

Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Literasi Bahasa Siswa SD

Author:

Ihwanul Muslimin¹
Fakhri Khusaini²

Affiliation:

SDN Sukamaju¹
STKIP Taman Siswa
Bima²

Corresponding email

fakhrikhusaini@tsb.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2023-07-25

Accepted: 2023-07-25

Published: 2023-07-27



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Literasi siswa sangat rendah, inovasi guru dalam pembelajaran juga rendah. Role playing sebagai salah satu metode pengajaran yang inovatif dipercaya dapat meningkatkan literasi bahasa mahasiswa. Beberapa penelitian sudah dilakukan tentang permasalahan ini namun belum terlalu detail sehingga diadakanlah penelitian ini. Tulisan ini menjelaskan pengaruh metode *role playing* untuk meningkatkan literasi Bahasa siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap minatbaca dan sadar literasi siswa kelas V SDN Suka Maju Kecamatan Wera. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *control group pretest-posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Sampel berjumlah 10 orang untuk kelas kontrol dan 10 orang untuk kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa lembar *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat membaca pada kedua kelompok siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dimana kelas kontrol 36,4% dan kelas eksperimen 41%. Sedangkan untuk *post-test* kedua kelompok yaitu rata-rata kelas kontrol 75,1% dan kelas eksperimen 92,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap minat baca dan sadar literasi siswa SD.

Kata kunci: Literasi; Metode Role Playing; Minat Baca

Pendahuluan

Saat ini mensosialisasikan dan meningkatkan kemampuan literasi di sekolah belum begitu membuahkan hasil yang maksimal karena masih rendahnya pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan literasi di kalangan siswa dan guru. Masih banyak guru yang beranggapan bahwa literasi menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran bahasa Indonesia, selain itu bahan bacaan dan teks yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Hasilnya gerakan literasi yang dicanangkan di sekolah tidak dapat terlaksana dengan baik. Penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca sesuai Permendikbud No 23 tahun 2015 bukan tujuan akhir. Guru harus memahami bahwa upaya pengembangan literasi tidak berhenti ketika siswa dapat membaca dengan lancar dan memiliki minat baca yang baik sebagai hasil dari pembiasaan budaya literasi.

Kemampuan literasi masyarakat Indonesia tergolong masih rendah dan literasi bangsa Indonesia lebih rendah dari bangsa barat, bahkan dalam taraf membaca pun masih rendah. Budaya membaca yang tinggi pada masyarakat menunjukkan perkembangan peradaban serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring dengan hal tersebut, beberapa negara maju di dunia menjadikan membaca sebagai salah satu kegiatan yang tidak lepas dari kehidupan mereka. Membaca menjadi sarana untuk mempelajari dunia yang diinginkan sehingga manusia bisa memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan (Somadoya, 2011). Sistem persekolahan di Indonesia masih kurang memberi peluang bagi tradisi literasi kepada peserta didik. Model pengajaran di kelas umumnya masih terlalu banyak bicara, sedangkan siswa terlalu sukar menjadi pendengar. Guru jarang menjadikan kegiatan membaca sebagai kerangka berpijak dalam

pembelajarannya. Karena itu, berbagai pendekatan pendidikan selayaknya menyertakan hadirnya tradisi literasi dalam perspektif kelisanan.

Penyebab terjadinya masalah di atas adalah metode pelajaran yang digunakan guru kurang variatif. Guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan motivasi siswa sehingga menyebabkan rendahnya minat baca siswa untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya sadar literasi siswa. Untuk mengatasi masalah kurangnya minat baca dan sadar literasi siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas metode *role playing* akan membuat siswa lebih senang belajar, sebab metode ini akan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi mereka dan akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN Suka Maju Kecamatan Wera Kabupaten Bima. Ditemukan bahwa pengetahuan anak dalam literasi bahasa masih rendah dalam hal mengenal huruf, kemampuan membaca sehingga mempengaruhi kurangnya minat membaca siswa. Upaya untuk meningkatkan pengenalan literasi pada siswa hendaknya dilakukan sedini mungkin agar kompetensi padaliterasi siswa dapat meningkat. Salah satu cara pengenalan literasi adalah dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). *Role playing* mendorong pertumbuhan kemampuan bahasa dan literasi ketika siswa memainkan peran dan melafalkan kosa kata melalui komunikasi, tindakan dan gerak-gerik dengan menggunakan alat peraga (Rowell, 2010). Pentingnya menggunakan metode *role playing* adalah sebagai strategi untuk membimbing anak-anak dalam meningkatkan kecerdasan pribadimereka.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mencari tahu pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan literasi bahasa siswa SD Kelas V.

