelas III, yang diperoleh melalui hasil penilaian pretest dan posttest yang diberikan oleh pendidik setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan motivasi membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan perlakuan. Adapun yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami, mengolah, serta menguasai materi yang telah diajarkan.

3.4.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan perangkat atau alat yang digunakan peneliti untuk membantu proses pengumpulan data sesuai dengan metode yang dipilih. Beberapa ahli juga menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah sarana yang digunakan dalam melakukan pengamatan secara sengaja dan terstruktur terhadap berbagai fenomena sosial maupun gejala-gejala psikologis yang muncul dalam objek penelitian.

Pada dasarnya, kegiatan penelitian selalu melibatkan proses pengukuran, sehingga diperlukan alat ukur yang valid dan andal agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Alat ukur tersebut dikenal sebagai instrumen penelitian. Dengan demikian, instrumen penelitian dapat dipahami sebagai seperangkat alat yang digunakan untuk mengukur berbagai fenomena, baik yang terjadi di lingkungan alam maupun yang berkaitan dengan aspek sosial, sehingga hasil pengukuran dapat memberikan gambaran yang akurat tentang kondisi yang diteliti. (Zayrin et al., 2025).

Dalam penelitian ini instrumen memiliki tiga pedoman, Yaitu : angket, observasi dan dokumentasi maka instrument yang digunakan adalah sebagi berikut:

Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab sesuai dengan kondisi atau pendapat mereka. Teknik ini sangat efektif digunakan ketika jumlah responden cukup banyak dan tersebar pada wilayah yang luas, karena angket memungkinkan pengumpulan data secara lebih praktis dan efisien. (Anggita & Rasyid, 2021)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis angket. Angket pertama digunakan untuk mengukur variabel X, yaitu model pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*. Sementara itu, angket kedua digunakan untuk mengukur variabel Y, yaitu motivasi membaca siswa. Kedua angket tersebut disusun menggunakan skala Likert, sehingga responden (siswa) dapat memberikan jawaban berdasarkan tingkat kesetujuan terhadap pernyataan-pernyataan yang telah disiapkan. Penyusunan angket diawali dengan menentukan indikator-indikator yang

relevan dengan masing-masing variabel, kemudian indikator tersebut dirumuskan ke dalam kisi-kisi angket sebagai dasar penyusunan butir-butir pernyataan. Setelah kisi-kisi angket tersusun, barulah disusun angket lengkap yang akan digunakan dalam penelitian.

Angket yang digunakan berbentuk *checklist* dengan beberapa alternatif jawaban bertingkat sesuai skala Likert. Responden diminta untuk memberikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan mereka. Untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh, peneliti memberikan skor pada setiap item pernyataan sesuai dengan nilai pada skala yang telah ditetapkan. Skor pada item angket dapat dilihat pada kolom tabel sebagai berikut:

Skor untuk setiap butir soal pada skala likert

Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

Tabel 3. 5 Skor Pertanyaan

Kisi -kisi angket motivasi membaca

No	Indikator	Deskriptor	No item	Jenis item	Jumlah
1	Hasrat Berhasil	Semangat membaca untuk prestasi	1-3	Positif	3
2	Senang belajar	Nikmat membaca teks pelajaran	4-6	Positif (2), negatif (1)	3
3	Ketekunan	Berusaha ulang saat sulit paham	7-9	Positif (2), negatif (1)	3
4	Dorongan intrinsik	Membaca karena penasaran isi	10-12	Positif (2), negatif (1)	3
5	Minat Role Play	Role Play tingkat membaca	13-15	Positif (2), negatif (1)	3

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Baca

Capaian	kriteria
81-100 %	sangat tinggi
61-80 %	tinggi
41-60%	sedang
21-40%	rendah
0-20 %	Sangat rendah

Tabel 3. 7 interpretasi koefisien korelasi nilai

Wawancara

Wawancara merupakan salah satu pendekatan yang banyak dimanfaatkan dalam penelitian bidang sosial dan humaniora karena mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu fenomena. Pendekatan ini menempatkan partisipan sebagai sumber utama informasi, sehingga peneliti dapat menangkap realitas berdasarkan sudut pandang, pengalaman, serta interpretasi subjektif mereka. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang menitikberatkan pada angka dan pengukuran statistik, wawancara kualitatif berfokus pada eksplorasi makna, proses, serta dinamika yang melatarbelakangi suatu peristiwa. (Rachmawati, n.d. 2021)

Melalui teknik ini, peneliti memiliki kesempatan untuk menggali secara rinci pengalaman personal, persepsi, nilai, dan keyakinan yang dimiliki responden. Informasi yang diperoleh tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga reflektif, karena partisipan dapat menjelaskan alasan, perasaan, dan konteks yang menyertai setiap jawaban. Dengan demikian, wawancara kualitatif memungkinkan terungkapnya aspek-aspek yang sulit diidentifikasi melalui instrumen terstruktur seperti angket atau survei tertutup.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses yang dilakukan setelah seluruh data dari responden dalam hal ini siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran kontekstual berbasis Role Play berhasil dikumpulkan. Tahapan analisis mencakup pengelompokan data sesuai variabel penelitian, yaitu variabel X (pembelajaran kontekstual berbasis Role Play) dan variabel Y (motivasi membaca). Data kemudian disajikan secara sistematis berdasarkan hasil pretest dan posttest, serta dilakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan. Selanjutnya, peneliti juga melakukan perhitungan statistik untuk menguji hipotesis penelitian guna mengetahui ada atau tidaknya perubahan motivasi membaca setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data secara deduktif. Teknik ini dilakukan dengan menarik kesimpulan dari teori umum mengenai pembelajaran kontekstual dan motivasi membaca, kemudian menghubungkannya dengan fakta empiris yang diperoleh melalui hasil observasi, angket, dokumentasi, serta nilai pretest dan posttest siswa. Dengan pendekatan ini, data yang ditemukan di lapangan diuraikan sebagai bukti konkret yang memperkuat kesimpulan penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

3.5.1 Uji Validitas Expert

Validitas ahli atau *expert judgment* merupakan langkah pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Angket yang memiliki tingkat validitas tinggi menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan telah sesuai dengan indikator

yang ditetapkan, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sebaliknya, apabila tingkat validitasnya rendah, maka angket tersebut perlu direvisi karena belum sepenuhnya merepresentasikan variabel yang diukur.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan melalui validitas konstruk (*construct validity*), dengan melibatkan penilaian para ahli. Validitas konstruk bertujuan untuk memastikan bahwa setiap pernyataan dalam angket disusun berdasarkan landasan teori yang relevan serta sesuai dengan indikator variabel penelitian. Sebelum proses validasi dilakukan, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi angket, kemudian mengembangkan butir-butir pernyataan sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan.

Selanjutnya, angket dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan terkait kejelasan redaksi, kesesuaian isi, serta keterkaitan antara pernyataan dengan indikator variabel. Peneliti juga meminta penilaian dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) guna memastikan bahwa setiap butir angket telah mencerminkan aspek yang akan diukur. Proses penilaian dilakukan berdasarkan kriteria tertentu, seperti kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan ketepatan indikator. Hasil penilaian kemudian dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Riduwan, 2020) untuk menentukan tingkat kelayakan angket sebelum digunakan dalam penelitian.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

F = Jumlah Skor Kriteria

N= Skor Tertinggi

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
76-100 %	Sangat layak
51-75 %	Layak
26-50 %	Kurang layak
0- 25 %	Tidak layak

Tabel 3. 8 Kategori Kelayakan Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan bantuan program SPSS melalui beberapa tahapan berikut.

1. Menyiapkan tabel data yang akan dianalisis dan menyimpannya dalam bentuk file, seperti Word, Excel, atau format lainnya. Selanjutnya, buka aplikasi SPSS dan pilih menu *Variable View* yang berada di bagian kiri bawah layar. Pada kolom *Name*, ketik Item_1 kemudian lanjutkan secara berurutan hingga seluruh butir pernyataan terinput. Setelah itu, tambahkan satu variabel dengan nama Skor_total. Pada kolom *Decimals*, ubah seluruh angka menjadi 0. Untuk kolom *Measure*, pilih *Scale*, sedangkan pengaturan lainnya tidak perlu diubah.
2. Beralih ke tampilan *Data View* yang terletak di kiri bawah, lalu masukkan data skor dengan cara menyalin dan menempel dari tabel yang telah dipersiapkan sebelumnya.
3. Klik menu *Analyze*, kemudian pilih submenu *Correlate*, dan lanjutkan dengan memilih *Bivariate*.
4. Akan muncul jendela *Bivariate Correlations*. Pindahkan seluruh variabel ke dalam kotak *Variables*. Pada bagian *Correlation Coefficients*, centang pilihan *Pearson*, kemudian pada bagian *Test of Significance* pilih *Two-Tailed*.

