

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA CERITA FABEL BAHASA INDONESIA DI KELAS II UPT SD 35 GRESIK**Dheva Adellia Talisa^{1*}, Arya Setya Nugroho², Ismail Marzuki³**¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, IndonesiaEmail : dhevaadellia1001@gmail.com , aryasetya@umq.ac.id , ismailmarzuki@umq.ac.id**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role-Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Cerita Fabel. Penelitian ini menggunakan yaitu metode eksperimen dengan jenis *quasi eksperimen*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelas, kelas eksperimen yaitu II-B menggunakan metode *Role Playing* dan kelas kontrol yaitu kelas II-A menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas II-A dan II-B UPT SD 35 Gresik sebanyak 54 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian pada uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang berarti kurang dari 0,05 maka H_0 dan H_a diterima yang berarti Metode Pembelajaran *Role-Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Cerita Fabel Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci : Metode Pembelajaran, *Role-Playing*, Keterampilan Membaca, Cerita Fabel

Abstract

This study aims to determine the effect of the Role-Playing learning method on Fable Reading Skills. This study used an experimental method with a quasi-experimental type. This research design involved two classes, the experimental class, namely II-B using the Role Playing method and the control class, namely class II-A using a conventional learning method. The sample used was 54 students from grades II-A and II-B of UPT SD 35 Gresik. The data collection technique used a learning outcome test. Based on the results of the research on the Independent Sample T-test which showed a Sig. (2-tailed) of $0.000 \leq 0.05$ which means less than 0.05 then H_0 and H_a are accepted which means the Role-Playing Learning Method on Indonesian Fable Story Reading Skills in Grade II Elementary School.

Keywords : *Learning Methods, Role-Playing, Reading Skills, Fable Stories*

Article History

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: Agustus 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat SD/MI. Bahasa ini tidak hanya digunakan dalam komunikasi sehari-hari, tetapi juga menjadi mata pelajaran inti yang wajib dipelajari. Anak usia sekolah dasar harus dibekali dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, karena hal ini akan mempengaruhi kemampuan komunikasi dan pemahaman mereka.

Sebelum mampu membaca, peserta didik harus terlebih dahulu mampu berkomunikasi secara lisan, meskipun tidak selalu sempurna. Peran guru menjadi sangat penting dalam menyampaikan materi dan menciptakan interaksi agar peserta didik percaya diri dalam berbicara dan membaca. Proses belajar mengajar membutuhkan metode yang tepat agar tujuan pendidikan tercapai, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai.

Di UPT SD 35 Gresik, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa guru telah menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, metode tersebut belum cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap cerita fabel. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih variatif dan interaktif seperti metode role-playing.

Metode role-playing adalah metode di mana peserta didik memerankan tokoh dalam cerita berdasarkan skenario yang telah disiapkan. Metode ini bertujuan agar peserta didik memahami isi cerita melalui peran yang mereka mainkan. Penelitian sebelumnya oleh Duha & Widiastuti (2018) menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak-anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul: **"Pengaruh Metode Pembelajaran Role-Playing terhadap Keterampilan Membaca Cerita Fabel Bahasa Indonesia di Kelas II UPT SD 35 Gresik."** Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di kelas tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Teori ini memandang bahwa pembelajaran tidak hanya sekadar hubungan stimulus dan respons, melainkan melibatkan proses berpikir yang kompleks. Jean Piaget menyatakan bahwa proses belajar terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Interaksi ini bukan terjadi secara terisolasi, melainkan sebagai bagian dari kelompok sosial. Oleh karena itu, lingkungan sosial berperan penting dalam pembentukan pandangan individu terhadap dunia melalui pertukaran ide. Artinya, pembelajaran adalah kegiatan sosial yang membentuk pengetahuan melalui pengalaman.

2. Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

Metode role playing adalah suatu cara yang digunakan untuk membantu peserta didik menguasai materi pelajaran melalui penghayatan peran tertentu. Dalam metode ini, peserta didik berpura-pura menjadi tokoh atau benda tertentu, mengembangkan imajinasi, serta memahami materi dengan cara yang kreatif. Kegiatan ini memungkinkan peserta didik untuk aktif, berpartisipasi, dan menyerap pelajaran melalui pengalaman langsung. Selain itu, metode ini dapat melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis. Adapun hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya antara lain penentuan topik, pemilihan pemeran, pembuatan lembar kerja, latihan dialog, dan pelaksanaan pementasan.