Studi Literatur

Metode Role Playing

Mutiah (2012) mendefinisikan main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Metode ini merupakan cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda mati. Pada metode bermainperan titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu, (Darmadi, 2017).

Berdasarkan definisi *role playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Literasi

MenurutIndarto (2017) literasi adalah kegiatan memahami dan mengakses melalui berbagai aktivitas yang dilakukan seperti membaca, menulis, dan melakukan kegiatan praktik yang disesuaikan dengan

pengetahuan dan hubungan sosial. Literasi meliputi pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk mengakses, memahami, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat makna, mengekspresikan pikiran dan emosi, memunculkan ide dan pendapat, menjalin hubungan dengan orang lain dan berinteraksi dalam kegiatan di sekolah dan kegiatan di luarsekolah. Pendapat lain juga diutarakan oleh Faizah, dkk (2016) terkait pengertian literasi dalam konteks gerakan literasi sekolah, yaitu kemampuan dalam mengakses, menggunakan, dan memahami sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas yang meliputi kegiatan melihat, menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi adalah suatu konsep untuk mengembangkan kemampuan secara kompleks dalam memahami dan mengakses informasi melalui berbagai aktifitas yang mencakup pengetahuan dan keterampilan. Kemampuan dalam literasi tidak hanya untuk peserta didik di sekolah, akan tetapi bagi masyarakat umum. Penerapan literasi dapat dilakukan di sekolah, di lingkungan keluarga, bahkan dalam lingkup yang lebih luas yaitu masyarakat.

1. Penelitian dari Ernani dan Ahmad Syarifuddin (2016) dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang.
2. Penelitian dari Norma Silvia Ayuningtyas (2012) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Menyampaikan Pesan Melalui Metode Role Playing Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Sumbersari 01 Kota Malang ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumbersari 01 Kota Malang pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Penelitian dari Adip Sugiarto (2020) dengan judul “Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia Tentang Menulis Narasi Melalui Pembelajaran Brainstorming (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ketawang I, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menulis narasi melalui pembelajaran Brainstorming dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Negeri Ketawang 1 Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. Peningkatan keterampilan menulis siswa dapat terlihat dari meningkatnya proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi dan mengemukakan pendapat untuk bekal menulis karangan narasi. Siswa dapat membuat karangan narasi dengan baik.

Dari ketiga penelitian diatas memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode *role playing* dan meningkatkan literasi pada siswa sekolah dasar, akan tetapi dari ketiga penelitian diatas hasil penelitiannya hanya untuk meningkatkan hasil belajar dan sadar literasi siswa dan yang menjadi pembeda dari penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti yaitu untuk meningkatkan minat baca dan sadar literasi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada 20 siswa kelas V di SDN Suka Maju Kecamatan Wera, kabupaten Bima pada bulan Maret hingga April 2023. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian digunakan adalah metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Dalam penelitian ini, peneliti ikut berpartisipasi langsung dalam proses penelitian dengan berperan aktif dalam meningkatkan minat baca dan sadar literasi siswa.

Adapun desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian *control group pretest-postest design*. Untuk lebih jelasnya rancangan penelitian tersebut dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Postest
Eksperimen	X ₁	O ₁	Y ₁
Kontrol	X ₂	O ₂	Y ₂

Keterangan:

X₁ = (*pretest*) kelas eksperimen

X₂ = (*pretest*) kelas kontrol

O₁ = perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*

O₂ = perlakuan dengan menggunakan metode konvensional

Y₁ = (*posttest*) kelas eksperimen

Y₂ = (*posttest*) kelas kontrol

Dalam desain penelitian ini, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dikenakan X₁ dan X₂ tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapatkan perlakuan O, pengaruh perlakuan O diamati dalam situasi yang lebih terkontrol yaitu dengan membandingkan selisih X₁ dan Y₁ pada kelompok eksperimen dengan selisih X₂ dan Y₂ pada kelompok kontrol.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan ialah tes uraian yang dimana dengan instrumen ini siswa diminta untuk mengisi dan menjawab tes yang diberikan. Untuk memfokuskan data yang akan diperoleh, peneliti menggunakan instrumen lain sebagai berikut:

a) Angket Observasi

Tujuan penelitian ini menggunakan lembar observasi dalam pengambilan data adalah memperoleh data aktivitas belajar siswa. Adapun tujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dengan menggunakan angket dengan skala Guttman, skala guttman adalah sangat baik untuk meyakinkan peneliti tentang kesatuan dari sikap atau sifat yang diteliti maka pada skala Guttman hanya ada dua interval yaitu setuju dan tidak setuju.

b) Soal Tes Minat Baca

Tujuan peneliti menggunakan tes minat baca adalah untuk memperoleh data aktivitas minat baca siswa dalam kegiatan literasi. Untuk mengetahui minat baca siswa digunakan instrumen berupa tes dalam bentuk *essay* dengan 5 butir soal.

B. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan program IBM SPSS *Statistics* versi 24, Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Rumus yang digunakan adalah rumus *t-test* atau uji t dan uji *paired sample t-test*, karena yang digunakan rumus t, rumus t banyak ragamnya dan pemakaiannya di sesuaikan dengan karakteristik data yang akan dibedakan. Adapun data yang dianalisis yaitu:

a) Analisis Minat Baca Siswa

Untuk menganalisis peningkatan minat membaca siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

Tabel 3.2 Kategori PresentaseMinat Membaca Siswa

Presentase%	Kategori
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup baik
21-40%	Kurang baik
0-20%	Tidak baik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal, untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov test* dengan ketentuan jika *asympt. Sig > 0,05* maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak. Analisis varian dapat digunakan apabila varian data tersebut homogen, oleh karena itu sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis maka perlu dilakukan pengujian homogenitas.

Varian terlebih dahulu dan peneliti akan menggunakan IBM SPSS *Statistic* 24 dengan signifikansi data harus $> 0,05$. Uji normalitas dan homogenitas dalam SPSS hampir sama, yang membedakan yaitu langkah-langkah perhitungannya.

c. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui normalitas dan homogenitas data yang telah dikumpulkan pada saat penelitian, selanjutnya pengujian hipotesis dengan bantuan IBM SPSS *statistic* 24 adalah menguji *Paired Sample t tes*. *Paired Sample t test* digunakan untuk menguji adanya pengaruh variabel *paired* terhadap variabel *dependent*.

Keterangan (*2-tailed*) adalah pengujian dua arah yang digunakan untuk hipotesis yang belum jelas arahnya apakah positif atau negatif.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t test*, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat dari hasil yang didapatkan oleh siswa pada saat melakukan *pretest* dan *posttest tes*

hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Kedua hasil dari kelompok tersebut dianalisis dengan menggunakan *paired sample t-test*. Adapun rumusan hipotesisnya yaitu:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan minat baca dan sadar literasi siswa kelas V SDN Suka Maju Kecamatan Wera.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan minat baca dan sadar literasi siswa kelas V SDN Suka Maju Kecamatan Wera. Dengan kriteria:

Jika $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka H₀ diterima dan H_a ditolak,

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > + t_{tabel}$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

Hasil

1. Deskripsi Data Hasil *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi *Pre-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata (Mean)	Keterangan	
						Lulus	Tidak Lulus
1	Kontrol	10	53	20	36,4	-	10
2	Eksperimen	10	66	20	41	1	9

Berdasarkan hasil *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tes hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen yaitu 40 dengan keterangan 1 siswa lulus dan 9 siswa tidak lulus sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelompok kontrol yaitu 36,4. Nilai rata-rata tersebut diperoleh dari jumlah keseluruhan data *pre-test* yang diperoleh dibagi dengan jumlah sampel yang masing-masing 10 orang dengan keterangan tidak ada siswa yang lulus dan 10 siswa yang tidak lulus.

2. Deskripsi Data Hasil *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang diterapkan selama empat kali pertemuan, selanjutnya peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*, adapun hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi *Post-test* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata (Mean)	Keterangan	
						Lulus	Tidak Lulus
1	Kontrol	10	86	60	75,1	8	2
2	Eksperimen	10	100	80	92,4	10	-

Berdasarkan hasil *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tes hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 92,4 dengan menerapkan metode *role playing* didapati 10 siswa lulus sedangkan nilai rata-rata *post test* kelompok kontrol 75,1 dan didapati 8 siswa

lulus dan 2 siswa tidak lulus.

Uji Validitas Tes Instrumen Minat Membaca Siswa

Tes minat membaca siswa yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal essay sebanyak 5 butir soal. Uji coba instrumen tes meliputi uji validitas dan reabilitas menggunakan SPSS versi 24. Data kevalidan soal minat membaca dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Kevalidan Soal Minat Membaca

Variabel	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Nilai Sig	Keputusan
Soal 1	,423	0,532	,063	Valid
Soal 2	,562	0,532	,010	Valid
Soal 3	,798	0,532	,000	Valid
Soal 4	,621	0,532	,003	Valid
Soal 5	,552	0,532	,012	Valid