5. Aktifkan opsi *Flag Significant Correlations*, kemudian tekan *Ok* untuk memproses data.
 - a. Apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid.
 - b. Apabila nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid.
 - c. Nilai r hitung dapat diketahui melalui kolom *Corrected Item-Total Correlation* pada hasil output SPSS.

3.5.2 Uji Hipotesis

A. Uji Paired Sample T-Test

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk membandingkan variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* melalui perangkat lunak SPSS versi 24 pada sistem operasi Windows. Uji ini berfungsi untuk melihat perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat diketahui sejauh mana pengaruh perlakuan berupa penerapan metode *Role Playing* terhadap variabel terikat. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$, maka variabel bebas (X) memberikan pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y), sehingga hipotesis penelitian diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$, maka variabel bebas (X) tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y), sehingga hipotesis ditolak.

Langkah-Langkah Melakukan *Paired Sample T-Test* di SPSS

1. Buka aplikasi SPSS dan masuk ke tampilan Variable View. Lengkapi properti setiap variabel, termasuk *label*, *values*, serta nama variabel yang digunakan dalam penelitian.
2. Pada Variable View, masukkan dua variabel yang akan dianalisis, yaitu nilai *Pre-test* dan *Post-test*.
3. Beralih ke Data View, kemudian input seluruh skor *pre-test* dan *post-test* sesuai hasil pengukuran.
4. Pilih menu Analyze, klik Compare Means, kemudian pilih Paired Sample T-Test.
5. Pada jendela dialog yang muncul, pindahkan variabel *Pre-test* ke kolom *Variable 1* dan variabel *Post-test* ke kolom *Variable 2*, kemudian jalankan proses analisis.

Interpretasi Hasil Uji dengan Taraf Signifikansi 5% (0,05)

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan tersebut menegaskan bahwa penerapan metode Role Playing memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Dengan demikian, metode Role Playing tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi membaca siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 DESKRIPSI DATA PENELITIAN

4.1.1 KECENDERUNGAN VARIABEL PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat motivasi membaca siswa kelas III di SD Negeri 064995 Medan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengetahui perbedaan motivasi membaca siswa ketika pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, yang cenderung berpusat pada guru, dibandingkan dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan bermain peran yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji secara empiris apakah penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi membaca siswa. Fokus analisis mencakup aspek minat membaca, perhatian selama kegiatan membaca, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 064995 Medan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas III. Pendekatan yang digunakan adalah desain *One Group Pretest–Posttest*, yaitu penelitian yang diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi membaca siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*, kemudian diakhiri

dengan pemberian posttest untuk mengukur perubahan dan peningkatan motivasi membaca setelah perlakuan diterapkan.

4.1.2 HASIL UJI INSTRUMENT

Validitas ahli merupakan salah satu tahapan penting dalam proses pengembangan instrumen penelitian yang bertujuan untuk memastikan bahwa angket yang digunakan benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian serta mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Role Play terhadap Motivasi Membaca Siswa*, validitas ahli dilakukan terhadap angket yang disusun oleh peneliti untuk mengukur tingkat motivasi membaca siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Melalui tahapan ini, angket yang telah dirancang oleh peneliti akan ditelaah dan dinilai oleh seorang ahli yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan instrumen penelitian.

Proses penilaian oleh ahli bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi butir-butir pernyataan dalam angket dengan indikator motivasi membaca yang digunakan dalam penelitian, serta melihat keterkaitan antara setiap pernyataan dengan penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* di dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, validasi ini juga dilakukan untuk memperoleh berbagai masukan, kritik, dan saran yang bersifat konstruktif guna memperbaiki redaksi kalimat, kejelasan makna pernyataan, serta kesesuaian bahasa yang digunakan agar mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, angket yang telah melalui proses validasi diharapkan memiliki tingkat keakuratan dan kelayakan yang tinggi sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data yang valid dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menunjuk seorang dosen yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan sebagai validator instrumen, yaitu Bapak baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I, M.Pd. Beliau bertugas untuk menilai tingkat kevalidan angket yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan indikator motivasi membaca yang digunakan. Hasil penilaian dari validator tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan angket sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan validitas yang diperoleh, dapat diketahui apakah angket yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan untuk mengukur motivasi membaca siswa dalam penelitian ini. Adapun hasil dari kelayakan angket adalah :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{70}{75} \times 100$$

$$P = 0,93 \times 100\%$$

$$P = 93 \%$$

Berdasarkan hasil proses validasi yang telah dilaksanakan oleh para ahli, instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti memperoleh penilaian yang sangat baik. Penilaian tersebut diperoleh melalui pengisian angket yang memuat enam indikator penilaian yang digunakan untuk menilai kelayakan instrumen. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen tersebut memperoleh persentase sebesar 93 %, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan penelitian maupun pembelajaran.

Persentase yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penyajian, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa instrumen penelitian yang dirancang telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan standar yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil validasi tersebut juga mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan mampu menggambarkan aspek yang akan diukur secara tepat.

Dengan demikian, instrumen penelitian yang telah divalidasi dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Instrumen tersebut juga dinilai mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara lebih efektif serta membantu peneliti dalam memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

4.1.3 DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

4.1.3.1 Hasil Data Sebelum Penggunaan Metode *Role Play*

Analisis hasil sebelum penggunaan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan masih berada pada tingkat yang relatif rendah dan belum memenuhi harapan tujuan pembelajaran. Analisis ini penting sebagai dasar untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan, serta untuk menjawab tujuan penelitian yang pertama, yaitu mengidentifikasi tingkat motivasi membaca siswa sebelum penerapan metode.

Berdasarkan data awal yang diperoleh melalui angket motivasi membaca, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan membaca. Siswa cenderung menganggap membaca sebagai

aktivitas yang membosankan dan kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut menyebabkan kurangnya variasi dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Dari aspek perhatian, siswa juga menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah selama kegiatan membaca berlangsung. Banyak siswa yang mudah teralihkan perhatiannya, kurang fokus dalam memahami isi bacaan, serta tidak menunjukkan ketertarikan untuk mendalami materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal.

Selanjutnya, dari aspek keterlibatan, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa tidak berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan membaca, seperti membaca nyaring, berdiskusi, maupun memberikan tanggapan terhadap isi bacaan. Aktivitas belajar masih didominasi oleh guru, sehingga siswa belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mengembangkan pemahaman melalui pengalaman langsung. Rendahnya keterlibatan ini berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan membaca serta rendahnya motivasi belajar siswa. Selain itu, dari aspek kebutuhan dan dorongan internal, siswa belum menunjukkan kesadaran yang kuat akan pentingnya membaca. Mereka membaca hanya karena tuntutan dari guru, bukan karena keinginan dari dalam diri sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi membaca siswa masih bersifat ekstrinsik dan belum berkembang menjadi motivasi intrinsik yang lebih kuat. Dengan meningkatkan motivasi tersebut siswa menjadi lebih baik.

Kondisi lingkungan pembelajaran juga turut memengaruhi rendahnya motivasi membaca siswa. Suasana kelas yang kurang interaktif, metode pembelajaran yang monoton, serta kurangnya penggunaan media atau strategi yang menarik membuat siswa cepat merasa jenuh. Akibatnya, kegiatan membaca tidak menjadi aktivitas yang menyenangkan, melainkan dianggap sebagai beban dalam proses belajar.

