

Menanamkan Karakter Gemar Membaca pada Siswa melalui Pembelajaran yang Aktif dengan Metode Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Bermain Peran di MI Muhammadiyah Butuh

Chalifalillah¹, Azmi Al-Bahij², Laila Mufiida³

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

³MI Muhammadiyah 01&02 Butuh, Wonosobo, Indonesia

azmialbahijumj@gmail.com

Abstrak. Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah MI Muhammadiyah Butuh yang di dapat bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia berada dalam kondisi memprihatinkan, sehingga salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ialah dengan dikeluarkannya Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan Literasi Sekolah merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya literat sepanjang hayat melalui pelibatan publik, Kurangnya kesadaran siswa untuk membaca mengakibatkan urgensi literasi perlu ditanamkan sejak usia sekolah dasar.

Kata Kunci : *Gerakan Literasi Sekolah, Karakter Gemar Membaca.*

1. Pendahuluan

Budaya membaca merupakan salah satu fondasi penting dalam pengembangan intelektual dan karakter siswa. Namun, tingkat minat baca di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan minat baca siswa, salah satunya adalah melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Gerakan Literasi Sekolah merupakan inisiatif yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca di kalangan siswa melalui berbagai kegiatan literasi yang terstruktur dan berkesinambungan. Metode ini menekankan pembelajaran yang aktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat memperkuat implementasi GLS adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk menghayati dan mempraktikkan peran tertentu dalam suatu skenario, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam dan mengembangkan keterampilan sosial serta emosional. Adapun sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman materi: Siswa lebih mudah memahami dan mengingat cerita atau konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung.
2. Pengembangan keterampilan sosial: Bermain peran membantu siswa berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya, mengembangkan empati dan keterampilan sosial lainnya.

3. Pengembangan kreativitas: Siswa didorong untuk berpikir kreatif dalam menghidupkan karakter dan cerita yang mereka perankan.
4. Motivasi belajar : Aktivitas yang menyenangkan dan interaktif seperti bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca dan belajar.

Metode pembelajaran banyak, tetapi tidak semuanya dapat diterapkan pada setiap materi, maka diperlukan proses pemilihannya untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dengan teknik pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan jenis informasi, kualitas anak, dan lingkungan serta kondisi di mana pembelajaran akan berlangsung, Oleh karena itu, adanya inovasi guru dalam memilih pendekatan pembelajaran terkini yang dapat memicu semangat belajar anak.

Adapun model pembelajaran aktif adalah kumpulan taktik yang mencoba melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif melalui berbagai kegiatan dalam rangka memaksimalkan belajar siswa. belajar yang aktif ini sangat mirip dengan pandangan konstruktivisme, dan proses belajar dipandang sebagai kegiatan untuk menghasilkan makna atau pemahaman tentang pengalaman dan pengetahuan yang dilakukan secara mandiri oleh pelajar (dalam hal ini murid) daripada instruktur (guru). Instruktur berperan sebagai fasilitator, merencanakan kegiatan pembelajaran dalam suasana inisiatif dan tanggung jawab siswa (Lookman dkk, 2019).

Pendekatan *role playing* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, Hal ini sejalan dengan Li dan Edward (2020) yang mengatakan jika peran dalam bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya pada siswa sekolah dasar. *Role playing* adalah pembelajaran yang digunakan sebagai bagian dari simulasi untuk membuat peristiwa sejarah, peristiwa saat ini, atau peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan (Sanjaya, 2010). Sebuah *role-playing game* adalah salah satu di mana pemain bermain dan berkolaborasi untuk membangun sebuah kisah bersama-sama (Dewi et al., 2017; Fitry et al., 2019; Oktivianto et al., 2018).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana metode Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan bermain peran dapat menanamkan karakter gemar membaca pada siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan interaksi yang terjadi selama penerapan program ini yang dikarenakan data yang diperoleh tidak dapat dihitung secara matematis karena berwujud kata-kata dan data yang telah terkumpul disajikan secara alamiah (apa adanya). oleh karena itu, Fokus utama adalah pada proses pengumpulan data yang dilakukan di lapangan dengan tujuan memperoleh gambaran komprehensif dan mendalam tentang informasi yang diperlukan terkait masalah penelitian, Peneliti juga berperan dalam menentukan fokus penelitian, memilih informan, melakukan pengumpulan data, menggunakan panduan wawancara dan observasi, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan menyimpulkan temuan penelitian. Serta Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen.

