

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Anzili Rahma Jannati Adnin¹, Desak Made Darmawati^{1*}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka

Surel: anzilirahmaa@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to determine how much influence the Role Playing learning model has on the literacy skills of fifth grade students in Indonesian language lessons. The first problem found was that students were not very interested in reading because they were more interested in short videos. In this study, a quasi-experimental method was used. There were two classes, an experimental class and a control class. The experimental class used the Role Playing model for learning, while the control class used the regular lecture method. The results of the experimental class before treatment were 56.25, but after treatment it increased to 79.17. Meanwhile, the control class only increased by 65.00 from 50.38. The experimental class had an average increase score (N-Gain) of 56.87%, higher than the control score of 31.19%. The results of the t-test showed a significance value of p of 0.001 and an effect size (Cohen's d) of -1.199, indicating that the effect was large. In short, the role playing model succeeded in improving students' literacy skills in all aspects, including reading, writing, speaking, and listening. This model can be used as an alternative for learning Indonesian in elementary schools because it makes the learning atmosphere more active and enjoyable.*

Keyword: *role playing, literacy, Indonesian language, elementary students, quasi-experiment*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kemampuan literasi siswa kelas V dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Masalah pertama yang ditemukan adalah siswa tidak terlalu tertarik untuk membaca karena mereka lebih tertarik pada video pendek. Dalam penelitian ini, metode quasi eksperimen digunakan. Ada dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Role Playing* untuk pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah biasa. Hasil kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 56,25, tetapi setelah perlakuan menjadi 79,17 meningkat. Sementara itu, kelas kontrol hanya naik 65,00 dari 50,38. Kelas eksperimen memiliki skor peningkatan (N-Gain) rata-rata sebesar 56,87%, lebih tinggi dari skor kontrol 31,19%. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi p sebesar 0,001 dan ukuran efek (Cohen's d) sebesar -1,199, yang menunjukkan bahwa efeknya besar. Singkatnya, model *role playing* berhasil meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam semua aspek, termasuk membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Model ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *role playing, literasi, Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan kemampuan

komunikasi di Indonesia memiliki peranan krusial dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan interaksi sosial di masyarakat. Pentingnya

pendidikan literasi di Indonesia yang fokus pada pengembangan kemampuan komunikasi membantu individu untuk lebih efektif berkomunikasi dalam berbagai konteks, baik formal maupun informal. Abad ke-20, revolusi 4.0 memulai transformasi industri, yang menghasilkan kemajuan yang sangat cepat pada teknologi komunikasi dan informasi.

Hal ini mengubah cara orang berinteraksi, berkomunikasi, dan memperoleh informasi. Dalam konteks ini, kemampuan berbahasa yang baik menjadi semakin penting, karena memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat dan memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif. Dengan demikian, fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang komunikatif dan literasi yang baik tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga memperkuat kohesi sosial dan partisipasi dalam masyarakat yang semakin terhubung secara global (Abdullah & Arsanti, 2024).

Bahasa bukan sekadar alat tukar informasi, tetapi merupakan sistem yang kompleks dan khas yang hanya dimiliki manusia. Bahasa memungkinkan manusia menyampaikan pikiran, perasaan, dan gagasan secara terstruktur dan luas. Berbeda dengan hewan yang mungkin berkomunikasi melalui suara, gerakan, atau insting, bahasa manusia memiliki tata aturan, simbol, dan makna yang dapat berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Sementara itu, tumbuhan tidak memiliki sistem komunikasi yang kompleks seperti bahasa, meskipun mereka bisa merespons lingkungan. Hal ini menegaskan bahwa bahasa merupakan

ciri khas utama manusia yang membedakannya dari makhluk hidup lain. Menurut Noermonzah (2019), bahasa adalah sarana utama manusia dalam berkomunikasi, yang memiliki karakteristik unik dan membedakannya dari bentuk komunikasi yang dimiliki oleh makhluk hidup lain (Yulianti et al., 2024)

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, literasi baca-tulis melibatkan pengetahuan dan kemampuan dalam membaca dan menulis. Selain itu, literasi ini juga mencakup keterampilan untuk mencari, menyelidiki, mengolah, dan memahami berbagai informasi. Tujuan utama dari literasi baca-tulis adalah untuk membantu individu dalam menganalisis informasi yang ada. Kemampuan ini juga berguna untuk memberikan tanggapan atau respons terhadap teks yang dibaca. Lebih dari itu, literasi baca-tulis memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan informasi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Hijjayati et al., 2022).