Jika dikaitkan dengan tujuan penelitian, maka hasil analisis sebelum penggunaan *Role Play* ini menunjukkan bahwa motivasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Temuan ini memperkuat alasan perlunya penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

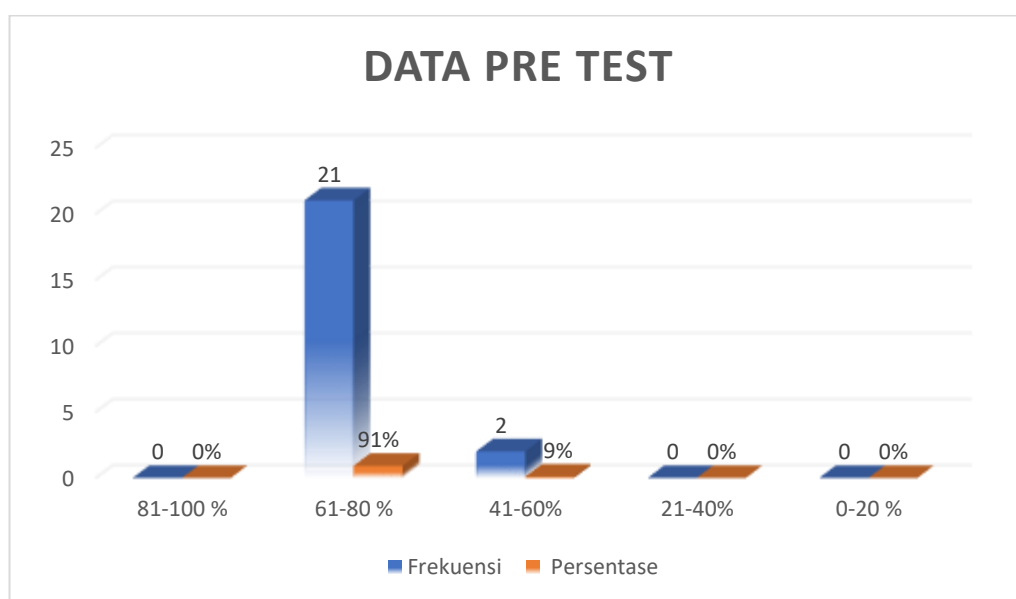
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebelum penggunaan metode *Role Play*, motivasi membaca siswa berada pada kategori rendah yang ditandai dengan kurangnya minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Kondisi ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif guna mencapai tujuan peningkatan motivasi membaca siswa secara optimal.

HASIL DATA SEBELUM PENGGUNAAN METODE ROLE PLAY

Interval nilai	Frekuensi	Presntase
81-100 %	0	0 %
61-80 %	21	91%
41-60%	2	9 %
21-40%	0	0 %
0-20 %	0	0%
Total	23	100 %
Rata-rata		64,57

Tabel 3. 9 Hasil Data Sebelum Penggunaan *Role Play*

Berdasarkan hasil analisis histogram pre-test dengan jumlah sampel (N) sebanyak 23 peserta didik, diketahui bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 64,57 dan simpangan baku (std. dev.) sebesar 3,043. Penyebaran nilai menunjukkan distribusi yang relatif homogen, di mana sebagian besar peserta didik (91%) berada pada rentang nilai 61-80, sedangkan hanya sedikit siswa yang mencapai nilai tertinggi hingga sekitar 71. Secara keseluruhan, meskipun terdapat variasi nilai antara 60 hingga 71, kemampuan awal siswa masih berada pada tingkat menengah sehingga diperlukan proses pembelajaran lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar pada tahap post-test.



Gambar 2. 2 Diagram sebelum penggunaan metode *Role Play*

4.1.3.2 Analisi Hasil Sesudah Penggunaan Metode *Role Play*

Analisis ini dilakukan terhadap data yang diperoleh setelah penerapan metode *Role Play* dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Analisis tersebut bertujuan untuk

mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Melalui pengolahan dan penelaahan terhadap jawaban yang diberikan oleh siswa pada setiap pernyataan angket, peneliti dapat melihat perubahan serta perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Play*. Dengan demikian, data tersebut dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman, minat, serta penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan sampel satu kelas, yaitu kelas III di SD NEGERI 064995 Medan yang berjumlah 23 siswa. Seluruh siswa dijadikan sebagai responden dalam pengisian angket setelah proses pembelajaran menggunakan metode *Role Play* dilaksanakan. Data hasil angket yang diperoleh dari kelas tersebut kemudian dianalisis secara sistematis dan dijelaskan secara rinci untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil evaluasi akhir siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari. Analisis hasil setelah penggunaan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan. Peningkatan ini tampak baik dari hasil angket maupun dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis ini secara langsung berkaitan dengan tujuan penelitian, khususnya untuk mendeskripsikan kondisi motivasi membaca setelah perlakuan serta menganalisis pengaruh penerapan metode *Role Play*.

Setelah penerapan metode *Role Play*, motivasi membaca siswa mengalami perkembangan yang lebih baik dibandingkan kondisi sebelumnya. Dari aspek minat membaca, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap kegiatan

membaca. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa saat diberikan teks bacaan yang akan diperankan. Mereka tidak hanya membaca untuk memahami isi teks, tetapi juga untuk mempersiapkan diri dalam memainkan peran, sehingga kegiatan membaca menjadi lebih bermakna dan memiliki tujuan yang jelas.

Dari aspek perhatian, terjadi peningkatan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa lebih fokus dalam mengikuti alur cerita, memahami karakter tokoh, serta memperhatikan dialog yang akan dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Role Play* mampu menarik perhatian siswa karena melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, siswa tidak mudah merasa bosan seperti pada pembelajaran sebelumnya.

Selanjutnya, dari aspek keterlibatan, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang berperan sebagai pemain menunjukkan keberanian dalam menampilkan perannya, sementara siswa yang menjadi pengamat tetap aktif dengan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap jalannya permainan. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada aktivitas siswa secara langsung, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Dari sisi dorongan internal, siswa mulai menunjukkan motivasi intrinsik dalam membaca. Mereka tidak lagi membaca hanya karena instruksi guru, tetapi karena adanya rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami cerita yang akan diperankan. Hal ini merupakan indikator penting bahwa metode *Role Play* berhasil menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya membaca sebagai bagian dari proses belajar. Dengan begitu siswa menjadi lebih semangat dalam membaca buku.

Jika dikaitkan dengan tujuan penelitian, maka hasil ini menunjukkan bahwa tujuan kedua, yaitu mendeskripsikan tingkat motivasi membaca setelah penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*, telah tercapai dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada seluruh indikator motivasi membaca, seperti minat, perhatian, dan keterlibatan siswa. Selain itu, tujuan ketiga, yaitu menganalisis pengaruh metode *Role Play* terhadap motivasi membaca, juga dapat dikatakan tercapai karena terdapat perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi membaca siswa. Metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa terdorong untuk lebih terlibat dalam kegiatan membaca. Dengan demikian, penggunaan *Role Play* terbukti efektif dalam mencapai tujuan penelitian dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi membaca di sekolah dasar. Hasil analisis ini diharapkan dapat menunjukkan sejauh mana efektivitas penerapan metode *Role Play* dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Berikut merupakan hasil angket yang telah diperoleh dari responden penelitian.

