



## Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Di SD Negeri Condong Tasikmalaya

Indah Sari Rohaeti\*, Sunanih, Yopa Taufik Saleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

\*Email: [sayaindahsari24@gmail.com](mailto:sayaindahsari24@gmail.com)

| Informasi Artikel   | Abstrak  |
|---|--|
| <p><b>Kata kunci:</b><br/>Metode Role Playing,<br/>Membaca Nyaring,<br/>Bahasa Indonesia</p> <p>Diterima:<br/>02-07-2021</p> <p>Disetujui:<br/>16-07-2021</p> <p>Dipublikasikan:<br/>26-10-2021</p> | <p>Penelitian ini dilatarbelakangi nilai keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SD masih rendah, maka perlu dilakukan pembaruan dalam peningkatan hasil belajar siswa serta kreativitas guru dalam mengelola proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap keterampilan membaca nyaring siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SD Negeri Condong Tasikmalaya. Penelitian ini adalah <i>pre-eksperimental design tipe one-group pretest-posttest design</i> (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 di SDN Condong Tasikmalaya yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 14 perempuan dan 22 laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian penghitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka dapat disimpulkan bahwa: Metode <i>role playing</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca nyaring siswa di SDN Condong Tasikmalaya. Hal ini ditunjukkan dengan berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang lebih besar dan signifikan dengan hasil <math>t_{hitung}</math> lebih besar dari pada <math>t_{tabel}</math> (<math>6.90 &gt; 1.70</math>) yang berarti bahwa metode <i>role playing</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca nyaring siswa kelas I Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya.</p> |
|   | <p><b>Abstract</b></p> <p>The background of this research is that the value of reading aloud skills in Indonesian class 1 subjects in elementary school is still low, it is necessary to update in improving student learning outcomes and teacher creativity in managing the learning process. This study aims to determine the effect of the Role Playing method on students' reading skills in Indonesian class I subjects at SD Negeri Condong Tasikmalaya. This research is a pre-experimental design type one-group pretest-posttest design. The subjects in this study were all 1st grade students at SDN Condong Tasikmalaya, totaling 36 students consisting of 14 girls and 22 boys. Based on the results of the calculation research and data analysis of the measurement results, it can be concluded that: The role playing method has a significant effect on improving students' reading skills at SDN Condong Tasikmalaya. This is indicated by the results of the initial test and the final test of reading aloud skills in the Indonesian language subject which has a greater and significant effect with the result of <math>t</math> arithmetic being greater than <math>t</math> table (<math>6.90 &gt; 1.70</math>) which means that the role playing method has a significant effect. significant effect on the aloud reading skills of the first grade Indonesian students at SDN Condong Tasikmalaya.</p>   |

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang penting di dalam dunia pendidikan, secara umum pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai tujuan sebagai berikut menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan, memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional, dan kematangan sosial, memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa, mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan karya sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual bahasa Indonesia (Ahmadi, 2004; Majir, 2019).

Pendidikan bahasa Indonesia di SD/MI mengarah pada empat keterampilan berbahasa yang telah disebutkan tadi yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara, keterampilan berbahasa biasanya dikuasai berdasarkan urutan, dimulai dari masa kecil. Pertama anak belajar menyimak dari lingkungan sekitar lalu berbicara kemudian belajar menulis dan membaca (Djamarah, 2010; Rafikayati et al., 2018).

Salah satu aspek yang sangat penting yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah membaca, dengan membaca kita bisa dapat mengetahui berbagai hal yang belum kita ketahui. Dengan membaca seseorang dapat memperoleh ilmu baru yang belum diketahui sebelumnya (Akhyar, 2017; Rosmi, 2016). Seorang manusia memiliki kemampuan ataupun memiliki keterampilan membaca itu sangatlah penting. Sebagian dari peserta didik sering menganggap membaca merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang cenderung membuat bosan, jenuh dan malas untuk mengerti isi bacaan itu sendiri (Hamzah, 2007; Jauhari, 2017). Siswa kurang aktif karena sering menganggap membaca merupakan pembelajaran yang kurang menarik. Lingkungan pendidikan merupakan lingkungan yang strategis untuk mengembangkan kebiasaan membaca (Nurhasanah et al., 2016). Kebiasaan membaca merupakan hal penting dan fundamental yang harus dikembangkan sejak dini (Kardoyo & Wahyuningtyas, 2009). Hal ini bertujuan dalam untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Membaca merupakan salah satu bagian yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Kartini, 2007; Oktafikrani, 2020).