Membaca menurut Tahmidaten dan Krismanto (2020), adalah tindakan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan dan memahami arti atau informasi yang disampaikan oleh penulis melalui tulisan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh pemahaman terhadap materi yang dibaca. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting adalah membaca, yang pemahamannya dapat bervariasi antara individu. Sebagian orang memandang membaca sebagai proses yang bersifat pasif, sedangkan sebagian lainnya menganggapnya sebagai proses kognitif yang aktif (Septian et al., 2020).

Literasi, menurut pengertian Copper (2000), berasal dari kata "littera" dalam bahasa Latin yang berarti huruf.

Secara umum, literasi mencakup penguasaan terhadap berbagai sistem tulisan beserta aturan-aturan yang ada di dalamnya. Literasi merujuk pada kemampuan individu dalam memproses dan memahami informasi melalui kegiatan membaca dan menulis. Dalam konteks bahasa Indonesia, literasi dianggap sebagai keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan berbangsa (Simarmata et al., 2024).

Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN Klender 15 Pagi Jakarta Timur, menunjukkan bahwa minat membaca siswa saat ini cenderung mengalami penurunan. Salah satu penyebab utama dari fenomena ini adalah perubahan kebiasaan dalam mencari dan mengonsumsi informasi. Siswa lebih tertarik untuk memperoleh informasi melalui konten video pendek yang tersedia di berbagai platform media sosial, seperti reels, shorts, dan TikTok, dibandingkan dengan membaca buku atau teks bacaan lainnya. Hal ini terjadi karena media sosial menyajikan informasi secara cepat, instan, dan dikemas secara menarik dalam durasi singkat, yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Kondisi tersebut membawa dampak terlihat secara jelas dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama pada pengembangan kemampuan literasi siswa. Siswa menjadi kurang terbiasa membaca teks panjang, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam, melakukan analisis kritis terhadap teks, serta mengembangkan kemampuan literasi siswa. Serta, rendahnya minat membaca juga menyebabkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi pembelajaran menjadi menurun, karena mereka kekurangan informasi dan pemahaman yang

memadai terhadap materi yang dibahas. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguatan kompetensi literasi menjadi sulit tercapai secara optimal.

Mengacu pada permasalahan ini, terdapat berbagai model pembelajaran yang bisa digunakan, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia, diantaranya adalah model pembelajaran *Role Playing*. Menurut Komalasari (2011), model pembelajaran *Role Playing* atau melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Melalui kegiatan ini, siswa dapat merasakan secara langsung peran yang mereka mainkan sebagai tokoh dalam situasi tertentu. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan informasi, tetapi mereka juga aktif dan langsung terlibat di dalam proses belajar mengajar. Kondisi tersebut diharapkan dapat membantu mereka menggali pemahaman secara lebih menyeluruh terhadap berbagai konsep yang diajarkan. Selain itu, bermain peran juga mendorong siswa untuk berlatih keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah (Rahmawati & Puspasari, 2020).