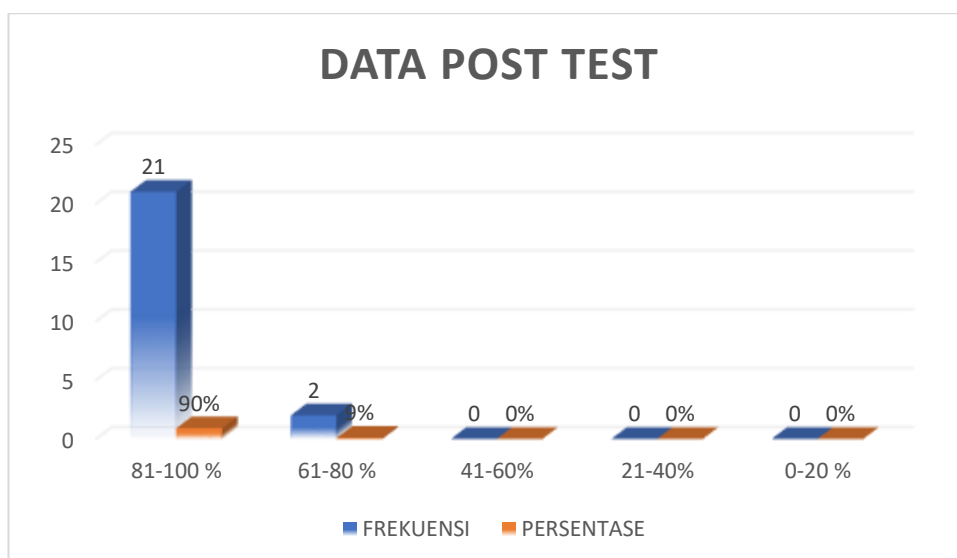
Hasil data Sesudah Penggunaan Metode Role Play

INTERNAL NILAI	FREKUENSI	PRESENTASI
81-100 %	21	91 %
61-80 %	2	9 %
41-60%	0	0%
21-40%	0	0 %
0-20 %	0	0%

TOTAL	23	100 %
Rata- rata		85 %

Tabel 3.9 Hasil Sesudah Penggunaan Metode *Role Play*

Hasil evaluasi melalui Post-Test menunjukkan peningkatan performa yang sangat signifikan dengan nilai rata-rata (*Mean*) naik menjadi 85% (dari sebelumnya 64,57%) dan jumlah sampel (N) tetap sebanyak 23 peserta. Capaian tertinggi atau modus berada pada rentang nilai 81 – 100 yang mencakup 90 % dari total peserta, sementara sebaran nilai secara keseluruhan telah bergeser ke arah yang lebih tinggi dengan nilai terendah dimulai dari angka 76 hingga nilai maksimal mencapai kisaran 94. Dengan nilai simpangan baku (*Std. Dev.*) sebesar 3,451, data ini mengindikasikan bahwa intervensi atau pembelajaran yang diberikan telah berhasil meningkatkan kompetensi peserta secara efektif dan merata, di mana sebagian besar peserta kini telah melampaui standar pencapaian sebelumnya.



Gambar 2. 3 Diagram Sesudah Penggunaan Metode *Role Play*

4.2 UJI HIPOTESIS

Uji T (Hipotesis)

Dalam analisis hipotesis penelitian, untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen digunakan uji statistik berupa uji t dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Pengujian hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ yang digunakan sebagai batas dalam menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian. Hipotesis akan dinyatakan diterima apabila nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel yang diteliti. Sebaliknya, apabila nilai probabilitas atau nilai signifikansi (*sig*) yang dihasilkan dari uji t lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang dibandingkan sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Proses pengujian ini dilakukan untuk memberikan dasar yang objektif dan ilmiah dalam menentukan apakah perlakuan yang diberikan dalam penelitian benar-benar memberikan pengaruh terhadap variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan perbandingan terhadap data hasil angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Play* dalam proses pembelajaran. Angket tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian yang berisi sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan motivasi membaca siswa. Melalui pengumpulan data pada dua tahap tersebut, yaitu sebelum penerapan metode *Role Play* dan setelah penerapan metode tersebut, peneliti dapat melihat perubahan yang terjadi pada tingkat motivasi membaca siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik

menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi awal dan kondisi akhir setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Proses analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode *Role Play* dalam meningkatkan motivasi membaca siswa. Dengan melakukan perbandingan antara hasil angket sebelum dan sesudah pembelajaran, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai perkembangan motivasi membaca siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa melalui kegiatan bermain peran. Metode *Role Play* diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi yang berkaitan dengan kegiatan membaca.

Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari analisis data tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan nilai antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Play*, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai tingkat signifikansi dari perbedaan tersebut. Apabila hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Play* memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi membaca siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, penerapan metode *Role Play* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa tidak lagi memandang kegiatan membaca sebagai aktivitas yang membosankan. Temuan ini semakin memperkuat asumsi bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam aspek motivasi membaca.. Adapun hasil uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-20.434	4.28344	.89316	-22.28708	-18.58249	-22.879	22	.000

Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti jauh lebih kecil dari standar 0,05. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Dengan nilai rata-rata perbedaan (Mean) sebesar -20,43478, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan skor yang nyata setelah diberikan perlakuan (*treatment*), di mana nilai peserta didik meningkat rata-rata sebanyak 20,43 poin. Hasil ini diperkuat dengan nilai t-hitung (-22,879) yang menunjukkan bahwa intervensi atau metode pembelajaran yang diterapkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta didik secara signifikan. Maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh penggunaan metode *Role Play* terhadap motivasi membaca siswa di SDN 064995 Medan

4.2 PEMBAHASAN

pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan terhadap motivasi membaca siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun perilaku. Analisis ini penting untuk menghubungkan temuan penelitian dengan tujuan utama yang telah dirumuskan, yaitu untuk mengidentifikasi kondisi awal motivasi membaca, mendeskripsikan

perubahan setelah perlakuan, serta menganalisis pengaruh penerapan metode *Role Play* terhadap motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan berdasarkan pendapat peneliti terdahul yang terjait dengan tujuan

4.2.1 .Identifikasi Tingkat Motivasi Membaca Siswa Sebelum Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Role Play

Menurut peneliti, kondisi rendahnya motivasi membaca siswa sebelum perlakuan disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya aktivitas yang menarik, sehingga mereka mudah merasa bosan dan tidak memiliki dorongan untuk membaca. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka.

Berdasarkan tujuan penelitian yang pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi membaca siswa sebelum penerapan pembelajaran kontekstual berbasis Role Play masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat membaca, rendahnya perhatian siswa, serta minimnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Rendahnya motivasi tersebut sejalan dengan pendapat beberapa ahli. (Sardiman, 2020), menyatakan bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru; metode yang monoton akan membuat siswa pasif. (Uno, 2021) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang menentukan keaktifan siswa dalam belajar. Ketika dorongan ini rendah, maka keterlibatan siswa juga rendah. (Hamalik, 2021) berpendapat bahwa

pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif akan menimbulkan kejenuhan sehingga menghambat proses belajar. (Sanjaya et al., 2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa pengalaman langsung. Selain itu, (Winkel, 2022), menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar akan berdampak pada rendahnya pencapaian tujuan pembelajaran.

4.2.2. Deskripsi Tingkat Motivasi Membaca Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Role Play

Menurut peneliti, peningkatan motivasi membaca ini terjadi karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memerankan isi bacaan melalui kegiatan Role Play. Hal ini membuat siswa lebih memahami isi bacaan dan merasa lebih tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan juga membuat siswa tidak mudah bosan, sehingga mereka lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tujuan penelitian yang kedua, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi membaca siswa setelah diterapkannya pembelajaran kontekstual berbasis Role Play. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan membaca. Mereka juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena adanya aktivitas bermain peran yang menarik dan menyenangkan. Peningkatan ini didukung oleh beberapa pendapat ahli. Piaget dalam (Trianto, 2020) menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung. (Vygotsky, 2019) menambahkan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan perkembangan kognitif siswa. (Sanjaya et al., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual mampu menghubungkan materi

dengan kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. (Johnson,2020) juga menjelaskan bahwa pendekatan kontekstual membantu siswa menemukan makna pembelajaran melalui pengalaman nyata. Selain itu, (Uno, 2021) menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

4.2.3. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis Role Play terhadap Motivasi Membaca Siswa

Menurut peneliti, pengaruh positif pembelajaran kontekstual berbasis Role Play terhadap motivasi membaca terjadi karena model ini mampu mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam memahami isi bacaan melalui pengalaman bermain peran. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga siswa memiliki dorongan yang lebih kuat untuk membaca dan belajar.

Berdasarkan tujuan penelitian yang ketiga, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kontekstual berbasis Role Play terhadap motivasi membaca siswa. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pengaruh tersebut didukung oleh berbagai pendapat ahli.

(Slavin, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena melibatkan mereka secara langsung.

(Sanjaya et al., 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual memberikan pengalaman belajar nyata sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar. (Uno, 2021) , menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat jika siswa merasakan manfaat langsung selama pembelajaran di sekolah

(Hamalik , 2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung akan meningkatkan pengalaman belajar. Selain itu, Joyce & (Weil, 2022) menyatakan bahwa model Role Playing mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan sosial siswa.