Membaca pada hakikatnya merupakan sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Menurut Spodek dan Saracho membaca merupakan proses memperoleh makna dari barang cetak. Membaca adalah proses pengubahan lambang dari apa yang dilihat menjadi bunyi (Retnossari, 2011).

Beberapa jenis membaca sebagai berikut: a) Membaca nyaring, membaca dalam hati, membaca dalam hati dibedakan menjadi: (1) membaca ekstensif yang meliputi: membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal. (2) membaca intensif yang meliputi, membaca telah isi, membaca pemahaman, membaca kritis, membaca ide (Silberman, 1996).

Membaca nyaring merupakan bagian dari jenis-jenis membaca, membaca nyaring merupakan suatu kegiatan membaca lisan yang bermanfaat bagi anak-anak jika maksud dan tujuan dan tujuan membaca nyaring diarahkan dengan baik serta berguna bagi siswa itu sendiri. Membaca nyaring merupakan sebuah pendekatan yang memuaskan serta memenuhi berbagai ragam tujuan serta mengembangkan keterampilan minat (Usman & Setiawati, 1993).

Dari hasil tes penelitian/observasi di SD Negeri Condong Tasikmalaya didapatkan beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia, permasalahan tersebut antara lain adalah rendahnya keterampilan membaca nyaring di kelas I. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas sekaligus guru mata pelajaran bahasa Indonesia, didapatkan beberapa permasalahan tersebut antara lain adalah susah mengeja kata, susah menyatukan huruf dengan kata, dan ada yang membaca perkata dan perhuruf. Dimana peserta didik yang mencapai KKM di kelas I hanya 10 siswa dan yang belum mencapai KKM berjumlah 26 siswa. Hal ini disebabkan oleh perasaan takut untuk membaca di depan kelas, malu, ragu-ragu, tidak percaya diri dan penggunaan bahasa dan pengucapan kata yang belum tepat.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Condong, maka perlu adanya tindakan yang dilakukan untuk mengembangkan minat baca anak disini guru harus mampu menciptakan dan mengembangkan lagi model pembelajaran sehingga anak pun akan lebih tertarik untuk membaca dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) (Lianawati, 2020). Oleh karena itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Sebagai salah satu solusinya, penelitian ini menggunakan metode *Role Playing* sebagai model pembelajaran keterampilan membaca nyaring. Selain itu metode bermain peran (*Role Playing*) juga bisa membangkitkan semangat serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kekeluargaan dalam diri siswa serta menjadikan pembelajaran tersebut lebih berkesan dan tahan lama dalam ingatan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri Condong Tasikmalaya”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang bersifat *validation* atau menguji, yaitu menguji pengaruh 1 atau lebih variabel terhadap variabel lain. Variabel yang memberi pengaruh dikelompokkan sebagai variabel bebas. (*independent variables*), dan variabel yang dipengaruhi dikelompokkan sebagai variabel terkait (*dependent variabel*).

Eksperimen yang digunakan penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dalam eksperimen semu terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang memiliki karakteristik sama. Bedanya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan lain, atau perlakuan yang bisa dilakukan, yang akan dibandingkan hasilnya dengan perlakuan eksperimen. Desain eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalen control group design* yang dapat digambarkan pada gambar sebagai berikut.

Sugiyono (2017:98) mengatakan, “Rancangan-rancangan banyak macamnya, bergantung pada tujuan penelitian,” Dari penjelasan tersebut desain penelitian merupakan rancangan yang diujikan. Rancangan eksperimen terdiri dari berbagai macam, hal tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan penelitian yang akan dicapai.

Didalam desain penelitian yang digunakan ini adalah *pre-eksperimental design tipe one-group pretest-posttest design* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Rancangan *one group pretest-posttest* dengan ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan test sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan disebut pretest dan sesudah perlakuan disebut postes.