Setiap metode pengumpulan data memiliki panduan khusus dan pedoman, yang mencakup berbagai indikator yang relevan dengan masalah penelitian. Data-data tersebut kemudian

dianalisis melalui metode analisis data interaktif, yang melibatkan tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data bertujuan untuk mengidentifikasi data yang relevan dengan masalah penelitian, menyusunnya secara sistematis, dan membuang data yang tidak diperlukan. Penyajian data melibatkan penyusunan data secara naratif dan deskriptif, yang membantu peneliti memahami data dengan lebih baik. dan proses analisis data ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan mendalam tentang pembelajaran berbasis active learning dengan metode bermain peran dalam menanamkan minat baca karakter siswa di MI Muhammadiyah Butuh Wonosobo. Dengan demikian, penelitian ini akan menghasilkan temuan yang berkualitas dan sangat relevan.

Dan dengan subjek penelitian adalah individu, benda atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Idrus, 2009:91). Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan informan kunci ialah kepala sekolah dan informan lainnya adalah para guru serta beberapa orang siswa yang dipilih berdasarkan kriteria; (1) rekomendasi wali kelas, (2) memiliki kegemaran terhadap membaca.

Sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Rosady Ruslan, 2006). Berdasarkan sumber data, maka prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: (1) wawancara mendalam berstruktur, (2) observasi terstruktur atau tersamar, dan (3) dokumentasi meliputi: profil MI Muhammadiyah 01&02 butuh.

Analisa data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah data selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai pada tahap tertentu data yang diperoleh dianggap kredibel. Adapun analisa data pada penelitian ini melalui beberapa komponen, yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2016:246).

Dalam penelitian ini, untuk menguji keabsahan data maka peneliti menggunakan triangulasi teknik. Dalam triangulasi teknik, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2016:274).

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan aktif dengan metode bermain peran di MI Muhammadiyah Butuh, Wonosobo dapat membantu pengembangan gerakan literasi sekolah (GLS) pada karakter minat membaca siswa. Oleh karena itu, adanya pendekatan gerakan literasi sekolah (GLS) ini dapat dijadikan alternatif dalam menanamkan minat membaca siswa, serta meningkatkan motivasi, keterampilan dan berpikir kritis, kreatif. Seperti sebagai berikut:

- a. Peningkatan Minat Baca: Siswa yang terlibat dalam kegiatan GLS menunjukkan peningkatan minat baca yang signifikan. Mereka lebih antusias untuk membaca buku-buku di luar jam pelajaran dan lebih sering mengunjungi perpustakaan sekolah.

- b. Varietas Bahan Bacaan: Penyediaan bahan bacaan yang beragam dan menarik sesuai dengan minat dan tingkat usia siswa membantu meningkatkan keinginan mereka untuk membaca. Siswa tidak hanya membaca buku pelajaran tetapi juga fiksi, non-fiksi, dan buku-buku cerita.
- c. Pemahaman yang Lebih Mendalam: Melalui metode bermain peran, siswa dapat memahami isi cerita atau materi yang mereka baca dengan lebih baik. Mereka menghidupkan karakter dan plot, yang membantu mereka mengingat dan menginternalisasi informasi.
- d. Pengembangan Keterampilan Sosial: Bermain peran meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati siswa. Mereka belajar untuk berinteraksi dengan teman-teman sekelas dalam konteks yang mendukung dan menyenangkan.
- e. Strategi Pengajaran Inovatif: Guru yang berhasil mengimplementasikan GLS dan bermain peran menggunakan berbagai strategi inovatif untuk membuat kegiatan literasi menarik dan menyenangkan. Mereka memanfaatkan teknologi, seperti multimedia, untuk mendukung kegiatan membaca.
- f. Pendampingan dan Pelatihan: Guru yang mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam menerapkan GLS dan bermain peran menunjukkan hasil yang lebih baik dalam menanamkan karakter gemar membaca pada siswa. Pelatihan membantu guru memahami cara mengintegrasikan literasi dalam pembelajaran sehari-hari.
- g. Keterbatasan Sumber Daya: Beberapa sekolah menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya, seperti kurangnya buku bacaan yang memadai dan fasilitas perpustakaan yang kurang lengkap.
- h. Waktu dan Kurikulum: Mengintegrasikan kegiatan literasi dan bermain peran dalam kurikulum yang sudah padat menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Mereka perlu mengatur waktu dengan baik agar kegiatan literasi tidak mengganggu pelajaran utama.