Menurut Mulyadi (2011), berikut adalah langkah-langkah dalam penerapan model *Role Playing* : (1) Guru merancang alur kegiatan pembelajaran yang akan digunakan, (2) Beberapa siswa diberi tugas untuk belajar sesuai alur kegiatan yang sudah dibuat oleh guru tersebut beberapa hari sebelum kegiatan dilaksanakan, (3) Guru membagi siswa ke dalam kelompok dengan lima orang masing-masing, berdasarkan jumlah siswa, (4) Guru menyampaikan

informasi terkait tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai melalui kegiatan tersebut, (5) Siswa yang telah ditunjuk diminta untuk menggambarkan peran yang sudah dipersiapkan, (6) Siswa lainnya tetap berada dalam kelompok masing-masing dan mengamati jalannya alur kegiatan yang diperankan, (7) Setelah sesi *Role Playing* selesai, siswa diberikan lembar kerja untuk menganalisis dan mendiskusikan apa yang telah diperagakan, (8) Setiap kelompok menyampaikan hasil atau kesimpulan dari analisis., (9) Guru membuat kesimpulan umum tentang aktivitas yang telah dilakukan, (10) guru mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran, (11) kegiatan ditutup dengan rangkuman atau penutupan (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023).

Penelitian terdahulu sebelumnya memiliki keterkaitan dengan topic hasil penelitian yang dilaksanakan oleh (Rosmawati et al., 2024) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Menggunakan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 2 Cibanteng”. Hasil dari penelitian tersebut bertujuan untuk memperkuat kemampuan berbicara siswa melalui pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa dari 76,6 pada siklus I menjadi 87,96 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan belajar yang meningkat secara signifikan.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian tersebut memiliki beberapa keterbatasan, yaitu fokus penelitian terdahulu hanya pada

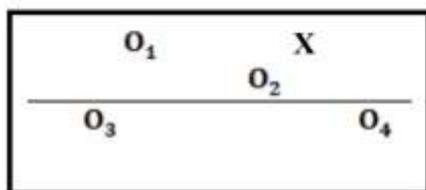
keterampilan berbicara, padahal kemampuan literasi dalam pembelajaran bahasa terdiri dari empat komponen utama : menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.. Oleh karena itu, hasil penelitian belum menggambarkan pengaruh *role playing* secara menyeluruh terhadap literasi siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu PTK yang digunakan lebih bersifat reflektif dan aplikatif dalam ruang lingkup satu kelas. Pendekatan ini tidak dirancang untuk menguji pengaruh suatu model pembelajaran secara umum dan tidak memungkinkan generalisasi hasil. Penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas IV yang kemampuan berpikirnya belum sekompleks siswa kelas V. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang efektivitas metode yang sama jika diterapkan pada siswa kelas yang lebih tinggi.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen dipakai dalam penelitian ini untuk mengevaluasi dampak dari penerapan model *role playing* terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Dengan demikian, hasil yang diperoleh akan lebih objektif dan dapat digeneralisasikan. Penelitian ini tidak hanya menilai keterampilan berbicara, tetapi mengevaluasi empat komponen literasi siswa sekaligus: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, pengaruh model *role playing* terhadap literasi siswa dapat dinilai secara menyeluruh. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V yang secara kognitif lebih matang dan mampu menjalankan aktivitas belajar berbasis peran dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan siswa kelas IV. Penelitian ini mengembangkan

penerapan model *role playing* dalam konteks pembelajaran literasi menyeluruh, sehingga memberikan alternatif model pembelajaran yang menyenangkan namun juga efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar.

METODE



Menurut Sugiyono (2019), desain eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan dengan memberikan perlakuan tertentu. Tujuannya adalah guna mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan oleh variable bebas terhadap variable terikat dalam kondisi yang terkontrol (Zyra et al., 2022). Metode penelitian ini menggunakan jenis metode Quasi Eksperimen Design dengan pendekatan kuantitatif.

Gambar 1. Rancangan Design Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Keterangan:

X = Perlakuan

O₁ = Pre-test kelompok eksperimen

O₂ = Post-test kelompok eksperimen

O₃ = Pre-test kelompok kontrol

O₄ = Post-test kelompok kontrol

Desain penelitian yang diterapkan adalah Nonequivalent Control Grup Design, di mana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran secara konvensional (Rejeki et al., 2021).