Sejalan dengan penjelasan Sugiyono (2012:111) mengatakan : ”Desain ini menggunakan test awal diberikan sebelum dimulainya intruksi atau perlakuan, sehingga terdapat dua tes  $O_1$  adalah pretes, dan  $O_2$  adalah postes. X digunakan sebagai lambang perlakuan pada rancangan. “Dari penjelasan tersebut desain penelitian menggunakan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Tabel 1.** Desain Penelitian

| Pretest | Perlakuan | Posttest |
|---------|-----------|----------|
| $O_1$   | X         | $O_2$    |

Keterangan :

$O_1$  = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

$O_2$  = Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap keterampilan membaca nyaring siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SD Negeri Condong Tasikmalaya.. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes keterampilan membaca nyaring yang dilakukan pada kelas tersebut dengan soal tes yang sama untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan terhadap prestasi belajar siswa.

Pertama-tama yang harus dilakukan sebelum diberikan perlakuan, yaitu diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelas tersebut sebelum diberi perlakuan. Setelah diberikan *pretest* maka akan muncul keadaan kelas tersebut. Setelah itu dilakukan perlakuan menggunakan metode *Role Playing*. Perlakuan yang diberikan bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh dari metode *Role Playing* tersebut. Lalu pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest* yaitu dengan diberikannya tes keterampilan membaca nyaring yang dilakukan kepada kelas tersebut dengan soal tes yang sama dengan *pretest*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Data yang diperoleh dari hasil tes pemberian angket terhadap subjek penelitian maupun pengukuran masih belum berarti dan baru sebatas skor sebagai data penelitian. Untuk mendapatkan kesimpulan atau makna dari data tersebut, maka diperlukan proses pengolahan dan analisis secara statistika. Data dalam penelitian ini diolah dan dianalisis berdasar langkah perhitungan statistik yang telah diuraikan pada bab III. Proses pengolahan data meliputi penghitungan rata-rata dan simpangan baku, uji normalitas, uji variansi dan homogenitas serta uji signifikansi.

#### *Uji Persyaratan Analisis*

Sebelum penulis mengemukakan langkah-langkah yang akan digunakan dalam pengolahan data, kiranya perlu dilaporkan bahwa semua data dari sampel diolah dan dianalisis dengan melalui pengujian statistika.

Seperti yang telah dijelaskan dalam bab III, bahwa penulis mengumpulkan data dari hasil tes unjuk kerja tentang pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan data adalah sebagai berikut:

#### *Menghitung Rata-rata dan Simpangan Baku*

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah menyusun data yang telah diperoleh. Setelah data terkumpul penulis menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku. Hasil penghitungan nilai rata-rata dan simpangan baku dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.** Hasil Penghitungan Rata-Rata Dan Simpangan Baku Angket

| Periode Tes | Rata-Rata | Simpangan Baku |
|-------------|-----------|----------------|
| Tes Awal    | 12,44     | 1,99           |
| Tes Akhir   | 17,78     | 2,99           |

Berdasarkan tabel di atas dikemukakan :

Rata-rata hasil tes awal sebesar 12,44 dan rata-rata tes akhir sebesar 17,78. Sedangkan simpangan baku hasil tes awal sebesar 1,99 dan simpangan baku tes akhir sebesar 2,29

#### *Pengujian Normalitas*

Setelah diketahui hasil penghitungan nilai rata-rata dan simpangan baku dari masing-masing variabel, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan uji kenormalan Liliefors yaitu uji non parametrik. Sebelum menghitung harga-harga yang dibutuhkan dalam uji kenormalan Liliefors, terlebih dahulu ditetapkan hipotesis. Dalam hal ini ditetapkan hipotesis nol yaitu : tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya. Sampel berasal dari populasi dengan

berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol caranya membandingkan nilai L hitung (Lo) dengan nilai kritis L yang diambil dari tabel uji liliefors.

**Tabel 2.** Hasil Penghitungan Uji Normalitas Tes Awal Dan Tes Akhir Angket

| Periode Tes | Lo Hitung | L Daftar (0.05;30) | Hasil  |
|-------------|-----------|--------------------|--------|
| Tes Awal    | 0,140     | 0,161              | Normal |
| Tes Akhir   | 0,139     | 0,161              | Normal |

Berdasarkan proses penghitungan diperoleh Lo hitung tes awal sebesar 0,140 dan diperoleh Lo hitung tes akhir sebesar 0,139 dari perhitungan diketahui bahwa nilai Lo hitung untuk tes awal dan tes akhir tersebut lebih kecil dari L tabel 0,161. Maka dapat disimpulkan bahwa data tes awal dan tes akhir berdistribusi normal.