. Sebelum penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*, kondisi motivasi membaca siswa berada pada tingkat yang relatif rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat siswa terhadap kegiatan membaca, rendahnya perhatian saat guru menjelaskan materi, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional menyebabkan siswa cenderung pasif, hanya menerima informasi tanpa adanya pengalaman langsung. Akibatnya, kegiatan membaca dianggap sebagai aktivitas yang monoton dan kurang menarik, sehingga tujuan pembelajaran membaca tidak tercapai secara optimal.

Setelah penerapan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play*, terjadi peningkatan yang cukup nyata pada motivasi membaca siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari hasil angket, tetapi juga dari perubahan sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap isi bacaan, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role Play* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Secara lebih mendalam, peningkatan motivasi membaca dapat dianalisis berdasarkan beberapa indikator. Pertama, dari aspek minat membaca, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap teks bacaan karena mereka

tidak hanya membaca, tetapi juga memerankan isi cerita. Aktivitas ini membuat siswa lebih mudah memahami alur, tokoh, dan pesan dalam bacaan. Kedua, dari aspek perhatian, siswa menjadi lebih fokus selama pembelajaran karena mereka memiliki peran dan tanggung jawab dalam kegiatan *Role Play*. Ketiga, dari aspek keterlibatan, hampir seluruh siswa ikut berpartisipasi aktif, baik sebagai pemeran maupun sebagai pengamat yang memberikan tanggapan terhadap jalannya permainan peran.

Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* mampu mengubah pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Dalam proses ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam pembelajaran. Mereka terlibat langsung dalam memahami isi bacaan melalui pengalaman bermain peran, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Keterlibatan aktif ini secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan motivasi membaca siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran *Role Play*, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui aktivitas memerankan tokoh dan situasi tertentu. Selain itu, hasil ini juga mendukung teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif, minat, dan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, *Role Play* menjadi strategi yang efektif karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif,

Lebih lanjut, keberhasilan metode *Role Play* juga dipengaruhi oleh pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan

nyata siswa. Ketika siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari relevan dengan kehidupan sehari-hari, maka mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Dalam konteks membaca, siswa tidak hanya memahami teks secara literal, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan pengalaman dan lingkungan mereka, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam.

Berdasarkan keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi membaca siswa. Metode ini mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, tujuan penelitian yang telah dirumuskan dapat tercapai secara optimal, dan pembelajaran *Role Play* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi membaca di sekolah dasar.

4.3.1 Kondisi Awal pembelajaran kontekstual Motivasi Membaca Siswa Sebelum Menggunakan Metode Role Play (Pre-Test)

Sebelum diterapkannya metode *Role Play* dalam kegiatan pembelajaran, tingkat motivasi membaca siswa kelas III di SD Negeri 064995 Medan masih berada pada kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap *pre-test*, yaitu sebesar 64,57. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yaitu sekitar 91%, memperoleh nilai pada rentang 61 – 80. Distribusi nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dan dorongan siswa untuk membaca belum berkembang secara optimal. Kondisi awal ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Dalam pembelajaran seperti ini, siswa cenderung berperan

sebagai penerima informasi secara pasif sehingga kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan membaca masih terbatas. Akibatnya, minat dan motivasi siswa untuk membaca belum muncul secara maksimal, serta aktivitas membaca belum menjadi bagian yang menarik dalam proses belajar mereka.

4.2.4. Kondisi pembelajaran kontekstual Motivasi Membaca Setelah Perlakuan metode Role Play (Post-Test)

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Play*, terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap motivasi membaca siswa. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat secara nyata menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif pada sikap dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Selain itu, distribusi nilai juga mengalami perubahan yang cukup jelas, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 81 – 100 yang menjadi nilai dengan frekuensi tertinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Melalui kegiatan *Role Play*, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga memahami isi bacaan melalui penghayatan peran dan interaksi dengan teman sekelas. Keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, lebih antusias, serta lebih termotivasi dalam memahami materi bacaan yang diberikan.

4.2.5 pengaruh pembelajaran kontekstual berbais *Role Play* terhadap Motivasi membaca siswa (Uji t)

Keefektifan penerapan metode *Role Play* dalam meningkatkan motivasi membaca siswa juga dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan uji *Paired*

Samples Test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat motivasi membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Role Play*. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan adanya selisih rata-rata (*Mean Difference*) sebesar 20,43 poin antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai *t* hitung yang diperoleh sebesar -22,879 semakin memperkuat bukti bahwa metode *Role Play* memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan motivasi membaca siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Play* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan motivasi membaca mereka secara keseluruhan. Selain itu, temuan ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan metode *Role Play* tidak terlepas dari kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami isi bacaan, menginterpretasikan karakter, serta menyampaikan kembali informasi dalam bentuk yang lebih kreatif. Proses ini secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir kritis, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat interaksi sosial antar siswa. Dengan keterlibatan yang lebih aktif tersebut, siswa menjadi lebih termotivasi untuk membaca karena mereka merasakan manfaat langsung dari kegiatan yang dilakukan. Oleh sebab itu, metode *Role Play* dapat dianggap sebagai salah satu strategi pembelajara menarik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai motivasi membaca siswa kelas III SD Negeri 064995 Medan dengan menggunakan pembelajaran kontekstual berbasis *role play*, maka dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Motivasi membaca siswa dengan metode *Role Play* terlihat dari aspek nilai rata-rata yang diperoleh, tetapi juga dari perubahan perilaku belajar siswa yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Pada kondisi sebelum penggunaan metode *Role Play*, tingkat motivasi membaca siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini diperkuat oleh hasil penyebaran angket yang menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi membaca siswa hanya mencapai **62%**, yang berada pada kategori cukup rendah. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan internal yang kuat untuk terlibat dalam kegiatan membaca secara optimal. Jika ditinjau lebih mendalam, rendahnya motivasi membaca ini tercermin dari beberapa indikator penting. Siswa cenderung menunjukkan kurangnya minat terhadap aktivitas membaca, yang terlihat dari sikap enggan saat diberikan tugas membaca. Selain itu, tingkat perhatian siswa selama proses pembelajaran juga masih rendah, di mana banyak siswa yang mudah teralihkan dan kurang fokus dalam mengikuti penjelasan guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran pun masih terbatas,

ditandai dengan minimnya partisipasi aktif seperti bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi terkait materi bacaan. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru menyebabkan siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi pasif, sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan membaca secara aktif menjadi terbatas

2. setelah diterapkannya metode *Role Play* dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan motivasi membaca siswa yang cukup signifikan dan dapat diamati secara nyata baik dari hasil pengukuran maupun perubahan perilaku belajar siswa di kelas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Berdasarkan hasil angket yang diberikan setelah perlakuan, diperoleh rata-rata persentase motivasi membaca siswa mencapai **85%**, yang termasuk dalam kategori tinggi. Persentase tersebut juga mencerminkan bahwa indikator-indikator motivasi membaca, seperti minat, perhatian, dan keaktifan, mengalami perkembangan yang optimal. Perubahan positif ini terlihat dari meningkatnya minat siswa terhadap kegiatan membaca, di mana siswa menjadi lebih antusias dan tidak lagi merasa terbebani ketika diberikan tugas membaca. Selain itu, perhatian siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, yang ditandai dengan kemampuan siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti penjelasan serta memahami isi bacaan dengan lebih

baik. Keterlibatan aktif siswa pun semakin terlihat, baik dalam bentuk partisipasi dalam diskusi, keberanian dalam mengemukakan pendapat, maupun kesungguhan dalam menjalankan peran yang diberikan selama kegiatan *Role Play*.

3. Terdapat pengaruh dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar **23%** dari kondisi sebelum ke sesudah penerapan metode *Role Play*, yang menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam tingkat motivasi membaca siswa. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan adanya selisih angka secara kuantitatif, tetapi juga menggambarkan perkembangan yang nyata dalam aspek sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, kenaikan persentase tersebut menjadi indikator bahwa metode yang diterapkan mampu memberikan dampak yang konkret terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Hasil ini kemudian diperkuat oleh uji hipotesis yang telah dilakukan, di mana diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *Role Play* terhadap motivasi membaca siswa. Signifikansi ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan merupakan hasil langsung dari perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran. Dengan demikian, secara ilmiah dapat dibuktikan bahwa metode *Role Play* memiliki kontribusi yang nyata dalam meningkatkan motivasi membaca siswa. Lebih lanjut, peningkatan ini juga dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan membaca, tetapi juga mampu berpartisipasi secara lebih optimal dalam berbagai aktivitas.