Sugiyono (2011) menjelaskan bahwa populasi merujuk pada area yang digunakan untuk generalisasi, yang meliputi hal yang diteliti, baik itu objek maupun subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis lebih lanjut. Dalam konteks ini, populasi bukan hanya sekadar jumlah objek, tetapi sebuah kumpulan menyeluruh yang menjadi titik fokus perhatian peneliti (Suriani et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan populasi siswa kelas V yang berjumlah 74 siswa yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas V-A, V-B, dan V-C. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas, yaitu satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 26 siswa, sehingga total sampel berjumlah 52 siswa.

Metode purposive sampling digunakan dalam penelitian ini. atau sampling berdasarkan pertimbangan tertentu. Menurut Dana P. Turner (2020), purposive sampling atau pengambilan sampel purposif adalah sebuah teknik yang digunakan oleh peneliti ketika mereka sudah memiliki sasaran atau target tertentu dalam memilih individu yang akan dijadikan sampel penelitian. Teknik ini diterapkan ketika peneliti ingin memilih orang-orang yang memiliki karakteristik khusus atau relevansi yang sesuai dengan tujuan penelitian mereka. Dalam hal ini, peneliti tidak memilih sampel secara acak, tetapi secara sengaja memilih individu yang diyakini dapat memberikan informasi yang paling relevan dan mendalam untuk topik penelitian yang sedang dilaksanakan (Ksanjaya & Rahayu, 2022).

Menurut Costa (2014), pre-test dan post-test merupakan dua dari tiga

instrumen evaluasi yang sangat direkomendasikan penggunaannya. Keduanya dinilai sebagai bentuk penilaian langsung yang bersifat ringkas namun memiliki efektivitas tinggi. Penggunaan pre-test dan post-test memungkinkan pendidik untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa secara lebih akurat serta memberikan gambaran mengenai perkembangan pengetahuan sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, alat evaluasi ini berperan penting dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran (Adri, 2020).

Penelitian ini menggunakan instrumen tes tertulis berupa pretest dan posttest, yang berfungsi untuk mengukur kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Tes ini digunakan pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), bentuk tes soal pilihan ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN Klender 15 Pagi Jakarta Timur selama semester ganjil dan genap tahun 2024/2025. Berlangsung dari Oktober 2024 hingga April 2025. Ada dua kelompok : kelompok VA berfungsi sebagai kelompok kontrol dan kelompok VB berfungsi sebagai kelompok eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* berdampak pada kemampuan literasi siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Dua kelas melakukan tes awal, atau pre-test, dan tes akhir, atau post-test, untuk menghasilkan kemampuan siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Kontrol	26	20	90	50,38	16,366
PostTest Kontrol	26	30	90	65,00	15,556
PreTest Eksperimen	26	20	90	57,31	16,139
PostTest Eksperimen	26	50	100	73,08	13,790
Valid N (listwise)	26				

Gambar 2. Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, pada kelas eksperimen sebelum perlakuan, nilai pre-test rata-rata adalah 57,31. Pada kelas kontrol, nilai pre-test rata-rata adalah 50,38. Model pembelajaran *role playing* digunakan pada kelas Bahasa Indonesia. Perlakuan tersebut dilaksanakan sebanyak tiga kali, dengan mekanisme pembelajaran di mana siswa dibagi secara acak ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diminta mengutus satu perwakilan untuk tampil di depan kelas guna memerankan tokoh sesuai teks cerita yang telah disediakan. Sementara itu, kelompok lainnya diminta untuk mengidentifikasi ide pokok, menemukan kata idiom, serta merumuskan pertanyaan berdasarkan alur cerita yang telah diperagakan oleh temannya. Setelah pelaksanaan perlakuan, diberikan tes post-test untuk mengukur sejauh mana kemampuan literasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata sebesar 73,08. Di sisi lain, proses pembelajaran di kelas kontrol juga berlangsung sebanyak tiga kali, namun tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model yang diterapkan di kelas kontrol adalah model *ekspositori* dengan metode ceramah, yang menitikberatkan pada peran guru dan memiliki keterlibatan siswa yang terbatas. Dalam proses ini, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat informasi terkait konsep ide pokok, kata idiomatik, serta kalimat tanya. Tes post-test kemudian

dilaksanakan setelah pembelajaran selesai, dengan hasil rata-rata nilai sebesar 65,00.