#### *Pengujian Homogenitas*

Setelah dilakukan pengujian normalitas selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas data dari dua hasil tes yaitu tes awal dan tes akhir, hasilnya sebesar 1.33.

Kriteria pengujian uji homogenitas adalah :

Terima  $H_0$  jika  $F(1-1/2 \alpha) (n1 - 1) < F < F 1/2 \alpha) (n1-1) : (n2-1)$  untuk taraf nyata  $\alpha$  0.05 dan dk pembilang =  $n1-1$  dan dk penyebutnya  $n2-1$ .

Nilai F tabel 0,05 (35:35) tidak ada maka penulis menggunakan nilai F tabel (29:40) yaitu sebesar 1,80. Dari hasil penghitungan F hitung, dikemukakan nilai F hitung = 1,33 lebih kecil daripada F tabel 0,05 (40:29) ( $1,33 < 1,80$ ), maka hipotesis dapat diterima, dengan kata lain dapat penulis simpulkan bahwa distribusi data tes awal dan tes akhir tersebut mempunyai variansi yang homogen.

#### *Pengujian Hipotesis*

Pada perhitungan uji hipotesis digunakan pendekatan uji perbedaan dua rata-rata tujuannya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya. Hasil penghitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3.** Hasil Penghitungan Uji Signifikansi Perbedaan Hasil Pembelajaran Tes Awal Dan Tes Akhir Angket

| Tes   | Rata-Rata | Beda | Simpangan | tHitung | tTabel | Hasil      |
|-------|-----------|------|-----------|---------|--------|------------|
| Awal  | 12,44     |      |           |         |        |            |
| Akhir | 17,78     | 5,34 | 3,08      | 6,90    | 1,7    | Signifikan |

Dari hasil penghitungan terlihat bahwa perbedaan rata-rata antara tes awal dan tes akhir dari hasil pengaruh metode *role playing* terjadi secara signifikan terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya. Hasil penghitungan t perbandingan perbedaan dua hasil tes 6,90 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,70. Dengan demikian kita bisa menolak hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil pembelajaran antara tes awal dan tes akhir keterampilan

membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan metode *role playing* di SDN Condong Tasikmalaya. Dan menerima hipotesis alternatif bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan antara tes awal dengan tes akhir keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan metode *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan berikut ini mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu apakah langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 di SDN Condong Tasikmalaya? Menjawab rumusan masalah tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari data berdistribusi normal, dan memiliki varian yang homogen, artinya kedua sampel memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat digunakan sebagai sampel penelitian. Penggunaan pembelajaran metode *role playing* telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca nyaring siswa kelas I SDN Condong Tasikmalaya.

Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa metode *role playing* tersebut berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya. Hal ini ditunjukkan dengan berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang lebih besar dan signifikan dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $6,90 > 1,70$ ) yang berarti bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya. Dengan demikian hipotesis yang diajukan ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya dinyatakan diterima. Artinya penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya.

Menurut Imas Kurniasih (2016:68) kegiatan model pembelajaran *role playing* bisa membuat peserta didikpun menjadi lebih aktif dan lebih antusias dalam sebuah proses pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk langsung bermain peran dan bermain lakon sehingga peserta didik mudah mengingat suatu kejadian yang telah di alami. *Role playing* sendiri bisa membuat banyak terjadi intraksi antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik itu sendiri.

Ismawati Alidha (2016:84), menjelaskan arti dari *role* secara harfiah adalah peranan dan *play* adalah bermain. Maka *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman, karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaan tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.

Fitria Akhyar (2017:112), menjelaskan *role playing* juga bisa menambah keterampilan peserta didik untuk lebih bisa memahami lagi dirinya sendiri dan lebih mengenal karakter yang ada di sekitarnya serta bisa mengambil pelajaran dari sisi positif dari orang yang bermain peran di dalam *role playing*.

Zainal Abidin (2017:102) mengemukakan bahwa keterampilan membaca harus sesuai dengan tujuan yang ingin di capai, keterampilan membaca harus dibiasakan sejak sedini mungkin di sekolah, seseorang siswa dituntut harus dapat membaca dengan jelas, membaca dengan penuh perasaan, harus memahami apa yang di baca dan membaca dengan penuh kepercayaan dan kenyaringan dalam membaca.