5.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pengembangan motivasi membaca siswa.

Bagi siswa, diharapkan mampu memanfaatkan pengalaman belajar yang telah diperoleh untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca. Siswa perlu lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, serta membiasakan diri membaca secara konsisten dirumah ataupun sekolah.

Bagi guru, disarankan untuk terus meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi membaca. Guru juga perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung.

Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti bahan bacaan yang beragam, ruang baca yang nyaman, serta media pembelajaran yang menunjang kegiatan bermain peran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari jumlah responden, jenjang pendidikan, maupun variabel yang diteliti. Penelitian lanjutan juga dapat mengombinasikan pembelajaran kontekstual berbasis *Role Play* dengan model atau media lain agar diperoleh hasil yang lebih beragam dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceh, B. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Plaing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pai Siswa. *15(2)*, 287–298.
- Adami, I. K. (2023). Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023 Skripsi.
- Adminbabel. (N.D.). *Model Pembelajaran Contextual Theacing Learning (Ctl)*. <https://Babel.Kemeng.Go.Id/Id/Opini/599/Model-Pembelajaran-Contextual-Theacing-Learning-Ctl>
- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2(2)*, 133–140. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V2i2.2938>
- Afrom, I. (2022). Penggunaan Metode Role Playing Dalam Mata Kuliah Pengembangan Bahasa Daerah Mahasiswa Pgsd Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, *10(1)*, 40–50. <https://doi.org/10.33084/Pedagogik.V10i1.598>
- Agung, A., & Kristiana, I. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *25(3)*, 449–459.
- Aini, L. Miftachul Nur, Nastiti, I. F., & Komatiah, S. (2025). Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Tokoh Dan Nilai Moral Dalam Pembelajaran Novel. *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, *5(2)*, 102–112.
- Ana, K. (2023). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. *5*, 1934–1944.
- Ani, M., Kelompok, B., Cahaya, T. K., Sari, K., Veronica, L. B., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2025). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berorientasi Role Playing Cerita Cupak Gerantang Terhadap Perkembangan Literasi. *8*, 1800–1805.
- Anggita, N., & Rasyid, H. R. E. (2019). *Metode Wawancara Kualitatif Dalam Penelitian*.
- Anggriani, R., & Ishartiwi. (2020). Keefektifan Metode Role Playing terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ips*, *4(2)*, 212–221.
- Annisa, K., & Rahim, A. (2022). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Guppi

- Cinini Indramayu Oleh. *255 Joel Journal Of Educational And Language Research*, 4(2), 223–229.
- Chaer, H., Efendi, M., & Mataram, U. (2025). *Pembelajaran Kontekstual 1-4*. 21(1), 14–28.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Bab 2. I(3)*, 167–186.
- Devi Nur Kholifa. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V Sd Negeri Purwosari Lampung Timur*.
- Dewi, K. A. T. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Teori Behavioristik: Meninjau Penyebab Keterlambatan Belajar Membaca Menulis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 174–181.
- Dirja, M. S., & Muliati, I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Ekstrinsik Belajar Pai Dan Bp Siswa. *An-Nuha*, 5(2), 207–223. <https://doi.org/10.24036/Annuha.V5i2.616>
- Edoo. (2020). *7 Langkah Menerapkan Metode Pengajaran Role Playing*. <https://edoo.id/2022/11/7-langkah-menerapkan-metode-pengajaran-role-playing/>
- Ester, K., Sakka, F. S., Mamonto, F., & Anthonieta, E. M. (2023). *Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Di Sd Gmim Ii Sarongsong Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Psikologi , Universitas Negeri Manado*. 9(20), 967–973.
- Firda, N. S., Irawan, A. P., Wiguna, M. I. F., Islam, U., & Mataram, N. (N.D.). *Kontekstual*. 69–78.
- Hafid, A., Mujahidah, M., & Sudaryanto, R. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jppsd: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 266. <https://doi.org/10.26858/Jppsd.V3i2.50480>
- Hermawan, A. R., Niswatin, N., Segara, N. B., & Setyawan, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial. *Jurnal Dialektika Pendidikan Ips*, 3(3), 69–80. <https://doi.org/10.26740/penips.V3i3.55757>
- Imami, N. R. (N.D.). *Lembar Metodologi Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif*: 35–40.
- Jurnal, S., & Sejarah, P. (N.D.). *Dewan Redaksi*.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam

Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 Mi Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

Kustati, M., & Amelia, R. (N.D.). *A N W R U L*. 5, 520–543.

Larastanti, R., & Basuki, B. (2025). Contextual Teaching Learning (Ctl) Learning Model And Learning Motivation On The Ability Of Writing Narrative Texts Of Grade Xii Students State Senior High School 1. *Journal Of English Language And Education*, 10(2), 593–601.

Luaiyanti, F., & Fakhriyatu, Z. (2025). Penerapan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Musyawarah Di Sdn 01 Nambangan Kidul Kota Madiun Fitria. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.

Mahmudah, H., Hendra, G., & Zaini, N. (2026). *Analisis Teori Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Sdn 10 Pasar Melintang*. 5302–5308.

Maulidiyah, Y., Mubarak, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(1), 606–615.

Muslimin, I., & Khusaini, F. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Literasi Bahasa Siswa Sd. *Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 75–83. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2560>

Mustika, M., Khaerunnisa, & Faidah Yusuf. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar Kota Makassar. *Lempu Pgsd*, 1(1), 74–82. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i1.3337>

Nasirah, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelas V Sd Negeri 224 Pallawa. *Publikasi Pendidikan*, 7(2), 108. <https://doi.org/10.26858/publikan.v7i2.3247>

Nurhasanah, A. I., Sujana. A., & S. A. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 4(2), 182–191.

Nursolihat, E. N., Mzm, D., Ahmad, A., Fkip, P., & Pasundan, U. (2023). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia (Penelitian Quasi Experiment Di Kelas Iii Sdn 020 Lengkong Besar Kota Bandung). *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 09(September), 828–836.

Oktifa, N. (2023). *Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing*. 2023. <https://akupintar.id/>

- Pratama, V., Kurniawan, D., & Jannah, D. R. (2025). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sd. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2019), 153–156.
- Pratiwi, A., Bakri, M., & Anggreani, A. V. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Metode Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Kelas Iii Sd Inpres Daya Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 49–59. <https://doi.org/10.52208/Embrio.V9i1.973>
- Putri, I. (2023). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Min 2 Deli Serdang Skripsi*.
- Rahmawati. (2024). *Penerapan Media Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama*. 09.
- Rahmayati, I. (2023). *Pengertian Dan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bermain Peran (The Role Playing Model)*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i04.1680>
- Raslin, & Metode, P. (2021). 2 . *Pengertian Metode Role Playing*.
- Rombe, D. M., Sari, W. K., & Juliadi. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Role Play Dan Pendekatan Kontekstual Ctl Pada Siswa. *Basic Education*, 1, 85–93.
- Romli. (2022). Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching Learning) Pada Pelajaran Pai Sebagai Salah Satu Inovasi Pengembangan Inovasi Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 08(02), 2614–0217. <https://doi.org/10.32923/Edugama.V8i2.2590>
- Sabilar Rosyad, Kardiana Zendha Avalentina, Istiqomah, Ira Agus Sofiana, Ema Puspitasari, W. A. P. (2026). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Teori* (Vol. 2, Issue 4). <https://doi.org/Naba Edukasi Indonesia>
- Safiah, I., Fitri, A., Achdar, A. N., Kuala, U. S., Aceh, B., Intanafiauskacid, E., Jl, A., Nyak, T., No, A., Darussalam, K., Kuala, K. S., & Aceh, K. B. (2025)., 366–378.
- Salsabila, C. A., Ardianti, S. D., & Amaliyah, F. (2025). *Pembelajaran Berbasis Role Playing Berbantuan Decomic : Strategi Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains*. 5, 1066–1075.
- Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280.