Sedangkan model *role playing* merupakan model pembelajaran yang bersumber dari dimensi pendidikan individual dan sosial, namun model ini juga dapat membantu setiap gerakan literasi sekolah (GLS) dalam pembelajaran menemukan makna pribadi dengan bantuan kelompok, khususnya hubungan antara manusia dan Model "*bermain peran*" ini dalam pembelajaran mengembangkan kesantunan, nilai-nilai tetap demokrasi, nilai-nilai sosial dalam menghadapi setiap permasalahan siswa. Model ini menurut kelompok model pembelajaran sosial nilai. Lalu, pada tahap ini, GLS bertujuan untuk menumbuhkan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca dalam diri warga sekolah (Pangesti Wiedarti dkk, 2016). Adapun penelitian ini memiliki pendekatan GLS yang dilakukan oleh pihak sekolah merupakan dengan membangun lingkungan fisik sekolah yang kaya literasi.

3.2 Pembahasan

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah terbukti menjadi metode yang efektif dalam menumbuhkan minat baca di kalangan siswa. Pendekatan ini berhasil karena :

- a. Penciptaan lingkungan literasi : GLS menciptakan lingkungan sekolah yang kaya akan sumber daya literasi. Dengan menyediakan akses mudah ke bahan bacaan yang beragam, siswa lebih termotivasi untuk membaca serta aktivitas literasi harian, seperti membaca 15 menit sebelum pelajaran, membantu membentuk kebiasaan membaca yang konsisten.

- b. Keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi : Siswa dilibatkan dalam berbagai kegiatan literasi yang menarik, seperti membaca bersama, bercerita, dan diskusi buku. Ini membuat mereka merasa menjadi bagian dari komunitas literasi dan juga kegiatan literasi yang terintegrasi dalam kurikulum membuat literasi menjadi bagian dari setiap mata pelajaran, bukan hanya tugas tambahan.
- c. Pembelajaran yang Imersif : Bermain peran memungkinkan siswa untuk menghidupkan cerita yang mereka baca, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, dan Aktivitas ini membuat siswa lebih memahami isi cerita dan mengembangkan imajinasi mereka.
- d. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional : Bermain peran membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati. Mereka belajar berinteraksi dengan teman-temannya dalam konteks yang positif dan mendukung, serta Keterampilan ini penting untuk perkembangan holistik siswa dan membantu mereka dalam berbagai aspek kehidupan, tidak hanya dalam literasi.

Adapun keunggulan metode bermain peran sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang Imersif : Bermain peran memungkinkan siswa untuk menghidupkan cerita yang mereka baca, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, serta aktivitas ini membuat siswa lebih memahami isi cerita dan mengembangkan imajinasi mereka.
- b. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Emosional : Bermain peran membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati. Mereka belajar berinteraksi dengan teman-temannya dalam konteks yang positif dan mendukung, dan juga Keterampilan ini penting untuk perkembangan holistik siswa dan membantu mereka dalam berbagai aspek kehidupan, tidak hanya dalam literasi.