Langkah-langkah Metode Pembelajaran Role Playing

Langkah-langkah dalam metode role playing meliputi penyusunan teks cerita fabel, menunjuk peserta didik untuk membaca dan memerankan cerita, membentuk kelompok, memberikan penjelasan kompetensi, menampilkan peran di depan kelas, mengamati pementasan, mengisi lembar kerja, membuat kesimpulan bersama guru, melakukan evaluasi, dan penutupan. Langkah-langkah ini bertujuan agar peserta didik aktif dan memahami isi cerita yang dipelajari secara menyeluruh dan menyenangkan.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

Metode role playing memiliki kelebihan yaitu meninggalkan kesan mendalam, menarik minat belajar, membangkitkan semangat, mempererat kerja sama, dan melatih ingatan peserta didik. Namun, metode ini juga memiliki kekurangan seperti menuntut kepercayaan diri yang tinggi, bisa menimbulkan kegaduhan, memerlukan ruang dan waktu yang cukup, serta membutuhkan kesiapan peserta didik. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengelola kelas agar metode ini berjalan optimal.

3. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan penting dalam pendidikan yang mencakup aktivitas kognitif seperti memahami, menafsirkan, dan menganalisis teks tertulis. Keterampilan ini tidak hanya membutuhkan kemampuan visual, tetapi juga pengolahan informasi yang mendalam. Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca antara lain lingkungan sosial (keluarga dan teman sebaya) serta faktor neurologis seperti kondisi kesehatan saraf dan nutrisi. Manfaat membaca sangat banyak, antara lain untuk pengembangan diri, memenuhi kebutuhan intelektual, meningkatkan minat, serta menambah kosakata. Adapun indikator keterampilan membaca mencakup kemampuan menentukan gagasan utama, menyusun pernyataan, menjawab pertanyaan, dan menarik kesimpulan dari teks bacaan.

4. Cerita

Cerita adalah bentuk narasi yang menyampaikan pengalaman atau imajinasi secara lisan atau tertulis. Cerita terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu cerita nonfiksi dan cerita fiksi. Cerita nonfiksi mencakup biografi, autobiografi, artikel jurnal, dan catatan sejarah yang semuanya didasarkan pada kejadian nyata. Sementara itu, cerita fiksi mencakup novel, cerpen, drama, dongeng, legenda, dan fabel. Fabel adalah cerita rekaan yang menampilkan binatang sebagai tokoh yang mewakili karakter manusia dan menyampaikan pesan moral. Cerita yang baik memiliki indikator seperti ketepatan isi, logika, detail, serta penggunaan kata dan kalimat yang tepat. Bercerita juga memiliki manfaat besar bagi anak-anak, seperti menanamkan nilai moral, meningkatkan kemampuan mendengar, dan mengembangkan daya imajinasi serta kognitif mereka.

5. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi penting sebagai alat komunikasi, pengembangan ilmu, serta pembentukan karakter bangsa. Bahasa ini diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar dengan tujuan untuk membentuk kemampuan berbahasa peserta didik secara lisan maupun tulisan. Karakteristik Bahasa Indonesia yang baik dan benar mencerminkan kesesuaian antara konteks penggunaannya dan kaidah bahasa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa serta menanamkan sikap sosial, budaya, dan cinta tanah air pada peserta didik. Hal ini menjadikan Bahasa Indonesia sebagai dasar dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak usia dini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Na'imah (2023) di MI Miftahul Ulum Bojong menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Ini berarti metode tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selanjutnya, penelitian Latifah (2022) di MTs Mambaul Ulum Metro Timur juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara metode role playing dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, berdasarkan nilai thitung yang lebih besar dari ttabel yaitu $4.060 > 3.601$.

Selain itu, Listiani (2023) dalam penelitiannya di SDN Pinang 2 Kota Tangerang juga menemukan bahwa penggunaan metode role playing meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan, dengan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa metode ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Penelitian oleh Nadilla dkk. (2024) di SD Negeri 2 Mata le menunjukkan bahwa metode role playing juga efektif dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi jual beli. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang

menegaskan bahwa metode ini memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, dari keempat penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, terutama dalam membentuk keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan pemahaman konsep, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik.

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap keterampilan membaca cerita fabel di kelas II UPT SD Negeri 35 Gresik. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan metode role playing dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk melihat perbedaan keterampilan membaca antara kedua kelompok. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest-posttest control group design, yang memungkinkan pengamatan efek perlakuan dengan tetap menjaga validitas hasil.