Henry Guntur Tarigan (2015:7) menjelaskan hal-hal yang harus di perhatikan dalam membaca nyaring ialah dengan mempergunakan ucapan yang tepat memperhatikan kelancaran dalam membaca, ketepatan dalam penggunaan intonasi dan kenyaringan suara harus jelas dan menggunakan tanda baca harus tepat.

Sehingga Disini Peserta didik di minta untuk membaca dongeng di depan teman-temannya dengan bergantian dan peserta didik di minta memerankan tokoh yang ada di dalam cerita dongeng tersebut dengan lancar dalam membaca, mempergunakan ucapan yang tepat, ketepatan dalam menggunakan intonasi, ketepatan dalam menggunakan tanda baca dan kenyaringan suara harus jelas.

Ernani sendiri menjelaskan metode *role playing* bisa membuat peserta didik menjadi tidak malu-malu untuk maju kedepan karena tidak sendiri, melatih peserta didik untuk mampu mengondisikan keadaan dikelas dan melatih kepercayaan diri peserta didik itu sendiri. Peserta didik maju secara berkelompok untuk berlatih memerankan peranan yang ada di dalam cerita dongeng secara sederhana tetapi tetap menekankan keterampilan membaca nyaring peserta didik. Ini semua membuat peserta didik merasa tidak ragu untuk mencoba memerankan peranan yang ada didongeng secara bergantian.

Hal ini menegaskan bahwa penggunaan metode *role playing* tersebut dapat diaplikasikan dalam bentuk untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penghitungan  $t$  perbandingan perbedaan dua hasil tes 6,90 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,70. Dengan demikian kita bisa menolak hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil pembelajaran antara tes awal dan tes akhir keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan metode *role playing* di SDN Condong Tasikmalaya.

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian; (2) menunjukkan bagaimana temuan-temuan itu diperoleh; (3) menginterpretasi/menafsirkan temuan-temuan; (4) mengaitkan hasil temuan penelitian dengan struktur pengetahuan yang telah mapan; dan (5) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada.

Berikut ini adalah cara menuliskan format pengorganisasian tersebut, yang di dalamnya menunjukkan cara penulisan hal-hal khusus yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah artikel.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penghitungan dan analisis data dari hasil pengukuran, maka dapat disimpulkan bahwa: Metode role playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya. Hal ini ditunjukkan dengan berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang lebih besar dan signifikan dengan hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $6,90 > 1,70$ ) yang berarti bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca nyaring pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Condong Tasikmalaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2004). widodo supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*.
- Akhyar, F. (2017). Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Yogyakarta: Textium*.
- Djamarah, S. (2010). Bahri. *Psikologi Belajar*.
- Hamzah, B. U. (2007). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Jauhari, M. N. (2017). Pengembangan Sekolah Inklusif dengan Menggunakan Instrumen Indeks for Inclusion. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 13(23)*, 18–27.
- Kardoyo, K., & Wahyuningtyas, E. M. (2009). Model pembelajaran role playing pada mata pelajaran PS-Ekonomi materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi. *Dinamika Pendidikan Unnes, 4(2)*, 61071.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1)*, 16–17.
- Lianawati, A. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPESONAL MAHASISWA. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 14(26 SE-)*, 188–193.  
<https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no26.a2187>
- Majir, A. (2019). Blended Learning dalam Pengembangan Pembelajaran Suatu Tuntutan Guna Memperoleh Keterampilan Abad ke-21. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 15(28)*, 103–117.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah, 1(1)*, 611–620.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 16(30)*, 133–142.
- Rafikayati, A., Badiah, L. I., & Soedarmadji, B. (2018). Pengaruh Implementasi Layanan Bimbingan Pribadi Sosial Terhadap Penyesuaian Diri Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) di Sekolah Inklusif SMAN 10 Surabaya. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 14(26)*, 151–157.
- Retnossari, I. E. (2011). TINDAK ILOKUSI DALAM PERCAKAPAN BAHASA INDONESIA

PADA ANAK USIA 4; 0-5; 0. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(13).

Rosmi, Y. F. (2016). Kontribusi Power Otot Tungkai, Persepsi Kinestetik dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Keberhasilan Tembakan Lompat (Jump Shoot) Bolabasket. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 12(22), 135–157.

Silberman, M. (1996). *Active learning: 101 strategi pembelajaran aktif*.

Usman, M. U., & Setiawati, L. (1993). Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.