Serta Implementasi GLS dan Bermain Peran sebagai berikut :

- a. Keterbatasan Sumber Daya : Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai ke bahan bacaan yang berkualitas dan fasilitas perpustakaan yang baik, sedangkan Keterbatasan ini dapat menghambat pelaksanaan kegiatan literasi secara optimal.
- b. Waktu dan Beban Kurikulum : Mengintegrasikan kegiatan literasi dan bermain peran dalam kurikulum yang sudah padat seringkali menjadi tantangan bagi guru,serta juga Guru perlu mengatur waktu dengan bijak agar kegiatan literasi tidak mengganggu pelajaran utama, tetapi tetap memberikan manfaat yang maksimal.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Program ini menciptakan lingkungan literasi yang kaya dan menarik, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca. Kegiatan literasi harian yang terstruktur, seperti membaca 15 menit sebelum pelajaran, membantu membentuk kebiasaan membaca yang konsisten. Penyediaan bahan bacaan yang beragam juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keinginan siswa untuk membaca lebih banyak dan lebih sering, serta dengan metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan menghidupkan cerita dan karakter, siswa dapat memahami materi yang dibaca dengan lebih baik dan mengembangkan imajinasi mereka. Bermain peran juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional, seperti komunikasi, kerja sama, dan empati. Aktivitas ini membuat literasi menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi.

Sedangkan guru memegang peran kunci dalam keberhasilan implementasi GLS dan metode bermain peran. Guru yang terlatih dan didukung dengan baik mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Penggunaan strategi pengajaran yang inovatif dan integrasi teknologi membantu memperkaya pengalaman belajar siswa. Pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru sangat penting untuk memastikan program berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal.

Dan beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi GLS dan bermain peran termasuk keterbatasan sumber daya dan waktu. Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai ke bahan bacaan berkualitas dan fasilitas perpustakaan yang baik. Mengintegrasikan kegiatan literasi dalam kurikulum yang sudah padat juga menjadi tantangan bagi guru. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan dukungan dari pemerintah, sekolah, dan komunitas dalam menyediakan sumber daya yang memadai serta perencanaan kurikulum yang fleksibel. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru juga harus diperkuat untuk mengatasi tantangan ini.

4.2 Saran

1. Untuk Guru : Terima kasih telah memberikan motivasi dan inspirasi kepada siswa untuk terus membaca. Dukungan Anda sangat penting dalam membangun karakter gemar membaca pada siswa.
2. Untuk Orang Tua : Terima kasih kepada para orang tua yang telah meluangkan waktu untuk membaca bersama anak-anak mereka di rumah. Keterlibatan Anda sangat penting dalam mengembangkan minat baca anak dan membentuk kebiasaan membaca yang positif.
3. Untuk peserta didik : Terima kasih telah aktif terlibat dalam kegiatan literasi, baik melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) maupun bermain peran. Partisipasi Anda membantu meningkatkan pemahaman dan minat baca Anda serta teman-teman sekelas.
4. Untuk Peneliti Lain: Terima kasih atas kerjasama yang luar biasa selama proses penelitian. Kolaborasi yang baik antar peneliti, serta dengan pihak sekolah dan siswa, sangat penting dalam keberhasilan penelitian ini.

5. Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur saya mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu MI Muhammadiyah 01&02 Butuh yang memberikan izin untuk melakukan penelitian, serta kerjasama dan bantuan yang diberikan oleh pihak sekolah, guru, serta para siswa sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

Ucapan terima kasih ini juga menghargai kreativitas dan semangat Anda dalam mengembangkan pendekatan yang tidak hanya mengajar siswa untuk membaca, tetapi juga

memperkuat keterampilan berpikir kritis dan empati mereka. Semoga upaya kita bersama terus menginspirasi generasi mendatang untuk mengeksplorasi dunia literasi dengan gairah yang sama seperti kita.

Daftar Pustaka

- Astri, A. H. A., & Amalia, D. N. (2024). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 83–90. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6789>
- Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia*, 4(1), 94. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43937>
- Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menanamkan Karakter Gemar Membaca Siswa Kelas Tinggi di SD Negeri 1 Sawahan - UMS ETD-db*. (n.d.). <https://eprints.ums.ac.id/67106/>
- Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi Di SD N Golo Yogyakarta - Lumbung Pustaka UNY*. (n.d.). <https://eprints.uny.ac.id/57343/>
- Syamsuri, C. K., Hosnan, M., & Jamaludin, U. (2020). Penanaman Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi Sekolah Rakica di SD Negeri Taman Ciruas Permai. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 147–162. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14424>
- Yunianika, I. T., & Suratinah. (2019b). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Dharma Karya Universitas Terbuka. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 507. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.17331>