Design penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Kelas Kontrol	O^1	-	O^2
Kelas Eksperimen	O^1	X	O^2

Tabel 3 1 Design Penelitian

Keterangan:

O^1 : Pemberian *pre-test* yang dilakukan sebelum eksperimen (menggunakan metode pembelajaran bermain peran)

X : Pembelajaran dengan memberikan perlakuan metode pembelajaran bermain peran

O^2 : Pemberian *post-test* yang dilakukan setelah eksperimen (menggunakan metode pembelajaran bermain peran)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 35 Gresik, yang beralamat di Jl. Ir. Ibrahim Zahier II/46 A, Singosari, Gresik, Jawa Timur

C. Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II UPT SD Negeri 35 Gresik yang berjumlah 54 peserta didik. Sampel penelitian diambil dengan teknik sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Dua kelas dipilih, yaitu kelas II A sebagai kelompok kontrol dan kelas II B sebagai kelompok eksperimen, masing-masing terdiri dari 27 peserta didik.

D. Materi Pembelajaran

Materi yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari tema "Keluargaku Unik", subtema "Berteman dalam Keragaman", pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II semester genap tahun ajaran 2024/2025.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel utama. Variabel bebas (independen) adalah metode pembelajaran role playing, yaitu metode yang mengajak peserta didik untuk aktif memerankan tokoh dalam cerita guna meningkatkan keterampilan membaca. Variabel terikat (dependen) adalah keterampilan membaca cerita fabel, yang mencakup kemampuan memahami, menarasikan, dan mengungkapkan isi cerita secara kreatif dan ekspresif.

F. Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan di sekolah, dilanjutkan dengan studi teori dan pemilihan materi cerita fabel yang sesuai. Peneliti kemudian menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan LKPD. Setelah itu dilakukan pretest pada kedua kelompok, kemudian pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen melalui metode role playing, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran, dilakukan posttest untuk mengukur perubahan keterampilan membaca. Data hasil pretest dan posttest dikumpulkan untuk dianalisis guna mengetahui efektivitas metode role playing.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan wawancara. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest, guna mengukur kemampuan membaca peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes ini mencakup tugas menceritakan kembali isi cerita dan menjelaskan pesan moral yang didapat. Selain itu, digunakan juga lembar validasi terhadap modul ajar dan instrumen tes untuk memastikan kualitas perangkat penelitian. Hasil tes kemudian dianalisis secara statistik untuk melihat adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data diawali dengan uji normalitas untuk memastikan data terdistribusi normal, menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk melalui SPSS. Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians antara kedua kelompok. Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan uji t (independent sample t-test) untuk menguji hipotesis apakah terdapat pengaruh signifikan metode role playing terhadap keterampilan membaca cerita fabel. Hipotesis nol (H_0) akan ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti metode role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan koordinasi awal dengan kepala sekolah dan guru kelas II UPT SD Negeri 35 Gresik untuk memperoleh izin serta menentukan jadwal pelaksanaan penelitian. Peneliti juga mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen yang divalidasi terlebih dahulu oleh ahli dan guru kelas. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II, dengan teknik sampel jenuh sehingga seluruh peserta didik dilibatkan. Kelas II A ditetapkan sebagai kelas kontrol, dan kelas II B sebagai kelas eksperimen.

2. Deskripsi Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga hari. Hari pertama dilakukan pretest pada kedua kelas. Hari kedua dilaksanakan pembelajaran: kelas kontrol dengan metode konvensional, dan kelas eksperimen dengan metode role playing yang melibatkan aktivitas membaca dan memerankan cerita fabel. Hari ketiga dilakukan posttest untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca setelah intervensi pembelajaran.

3. Deskripsi Tahap Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS, meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 26,61, sedangkan kelas kontrol hanya 14,85.

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel uji homogenitas pre test

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	1,050	1	52	,310
	Based on Median	1,008	1	52	,320
	Based on Median and with adjusted df	1,008	1	50,725	,320
	Based on trimmed mean	1,003	1	52	,321

Tabel uji homogenitas posttest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Tes	Based on Mean	,174	1	52	,679
	Based on Median	,129	1	52	,720
	Based on Median and with adjusted df	,129	1	51,972	,720
	Based on trimmed mean	,132	1	52	,718

Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data dari kedua kelas bersifat homogen (nilai signifikansi $> 0,05$).

Setelah dilakukan uji homogenitas, dengan hasil kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memenuhi syarat homogenitas data maka selanjutnya akan dilakukan uji-t untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role-playing terhadap keterampilan membaca cerita fabel Bahasa Indonesia di kelas 2 UPT SD 35 Gresik.