Sebelum melakukan analisis terhadap dampak model pembelajaran Role Playing terhadap kemampuan literasi siswa kelas V di SDN Klender 15 Pagi, langkah awal yang dilakukan adalah menguji normalitas dan homogenitas pada kedua kelompok sampel. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk memastikan apakah data dari kedua kelompok sama atau tidak

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil 1	.183	26	.025	.940	26	.132
2	.143	26	.162	.947	26	.201
3	.185	26	.068	.963	26	.454
4	.185	26	.068	.940	26	.136

a. Lilliefors Significance Correction

memiliki sebaran yang mengikuti distribusi normal, sedangkan pengujian homogenitas dimaksudkan untuk menilai keseragaman atau kesamaan varians antar kedua kelompok data tersebut.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas mengindikasikan bahwa nilai signifikansi pada Pre-Test untuk kelompok kontrol adalah $0,132 > 0,05$, dan pada Post-Test kelompok kontrol sebesar $0,201 > 0,05$. Sementara itu, untuk kelompok eksperimen, hasil Pre-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,454$ dan Post-Test sebesar $0,136$, keduanya juga lebih tinggi dari $0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh data dapat dikatakan memiliki distribusi yang normal.

Test of Homogeneity of Variance

Model	Based on	Levene Statistic		df1	df2	Sig.
		Statistic	df			
Hasil	Based on Mean	.410	1	50	.525	
	Based on Median	.625	1	50	.433	
	Based on Median and with adjusted df	.625	1	49.949	.433	
	Based on trimmed mean	.426	1	50	.517	

Gambar 4. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai post-test untuk kelas eksperimen dan kontrol signifikan sebesar $0,525 > 0,05$, bahwa data dari kedua kelas homogen.

NO	Kelas Kontrol	NO	Kelas Eksperimen
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1	33.33	1	40
2	20	2	50
3	28.57	3	60
4	25	4	33.33
5	60	5	33.33
6	25	6	40
7	14.29	7	33.33
8	25	8	75
9	50	9	100
10	28.57	10	100
11	66.67	11	40
12	33.33	12	33.33
13	0	13	75
14	20	14	50
15	33.33	15	83.33
16	20	16	50
17	33.33	17	75
18	33.33	18	75
19	40	19	28.57
20	50	20	25
21	12.5	21	80
22	60	22	100
23	25	23	40
24	20	24	33.33
25	25	25	25
26	28.57	26	100
Rata-rata	31.1859	Rata-rata	56.8681
Minimal	0	Minimal	25
Maksimal	66.67	Maksimal	100

Gambar 5. Uji N-Gain Score

Untuk menilai sejauh mana keefektifan perlakuan atau model pembelajaran yang diterapkan pada dua kelompok, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemampuan literasi siswa sebelum dan setelah perlakuan diukur dengan menggunakan N-Gain ini.

Nilai N-Gain Score (%) rata-rata $31,19\%$ untuk kelas kontrol dan $56,87\%$ untuk kelas eksperimen, menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil kemampuan literasi yang lebih baik. Siswa di kelas, jika dilihat dari nilai minimum pada kelas kontrol memiliki

peningkatan terendah sebesar 0% yang berarti tidak terjadi peningkatan kemampuan literasi sama sekali pada siswa tersebut. Sementara itu, nilai minimum pada kelas eksperimen adalah 25% yang menunjukkan bahwa seluruh siswa di kelas tersebut mengalami peningkatan pada kemampuan literasi. Dari segi maksimum, siswa pada kelas eksperimen mencapai peningkatan kemampuan literasi hingga 100%, sementara nilai maksimum pada kelas kontrol hanya sebesar 66,67%. Ini menunjukkan bahwa terdapat siswa di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan penuh dalam kemampuan literasi mereka, sesuatu yang tidak terjadi di kelas kontrol.