- Sihotang, H. (N.D.). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Siregar, S. M., Asmoro, W., Maqah, G. N., & Syabila, T. (2024). *Implementation Of The Centra Learning Based Contextual Learning Model At Ra Nurjannah , Tanjung Mulia Village*. 4(2), 272–282.
- Tampubolon, M. (N.D.). *Metode Penelitian*.
- Vikasari, R. M. (2019). *Practicing Contextual Teaching And Learning (Ctl) Approach To Improve Students ' Reading*. 8(1), 139–146. <https://doi.org/10.25134/Erjee.V8i1.2011>. Received
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Play *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49.
- Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2, 253–261.
- Zayrin, A. A., Nopus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). *Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)*. 780–789.
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Johnson, E. B. (2020). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Joyce, B., & Weil, M. (2018). *Models of Teaching*. Boston: Pearson Education.
- Piaget, J. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Winkel, W. S. (2019). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia

LAMPIRAN



A. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM

Kode ATP Tujuan	-
Penyusun	Nadilla Dwi Khairani
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	B/III
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Elemen	Pemahaman membaca siswa
Topik A	Bagaimana cara melakukan pembelajaran bermain peran antar penjual dan pembeli
Capaian Pembelajaran	Peserta didik membaca dialog dan berpartisipasi aktif dalam peran (pedagang/pembeli) dengan kerjasama kelompok
Kompetensi Awal	Peserta didik dapat Membaca nyaring teks lisan dengan ekspresi, intonasi, dan tekanan yang tepat
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa • Berpikir kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong royong • Berkebhinekaan Global
Target Peserta Didik	Regular
Moda Pembelajaran	Tatap muka, 23 peserta didik
Model Pembelajaran yang Digunakan	Pembelajaran kontekstual
Metode Pembelajaran	Diskusi, tanya jawab, permainan berbasis Role Play
Sarana dan Prasarana	Sumber Belajar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Guru 2. Buku Siswa

	<p>3. Internet</p> <p>Media:</p> <p>1. Bahan ajar dialog</p>
--	--

B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu membaca teks narasi sederhana (100 kata) secara nyaring dengan intonasi benar, memahami isi melalui Role Play, dan merefleksikan hubungan dengan kehidupan sehari-hari..
2. Peserta didik mampu Membaca nyaring teks lisan dengan ekspresi, intonasi, dan tekanan yang tepat.
3. Peserta didik dapat membaca dengan bahasa yang jelas dan kreatif

PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan bahasa dan intonasi yang jelas untuk mengembangkan kemampuan membaca mereka

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana cara memerankan penjual dan pembeli ?
2. Apa yang terjadi jika kita tidak membaca teks dengan baik ?
3. Tokoh siapa yang paling ingin kamu perankan ?

MATERI PEMBELAJARAN

Judul: Belanja di Pasar

Tokoh:

1. Ibu Lina (Pembeli)
2. Pak Budi (Penjual Sayur)

Dialog:

Ibu Lina : Selamat pagi, Pak Budi.

Pak Budi : Selamat pagi, Bu Lina. Silakan lihat sayurnya.

Ibu Lina : Wah, sayurnya segar. Berapa harga wortel ini, Pak?

Pak Budi : Harganya lima ribu rupiah, Bu.

Ibu Lina : Kalau empat ribu rupiah boleh, Pak?

Pak Budi : Boleh, Bu. Saya setuju.

Ibu Lina : Ini uangnya, Pak.

Pak Budi : Terima kasih, Bu. Ini kembaliannya.

Ibu Lina : Terima kasih, Pak Budi.

Pak Budi : Sama-sama, Bu. Datang lagi, ya.

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PEMBUKA

1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.
2. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa.
3. Peserta didik diarahkan guru untuk menyanyikan lagu “halo -halo bandung ” untuk menyiapkan mental dan fisik agar lebih antusias dalam belajar.
4. Guru melakukan apersepsi, guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dan mengaitkan dengan materi sebelumnya
5. Guru memberikan pertanyaan pemantik:
 1. Bagaimana cara memerankan penjual dan pembeli ?
 2. apa yang terjadi jika kita memebac teks dengan baik?
 3. tokoh siap yang paling ingin kamu poerankan
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi dengan mengajak peserta didik tepuk semangat.

KEGAIATAN INTI

Penyampaian Materi (15 Menit)

1. menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan bagaiman cara memainkan dialog dari peran ibu dan penjual melalui ppt
2. memberikan contoh langsung kepada siswa

Role Playing (25 menit)

1. Guru melakukan tahap pemanasan untuk membangun kesiapan mental, perhatian, dan minat siswa terhadap permasalahan yang akan diperankan. Pada

tahap ini, guru dapat menyampaikan gambaran situasi atau peristiwa yang relevan dengan materi pembelajaran.

2. Guru bersama siswa menentukan partisipan yang akan memerankan setiap tokoh sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Pemilihan dilakukan secara adil dengan mempertimbangkan kesiapan dan karakter siswa.
3. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat yang bertugas mencermati jalannya permainan peran, mencatat hal-hal penting, serta menilai kesesuaian peran dengan materi.
4. Guru menata ruang atau lingkungan belajar agar sesuai dengan kebutuhan skenario, sehingga suasana pembelajaran mendukung proses pemeranan.
5. Siswa melaksanakan pementasan pertama sesuai dengan alur cerita atau situasi yang telah dirancang, sementara pengamat memperhatikan jalannya kegiatan.
6. Setelah pementasan pertama selesai, guru memfasilitasi diskusi dan evaluasi awal untuk membahas kelebihan, kekurangan, serta kesesuaian peran dengan tujuan pembelajaran.
7. Siswa kembali memainkan peran (pementasan ulang) dengan memperhatikan hasil evaluasi sebelumnya guna memperbaiki dan menyempurnakan penampilan.
8. Guru memimpin diskusi dan evaluasi kedua untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan peran.
9. Pada tahap akhir, siswa berbagi pengalaman belajar yang diperoleh dan bersama guru menarik kesimpulan sebagai bentuk refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

KEGIATAN PENUTUPAN

1. Diskusi kelas tentang pengalaman Role Playing dan apa yang telah dipelajari
2. Mengajak siswa untuk berbagi pendapat tentang bagaimana memerankan penjual dan pembeli
3. Memberikan tugas rumah untuk membuat satu dialog tentang penjual dan pembeli di toko mainan

D. PENGAYAAN, REMEDIAL, GLOSARIUM DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Memberikan tantangan lebih bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar. Peserta didik membuat dialog sendiri tentang kehidupan di rumah maupun di sekolah

Remedial

Guru membantu peserta didik yang belum mencapai ketuntasan agar mampu memahami konsep secara benar. Bimbingan langsung guru menggunakan Role Play untuk fokus pada bagian yang belum dipahami.

GLOSARIUM

Role Play adalah kegiatan pembelajaran dengan cara bermain peran sesuai dengan tokoh atau situasi yang terdapat dalam teks bacaan. Kegiatan ini membantu siswa memahami isi bacaan melalui pengalaman langsung

Dialog adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang terdapat dalam teks cerita dan biasanya digunakan sebagai bahan bermain peran.

Intonasi adalah naik turun nada suara saat membaca atau berbicara agar makna teks dapat tersampaikan dengan baik.

Ekspresi adalah cara menampilkan perasaan melalui mimik wajah, gerak tubuh, dan suara saat membaca atau bermain peran.

Tokoh adalah pelaku atau pemeran dalam sebuah cerita yang menjalankan peran tertentu sesuai dengan isi teks.

Teks cerita adalah bacaan yang berisi rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh dan disusun secara runtut.

Pemahaman bacaan adalah kemampuan siswa untuk menangkap isi, makna, dan pesan yang terdapat dalam teks yang dibaca.

Refleksi adalah kegiatan mengungkapkan kembali pengalaman dan pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

REFERENSI

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
Buku ini menjelaskan berbagai model pembelajaran aktif, termasuk Role Play, serta penerapannya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
Referensi ini membahas konsep membaca, tujuan membaca, serta faktor-faktor yang memengaruhi motivasi dan kemampuan membaca siswa.