Tabel uji t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Tes	Equal variances assumed	,174	,679	-4,716	52	,000	-13,667	2,898	-19,482 -7,852
	Equal variances not assumed			-4,716	51,953	,000	-13,667	2,898	-19,482 -7,851

Uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode role-playing terhadap keterampilan membaca cerita fabel peserta didik kelas II.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role-playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca cerita fabel peserta didik. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan selisih cukup besar. Penerapan metode role-playing terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu mereka memahami alur cerita, tokoh, dan konflik melalui peran yang mereka mainkan, serta mendorong keberanian dan ekspresi lisan saat membaca dan menjelaskan isi cerita. Selain itu, metode ini juga

memberi dampak positif terhadap interaksi sosial di kelas, melibatkan peserta didik secara aktif, serta merangsang kreativitas mereka dalam menyampaikan isi cerita.

Guru berperan penting dalam mengendalikan suasana kelas agar tetap kondusif, menarik minat peserta didik, dan memastikan pembelajaran berjalan efektif. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang menegaskan keefektifan metode role-playing dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita fabel. Uji hipotesis dengan uji-t menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang artinya terdapat pengaruh signifikan metode role-playing terhadap keterampilan membaca. Hal ini juga didukung oleh perbedaan kategori hasil pretest dan posttest, di mana sebelum perlakuan, keterampilan berbicara peserta didik berada dalam kategori sedang, dan setelahnya meningkat ke kategori tinggi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Suharto (dalam Rumilasari), yang menyatakan bahwa metode role-playing merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dalam metode ini, peserta didik diminta untuk memerankan tokoh dalam cerita yang mengembangkan pengalaman belajar secara aktif. Senada dengan itu, Kurniasih juga menyatakan bahwa role-playing merupakan metode yang mampu mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode role-playing efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca narasi seperti cerita fabel.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan pretest, pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan berbeda, dan posttest, serta analisis data statistik menggunakan SPSS, maka dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran role-playing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca cerita fabel peserta didik kelas II UPT SD 35 Gresik. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai posttest yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor yang lebih tinggi (26,61 poin) dibandingkan kelas kontrol (14,85 poin), yang menunjukkan bahwa keterampilan membaca peserta didik meningkat secara signifikan melalui penerapan role-playing. Metode role-playing ini berhasil mengaktifkan peserta didik secara emosional dan kognitif, meningkatkan pemahaman terhadap isi cerita fabel, melatih keterampilan membaca ekspresif, serta memperkuat pemahaman nilai moral dalam cerita. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen, sehingga uji t valid untuk digunakan. Nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa role-playing sangat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca cerita fabel di kelas rendah sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Najaruddin, & Akbar, R. (2024). Pemanfaatan Autobiografi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Badar Tahun Ajaran 2022/2023. *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 38–46. <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v3i1.475>
- AM, W., & Muntazir. (2019). Bahasa dalam artikel ilmiah. *STKIP PGRI Bandar Lampung*, 15(11), 102–106. <https://proceeding.stkippgribl.ac.id/index.php/semnas/article/download/57/51/52>
- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>
- Anidar, J. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *E-Tech*, 07(IV), 1–12.

- Arini, Emelia, & Ramadhan, M. A. (2023). Amanat Legenda Banjar Sebagai Pembelajaran Kehidupan. Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM, 1(1). <https://osf.io/preprints/osf/c6yvf>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris, 3(2). <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Aulia, F., Fauziah, A., & Putra, A. W. (2024). Analisis Naskah Drama Pada Suatu Hari Karya Arifin C . Noer Menggunakan Pendekatan Struktural. Indonesian Journal of Innovation Science and Knowledge, 1(3), 16–33.
- Aulia, N., Nasrah, S., & Safriandi. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Ulang Biografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Lhokseumawe. Jurnal Kande, 2, 267–276. <https://ojs.unimal.ac.id/kande/article/view/5472>
- Chairiah. (2022). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS UNSUR INTRINSIK DAN UNSUR EKSTRINSIK CERPEN BERDASARKAN PENGALAMAN ORANG LAIN. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran, 2(3), 216–226.
- Dewi, N. P. C. P., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. nyoman. (2021). Membentuk Karakter Anak Melalui Habitiasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.21067/jibs.v8i2.6259>
- Duha, R., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok Bermain. Satya Widya, 34, 80. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1570/1026>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” Jurnal Didaktika, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hasim, E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Nonfiksi Melalui Model Mind Mapping Di Kelas V SDN 6 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. Jurnal Normalita, 10(2).
- Heriwan, D., & Taufina. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(3), 673–680. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>
- Hermanudin. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Core Dan Kendalanya Pada Materi Teks Cerita Fabel. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 7(1), 25. <https://doi.org/10.30659/j.7.1.25-37>
- Hidayatullah, D. (2020). Legenda Syekh Muhammad Arsyad Al-Banjari Dan Pengaruhnya Pada Masyarakat Banjar. UNDA: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa Dan Sastra, 16(2), 169. <https://doi.org/10.26499/und.v16i2.2838>
- Inah, E. N. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa. Al-Ta'dib, 8(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/231137475.pdf>
- Jadidah, I. T., Kiftiah, M., Pratiwi, S., & Hidayanti, F. N. (2023). Analisis Pentingnya Menggunakan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar dalam Berkomunikasi Di Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar. JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research, 02. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/79115777/4228-5360-1-SM-libre.pdf?1642654861=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Role_Playing_dalam_Meningkatkan_K.pdf&Expires=1720094003&Signature=G3w9MWgP5hPtJ1iUda0YgKL~z41A9ABDj8pqswUPbs~sKxD
- Latifah, A. W. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTS MAMBAUL ULUM METRO TIMUR. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO, 33(1).