Berdasarkan data N-Gain Score (%), sehingga model pembelajaran *role playing* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dibandingkan model yang digunakan pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan oleh rata-rata N-Gain Score yang lebih tinggi, serta nilai minimum dan maksimum yang lebih baik pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada kelas eksperimen dapat dijadikan sebagai alternative yang layak untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Group	Mean	Standard Deviation
Kelas Kontrol	66.67	16.67
Kelas Eksperimen	25.00	10.00

Gambar 6. Uji Independent Sample t-Test

Untuk menentukan apakah model pembelajaran *role playing* berdampak pada kemampuan literasi, dilakukan uji independent sampel t-test.

Menggambarkan perbedaan dalam kemampuan literasi siswa antara kelompok yang menggunakan

model pembelajaran *role playing* dan kelompok yang tidak menggunakannya, menurut analisis uji independen Sampel t-Test. Hasil uji Levene menunjukkan bahwa varians antar kelompok tidak homogen (Sig. < 0,05), sehingga pengambilan keputusan didasarkan pada asumsi varians tidak sama (Variansi tidak sama tidak dianggap). Selain itu, nilai signifikansi uji t (Sig. < 0,001) lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi siswa.

Gambar 7. Effect Sizes

	Standardize ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval		
			Lower	Upper	
Nilai_Penun	Cohen's d	21.41517	-1.199	-1.798	-.982
	Hedges' correction	21.74323	-1.181	-1.759	-.952
	Glass's delta	25.98871	-.988	-1.288	-.372

a. The denominator used in estimating the effect sizes: Cohen's d uses the pooled standard deviation; Hedges' correction uses the pooled standard deviation, plus a correction factor; Glass's delta uses the sample standard deviation of the control (i.e., the second) group.

Selain itu, besarnya pengaruh tersebut didukung oleh nilai ukuran efek (Cohen's d = -1.199), yang menunjukkan efek besar. Dengan demikian, penggunaan model *role playing* tidak hanya memberikan pengaruh secara statistic, tetapi juga memberikan dampak yang cukup besar dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia (Dumaini & Nanik Ardhiani, 2023) menemukan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, siswa dapat mengemukakan perasaan mereka secara bebas tanpa rasa ragu, disertai penghayatan dan

kepercayaan diri yang kuat. Selain itu, penggunaan media wayang kertas turut mendukung keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lebih dinamis, sehingga situasi di dalam kelas terasa lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian (Erika Nabila Nursolihat et al., 2023) penerapan model *role playing* telah menunjukkan keberhasilan dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa, penggunaan model *role playing* merupakan alternative model yang tepat untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar. Penelitian (Hutabarat et al., 2022) menunjang hasil penelitian ini, dengan mengemukakan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang berperan dalam pengaruh yang bermanfaat untuk siswa. Model pembelajaran *role playing* berlangsung dengan efektif karena mendorong keterlibatan aktif dari siswa dalam proses belajar, memberikan pengalaman belajar kontekstual, serta meningkatkan kemampuan literasi. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih dari sekedar belajar dari materi, tetapi juga dari pengalaman social dan emosional yang mereka peroleh dalam pelaksanaan pembelajaran, model *role playing* terbukti sebagai strategi tepat untuk menunjang peningkatan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas V dapat meningkatkan kemampuan mereka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran. Dengan menggunakan

model *role playing*, nilai sebelum dan sesudah tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pertama dibandingkan. Hasil menunjukkan bahwa ada kemajuan yang signifikan.