Medan, 2026
Mengetahui,
Kepala Sekolah



Hotnayati, S.Pd
NIP. 19670517 198712 2 002

Wali Kelas

Yessy Yusnita S,Pd

Peneliti

Nadilla Dwi Khairani

lampiran 1. Data siswa sebelum menggunakan metode role play

no	Nama Responden	BUTIR PERNYATAAN PRE TEST															Jumlah	Total Skor	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	AZ	4	2	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	3	3	3	45	60	sedang
2	AB	3	3	4	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	46	61	tinggi
3	BI	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	49	65	tinggi
4	CA	5	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	49	65	tinggi
5	CI	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	49	65	tinggi
6	DA	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	5	49	65	tinggi
7	DIR	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	50	67	tinggi
8	GE	5	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	50	67	tinggi
9	HR	4	3	3	3	3	4	2	5	3	3	3	4	3	3	3	50	67	tinggi
10	HA	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	49	65	tinggi
11	JIM	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	49	65	tinggi
12	JE	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	46	61	tinggi
13	KR	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	47	63	tinggi
14	KAH	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	5	49	65	tinggi	
15	MR	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	45	60	sedang
16	MI	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	61	tinggi
17	MH	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	61	tinggi
18	MD	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	49	65	tinggi
19	PI	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	48	64	tinggi
20	PU	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	53	71	tinggi
21	RA	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	48	64	tinggi
22	RI	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	53	71	tinggi
23	SR	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	50	67	tinggi

lampiran 2. Data siswa sesudah menggunakan metode role play

No	Nama Responder	BUTIR PERNYATAAN PRE TEST															Total Skor	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AZ	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	65	sangat tinggi
2	AB	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	63	sangat tinggi
3	BI	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	65	sangat tinggi
4	CA	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	64	sangat tinggi
5	CI	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	64	sangat tinggi
6	DA	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	64	sangat tinggi
7	DIR	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	64	sangat tinggi	
8	GE	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	70	sangat tinggi	
9	HR	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	65	sangat tinggi	
10	HA	3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	66	sangat tinggi	
11	JMI	3	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	3	5	64	sangat tinggi	
12	JE	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	59	sangat tinggi	
13	KR	5	5	3	5	3	5	4	3	5	4	5	4	4	5	63	sangat tinggi	
14	KAH	5	3	3	5	4	4	5	5	4	5	5	3	5	4	64	sangat tinggi	
15	MR	5	4	4	4	4	3	5	3	5	3	5	3	4	5	62	sangat tinggi	
16	MI	4	4	3	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	66	sangat tinggi	
17	MH	4	5	3	5	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	60	sangat tinggi	
18	MD	4	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	5	5	62	sangat tinggi	
19	PI	5	5	3	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	65	sangat tinggi	
20	PU	4	3	3	3	4	5	4	5	3	4	4	4	5	4	58	sangat tinggi	
21	RA	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	65	sangat tinggi	
22	RI	4	5	3	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	67	sangat tinggi	
23	SR	5	3	4		5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	62	sangat tinggi	

lampiran 3. Hasil Uji T


		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-20.43478	4.28344	.89316	-22.28708	-18.58249	-22.879	22	.000

Frequencies

Statistics	
PRE TEST	
N Valid	23
Missing	0

lampiran 4 lembar k1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

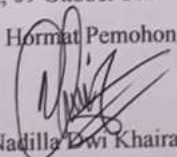
Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nadilla Dwi Khairani
 NPM : 2202090099
 Program Studi : PGSD
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,84

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis R Terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD 064995 Medan	
	Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Melalui Pemanfaatan Pojok Baca Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas III SD 064995 Medan Komplek Barakuda	
	Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Dalam Pembelajaran Ips SDN 064995 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 09 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

 Nadilla Dwi Khairani

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

lampiran 5 lembar k2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nadilla Dwi Khairani
NPM : 2202090099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* Terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD 064995 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/Ibu:

Dosen Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Oktober 2025
Hormat Pemohon,

Nadilla Dwi Khairani

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

lampiran 6 lembar k3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2977/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nadilla Dwi Khairani**
N P M : 2202090099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Pembelajaran Kontektual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD 064995 Medan**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **19 Desember 2026**

Medan, 29 Jumadil Akhir 1447 H
19 Desember 2025 M




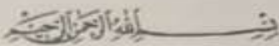
Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



lampiran 7 lembar berita acara seminar proposal skripsi


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: kip@ummu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 21, bulan Januari, tahun 2026 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

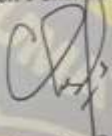
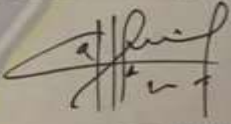
Nama Lengkap : Nadilla Dwi Khairani
 NPM : 2202090099
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

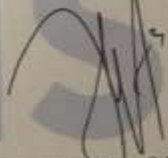
dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

] Disetujui
] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
] Ditolak

Dosen Pembahas, Dosen Pembimbing



 Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

 Amin Basri, S.Pd.L, M.Pd.


Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

lampiran 8lembar pengesahan proposal


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Nadilla Dwi Khairani
 NPM : 2202090099
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

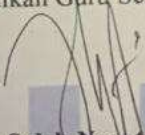
Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

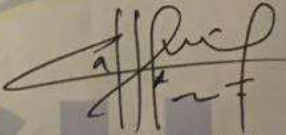
Medan, Desember 2025


Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

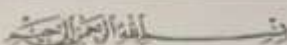

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lembar berita acara seminar proposal


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



lampiran 9 Lembar hasil seminar proposal


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> / info@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL


Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini

Nama Lengkap	Nadilla Dwi Khairani
NPM	2202090099
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis <i>Role Play</i> terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

Pada hari Jum'at, Tanggal 21 Januari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Amin Basri, S.Pd.L., M.Pd.
---	---


Diketahui oleh
Ketua Program Studi



 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

lampiran 10 Surat keterangan seminar proposal


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id


SURAT KETERANGAN

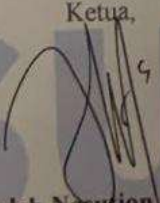
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:


Nama Lengkap : Nadilla Dwi Khairani
 NPM : 2202090099
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 21, Bulan Januari, Tahun 2026.


Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.


Unggul | Cerdas | Terpercaya

lampiran 11 Surat izin riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1212/SK/SAN-PT/AK/KPPT/02/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 666/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 21 Ramadhan 1447 H
 10 Maret 2026 M


Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 064995 Medan
 Tempat


Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nadilla Dwi Khairani**
 N P M : 2202090099
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan**


Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr. Wb.





Dra. Sri Samsurnita, M.Pd.
IDN 0001066701

Pertinggal



lampiran 12 Surat balasan sekolah izin riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 064995

Jalan Aluminium Raya Komplek Tni – Al Barakuda, Medan Deli, Medan, Sumatera Utara, 20241
 Pos-el : uptsdn95barakuda@gmail.com

Nomor : 422/46/SDN.95/MD/III/2026 Medan, 11 Maret 2026
 Lampiran : -
 Hal : Pemberian Ijin Riset
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Di
 Tempat

Sehubungan dengan surat saudara Nomor : 666/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 10 Maret 2026 tentang permohonan Ijin penelitian :

Nama : **Nadilla Dwi Khairani**
 NPM : 2202090099
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Berbasis *Role Play* terhadap Motivasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 064995 Medan**

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Medan, 11 Maret 2026
 Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Hotnayati, S.Pd
 NIP. 19670517 198712 2 002

DOKUMENTASI



Kegiatan wawancara dengan guru wali kelas



Kegiatan perkenalan dengan siswa siswi

<https://drive.google.com/drive/folders/1H1dlR87uSYhswuKG353Hb6VKy6EH06Fe>

link video wawancara kelas III B



Kegiatan mengajar di sekolah negeri



Kegiatan membagikan lembar angket kepada siswa kelas III

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. DATA PRIBADI

Nama : Nadilla Dwi Khairani
NPM : 2202090099
Tempat dan Tanggal Lahir : Langkimat, 28 Januari 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Status Perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : PT. ANJ AGRI BINANGA
Email : dilladwikhairani@gmail.com

B. DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Sulasman
Pekerjaan : Karyawan swasta
Nama Ibu : Nurtriani
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : PT. ANJ AGRI BINANGA

C. DATA PENDIDIKAN FORMAL

SD Swasta Eka Pendawa Sakti
SMP Swasta Eka Pendawa Sakti
SMA Negeri 1 Padang Sidempuan