- Listiani, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn Pinang 2 Kota Tangerang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(04). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1726>
- M, E. F. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA MEMBACA TEKS FIKSI DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN READING GUIDE (PANDUAN MEMBACA). *Jurnal Diksatrasia*, 4(2), 77–84.
- Manao, M. M. (2021). PERWATAKAN TOKOH UTAMA DALAM KUMPULAN CERITA “SETENGAH PECAH SETENGAH UTUH” KARYA PARLINDUNGAN MARPAUNG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1).
- Na'imah, R. (2023). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI MI MIFTAHUL ULUM BOJONG. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO*.
- Nadilla, khaira nurul, Nurmasyitah, & Yamin, M. (2024). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KONSEP JUAL BELI KELAS IV SD NEGERI 2 MATA IE. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 136–146.
- Prasetyo, M. D., Hamdani, M. T., Vintoko, Y., Aufa, A. M., Utomo, A. P. Y., & Mijianti, Y. (2023). Analisis Kalimat pada Teks Cerita Sejarah dalam Buku Sosiologi Kelas XI Kurikulum Merdeka. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(5).
- Purwasih, N. (2022). Analisis Naskah Drama Lumpur Kemiskinan Karya Marjan Fariq Adaptasi Dari Cerpen Gerobak Karya Seno Gumira Ajidarma: Suatu Pendekatan Humaniora. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1876–1882.
- Putri, A. M., Adinda, K. N., Sovitri, M. A., Sarasati, R. N., & Hawa, M. (2024). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca bagi Siswa dalam Tingkatan SMA. *Senada*, 185–191.
- Rahayu, ririn sofi, Muttaqijn, m imam, & Magdalena, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Seri terhadap Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Cijulangadeg. *Universitas Muhamamdiyah Tangerang*, 6(2).
- Rusdiana, A. (2019). Panduan Penulisan Artikel Jurnal Ilmiah. Panduan Penulisan Artikel Jurnal Ilmiah, 1–31. https://etheses.uinsgd.ac.id/29523/1/2-Buku_Panduan_PENULISAN_ARTIKEL_JURNAL_ILMIAH.pdf
- Sari, vany diah puspita. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Metode Storytelling Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 88–98. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i2.7718>
- Sendang Rezeki, L. (2021). Analisis Majas Personifikasi pada Novel Ibuk Karya Iwan Setyawan. *Jurnal Berasa (Beranda Sastra)*, 1(2). <https://berasa.ejournal.unri.ac.id/index.php/berasa>
- Supriyatin. (2019). *Rahasia kaki itik (Kaniah (ed.); Supriyatin). Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://budi.kemdikbud.go.id/baca/digital/rahasia-kaki-itik>
- Syarqawi, A., Fahira, A., Khalid, H. I., Kharismaylinda, J., & Nurhidayah. (2022). Upaya Peningkatan Minat Membaca melalui Rumah Baca pada Anak di Desa Stabat Lama. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Wandani, E., Sufhia, N. S., Eliawati, N., & Masitoh, I. (2023). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Individu. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Wangi, I. D. A. N. P., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32355>
- Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, Play, And Games: Comparison between role-playing games and rple-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>

- Yuliana, P., Irwansyah, N., & Ikhwati, A. (2021). Hubungan minat membaca dengan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas X SMA Negeri 8 Oku. *Alegori*, 1(2), 1–10.
- Zaina, W. (2019). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENANAMAN RASA PERCAYA DIRI ANAK KELAS B DI PAUD AL KARIM DESA TEMUAN JAYA KECAMATAN MUARA KELINGI KABUPATEN MUSI RAWAS PROVINSI SUMATERA SELATAN SKRIPSI. Skripsi, 1–69.
- Rumilasari, N. Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). 2016.