Menurut hasil analisis data, model pembelajaran peran sangat membantu kemampuan literasi siswa. Dibandingkan dengan kelas kontrol, baik pre-test maupun post-test, kelas eksperimen meningkat secara signifikan. Nilai N-Gain kelas eksperimen adalah 56,87%, jauh lebih tinggi dari nilai kelas kontrol 31,19%, dan ada siswa yang menunjukkan kemajuan literasi sebesar 100%. Ada perbedaan signifikan antara kelompok yang dibandingkan, menurut hasil uji statistik t-test, yang menunjukkan hasil signifikan lebih kecil dari 0,001. Selain itu, pengaruh model pembelajaran peran tergolong besar, menurut nilai ukuran pengaruh (Cohen's d) sebesar -1.199. Model *Role Playing* berkontribusi dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung, meningkatkan interaksi, dan membangun lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* mampu berfungsi sebagai solusi serta strategi yang inovatif dan memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada saat ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua orang yang telah membantu dan membantu mereka menyusun artikel penelitian ini.

1. Teruntuk orang tua tersayang, support system terbaik dan cinta pertamaku Ayahanda tercinta

Tanggul Waluyo, terima kasih segala doa, kerja keras, dan keteguhan yang selama ini beliau curahkan tanpa lelah. Semangat dan nilai-nilai yang ditanamkan menjadi pondasi kuat dalam setiap langkahku hingga titik penulis mampu menyelesaikan artikel ini.

2. Belahan jiwaku Ibunda Fulanah, Terima kasih, atas cinta yang tak pernah habis, doa yang selalu menyertai, dan pelukan yang menjadi tempat pulang terbaik. Beliau adalah sumber kekuatan dan ketulusan yang tak tergantikan. Dalam setiap nasihat dan senyuman beliau, aku menemukan ketenangan dan harapan. Semua pencapaian ini tak akan pernah lepas dari peran dan kasih sayang beliau yang begitu tulus sampai penulis berhasil menyelesaikan artikel ini.
3. Kakak dan adikku Nuzulina Fikri Syafira, dan Al Fadhlun Syafiq Arsyad, terima kasih do'a dan dukungannya, yang telah kebersamai sejak kecil sampai penulis berhasil menyelesaikan artikel ini.
4. Ananda Dwi Ramahdan selaku partner yang sudah memberikan support dan menemani saya dari awal perkuliahan sampai menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Y. B., & Arsanti, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Literasi Bahasa Indonesia Yang Berorientasi Pada Keterampilan Komunikasi. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 173–178.
- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman

Mahasiswa. *MENARA Ilmu*, 14(1), 81–85.

- Dumaini, N. K. D., & Nanik Ardhiani, G. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160–176. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>

- Erika Nabila Nursolihat, Dindin MZM, & Arifin Ahmad. (2023). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia (Penelitian Quasi Experiment Di Kelas Iii Sdn 020 Lengkong Besar Kota Bandung). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 828–836. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1680>

- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>

- Hutabarat, V., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 230–238. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page230-238>

- Ksanjaya, R., & Rahayu, E. T. (2022).

- Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Di SMA Negeri 1 Blanakan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 227–240. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
- Rejeki, S. M. R., Sunanih, S., & Permana, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Daerah Kelas Iv Sd Negeri Ceungceuum. *Jurnal PGSD*, 7(2), 54–60. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i2.2457>
- Rosmawati, E., Chandra, D., & Febriani, W. D. (2024). MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SDN 2 CIBANTENG. *IMEIJ*, 5(3), 2813–2821.
- Septian, R., Mahdiya, Paulina, Y., Lisdayanti, S., & Atmaja, L. K. (2020). Meningkatkan Minat Membaca Melalui Gerakan Literasi Ayo Membaca Di Sd Negeri 38 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 3043–3050.
- Simarmata, R. O., Panjaitan, Y. M., Ndruru, N. M., & Situmeang, T. R. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Anak dan Remaja di Desa Merdeka Kecamatan Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2), 1866–1870.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>
- Yulianti, A. D., Dewi, R., & Rahman, P. A. (2024). PERAN MEDIA PANGGUNG BONEKA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK Amalia. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 9(1), 138–144.
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97–106. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.97-106>