Pembahasan

Peningkatan kemampuan minat baca dan sadar literasi siswa dapat diperoleh dari tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peningkatan minat membaca dan sadar literasi siswa dengan menggunakan metode *role playing* dapat diketahui dari nilai tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa nilai tertinggi *post-test* kelas kontrol adalah 86 dan nilai terendahnya adalah 60 sedangkan nilai tertinggi *post-test* untuk kelas ekasperimen adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 80. Peningkatan minat membaca dan sadar literasi siswa terjadi karena adanya perlakuan pada kelas tersebut yaitu dengan menggunakan metode *role playing*, dengan demikian hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan minat membaca dan sadar literasi siswa yang diajarkan menggunakan metode *role playing*, hal ini bisa dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung sebelum dilakukan perlakuan melalui metode *role playing* guru merupakan satu-satunya sumber informasi, dikelas siswa terlihat pasif dan tidak memiliki semangat belajar. Setelah diberikan perlakuan melalui metode *role playing* siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada sesi tanya jawab, mereka tidak malu untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya dikelas. Siswa terlihat semangat dan antusias ketika proses pembelajaran berlangsung dengan demikian variasi pembelajaran dengan metode *role playing* terbukti dapat meningkatkan minat baca dan sadar literasi siswa.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan maka peneliti memberikan *post-test* kepada kelas tersebut, dari hasil *post-test* tersebut kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 92,4 sedangkan untuk kelompok kontrol mendapatkan nilai rata-rata 75,1. Hasil nilai dari kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa kemampuan minat membaca siswa kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ernani dan Ahmad (2016) dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum

diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (21,43%), yang tergolong sedang sebanyak 12 orang siswa (42,86%), dan yang tergolong rendah sebanyak 10 orang siswa (35,71%). Selanjutnya hasil keterampilan berbicara siswa setelah diterapkannya metode *role playing* yang tergolong tinggi (baik) 9 orang siswa (32%), tergolong sedang sebanyak 13 orang siswa (47%), dan yang tergolong rendah sebanyak 6 orang siswa (21%).

Selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayuningtyas (2012) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Menyampaikan Pesan Melalui Metode Role Playing Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Sumpalsari 01 Kota Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumpalsari 01 Kota Malang pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Perolehan nilai rata-rata pos-tes yang juga mengalami peningkatan, dari nilai rata-rata sebelumnya 67 dengan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 50% mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata siswa sebesar 75 dan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 80% dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata siswa sebesar 89 dan presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 95%.

Selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugiarto (2020) dengan judul “Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia Tentang Menulis Narasi Melalui Pembelajaran Brainstorming (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ketawang I, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan literasi Bahasa Indonesia tentang menulis narasi melalui pembelajaran Brainstorming dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Negeri Ketawang I Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. Peningkatan keterampilan menulis siswa dapat terlihat dari meningkatnya proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan siswa menjadi lebih aktif dalam mencari informasi dan mengemukakan pendapat untuk bekal menulis karangan narasi. Siswa dapat membuat karangan narasi dengan baik. Siswa juga menjadi lebih berani membacakan hasil karangan di depan kelas, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis karangan narasi pada kondisi awal sebesar 61,409% pada siklus I meningkat menjadi 69,14%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 76,4%. Peningkatan siswa yang mencapai kriteria ketuntasan pada siklus sebesar 23%, siklus I 50%, sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 86%.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa kelebihan dalam penelitian yakni dalam proses pembelajaran menggambarkan bahwa metode *role playing* lebih cocok digunakan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap minat baca dan sadar literasi siswa kelas V SDN Suka Maju Kecamatan Wera. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang memiliki hasil perhitungan nilai sig (*2-tailed*) < dari 0,05 yaitu 0,000 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dari hasil penelitian tersebut metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat baca dan sadar literasi siswa kelas V di SDN Suka Maju Kecamatan Wera.

Referensi

Adip Sugiarto. (2020). Skripsi. *Peningkatan Literasi Bahasa Indonesia Tentang Menulis Narasi Melalui Pembelajaran Brainstorming*. SD Negeri Ketawang 1 Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang

-
- Ayuningtyas, Norma S . 2012. Skripsi. Peningkatan Hasil Belajar Menyampaikan Pesan Melalui Metode Role Playing Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Sumpersari 01 Kota Malang.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ernani dan Ahmad Syarifuddin. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*.
- Faizah, Utama Dewi, dkk. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indarto, Nurfian. 2017. *Analisis Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas IV SDN Tlogomas I Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang
- Khaerani Cahya, 2011. *Pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar Biologi siswa pada konsep gerak pada tumbuhan*. Skripsi UIN SyarifHidayatullah. Jakarta
- Mutiah Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. *Pengembangan Gerakan Literasi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media