

## **Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Kemampuan Baca Puisi Siswa Kelas III SDN 117509**

**<sup>1</sup>Eka Anggraini Siagian; <sup>2</sup>\*Sapri**

<sup>1-2</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Indonesia

<sup>1</sup>anggrainio306201018@uinsu.ac.id; <sup>2</sup>sapri@uinsu.id

\*Penulis Koresponden

---

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role play* terhadap kemampuan membaca puisi siswa kelas III SDN 117509 Poldung. Permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini antara lain kemampuan siswa dalam membaca puisi yang masih belum optimal, dan juga kemampuan membaca siswa yang masih terbatas sehingga belum mampu menentukan intonasi, irama, dan tekanan yang tepat saat membaca puisi. Metode yang digunakan adalah eksperimen pra-eksperimen dengan desain *one group pretest posttest design* yang melibatkan 25 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui instrumen berupa tes pilihan ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca puisi siswa. Perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest menegaskan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca puisi siswa. Hasil ini didukung dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan  $t$  hitung  $(-9,914) > (1,677)$ , yang berarti adanya perbedaan dan dampak positif signifikan pada kemampuan membaca siswa dengan metode *role play*. Dengan demikian, implikasi dari temuan ini ialah penerapan metode *role play* dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa sekolah.

**KATA KUNCI:** Metode *Role play*, Kemampuan, Membaca Puisi, Siswa

## **The Effect Of The *Role play* Method On The Ability To Read Poetry Of Third Grade Students Of SDN 117509**

**ABSTRACT:** The purpose of this research is to investigate the creativity of students in grade III at SDN 117509 and Puldung. Students do not have sufficient skills in reading poetry, including difficulty in finding punctuation features, inappropriate use of punctuation features, and inappropriate intonation when reading poetry. The initial experiment, designed for one group before and after the test, was conducted on 25 grade III students. The multiple-option test method was used to collect data. The results of the study showed that rhetorical games affected students' rhetorical reading skills. The results of the hypothesis test with a  $t$ -value of  $(-9.914) (1.677)$ , which showed that there was a positive effect and significant comparison on students' poetry reading skills, strengthened our belief that this method was efficient in improving students' poetry reading skills. There was a significant comparison between the results of the pre- and post-tests. Therefore, the findings of this study indicate that positional games can be used as an effective teaching method to improve students' poetry reading skills.

**KEYWORDS:** *Role play* Method, Ability, Reading Poetry, Students

---

## PENDAHULUAN

Keterampilan esensial yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah keterampilan berbahasa. Perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak didukung oleh kemampuan berbahasa (Bastian dkk., 2023). Asip dkk. (2022) mengungkapkan bahwa Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dicapai melalui penguasaan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa melibatkan berbagai aktivitas, seperti menyimak pesan yang disampaikan, mengekspresikan pikiran melalui berbicara, memperoleh informasi melalui membaca, dan menyampaikan ide melalui tulisan ((Mailani dkk., 2022). bahasa sangat penting dalam berbagai aktivitas sehari-hari manusia. Berbagai aspek kehidupan, mulai dari interaksi sosial hingga pengembangan pengetahuan, sangat bergantung pada bahasa (Zannah dkk., 2022). Pendidikan anak usia dini berperan sangat krusial dalam membentuk pondasi kepribadian anak dan membekali mereka dengan keterampilan dasar yang diperlukan guna meneruskan studi yang lebih tinggi (Aufa dkk., 2020; Nasution dkk., 2022). Empat keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran yaitu menulis, berbicara, mendengar dan membaca (Imroatun dkk., 2024; Kusumawati, 2022; Purba, 2020).

Keterampilan membaca digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari memperoleh informasi, mengembangkan pengetahuan, hingga meningkatkan kualitas hidup (Hasibuan, 2017; Tarigan, 2021). Selain itu, Kemampuan membaca merupakan keterampilan untuk memahami, mengerti, dan mengingat isi teks, sehingga siswa dapat membaca dengan lancar dan efektif. (Imroatun, 2018; Rohani & Anas, 2022). Pengembangan nilai-nilai moral, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas siswa dapat difasilitasi melalui kegiatan membaca. Keterampilan membaca yang baik tidak hanya memberikan kontribusi pada pembentukan karakter, tetapi juga mendorong siswa guna menjadi kreatif dan kritis (Imroatun, 2021; D. Rambe dkk., 2022). meningkatkan kemampuan membaca tersebut, guru dapat melakukan berbagai metode dan strategi pembelajaran. Seseorang akan memperoleh pengetahuan yang luas dengan membaca (M. Lubis et al., 2023).

Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah metode *role play* (bermain peran). Dalam kamus (Chesler & Fox, 1999) menyebutkan beberapa definisi untuk kata *role play*, seperti “memerankan peran”, “mempresentasikan dalam tindakan”, dan “bermain peran”. Menurut (Saputri & Yamin, 2022) *role play* sebagai upaya untuk menyajikan informasi melalui pertunjukan, penampilan, dan penggambaran pengalaman seseorang, di mana siswa diminta mendramatisasikan situasi yang menimbulkan masalah guna mendapatkan solusi untuk masalah nyata.

Rambe & Apriani (2021) juga menyebutkan bahwa metode *role palay* adalah metode di mana peserta didik berakting dan mendalami karakter untuk mendramatisasikan perilaku atau ekspresi citra seseorang dalam lingkungan sosial. Tujuan metode *role play*, juga dikenal sebagai bermain peran, adalah sebagai

berikut: a) menanamkan prinsip untuk bidang studi yang diajarkan; b) memberikan dan meningkatkan pengalaman konkret dari apa yang telah mereka pelajari; c) mendorong minat dan keinginan siswa untuk belajar; dan d) memberi mereka kesempatan untuk mengungkapkan perasaan mereka yang tersembunyi.

Metode *role play* ini sangat ideal untuk mengajarkan bahasa Indonesia, terutama jika dikombinasikan dengan materi bermain peran dan membaca puisi. Hal ini karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam pendidikan mereka dan mempraktikkan keterampilan yang mereka pelajari, yang membantu mereka meningkatkan kemampuan berbicara dan membantu guru menilai kemahiran mereka dalam elemen bahasa seperti struktur kalimat dan pilihan kata (Deliyana & Fitriani, 2019; Sari, 2020).

Metode *role play* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca puisi, yang mana siswa diharapkan dapat lebih mendalami dan menghayati isi puisi melalui pengalaman langsung berperan sebagai tokoh dalam puisi tersebut. Metode ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap puisi. karena mereka diajarkan untuk mengekspresikan emosi, intonasi, dan ritme puisi secara langsung (Sellavia & Fradana, 2024).

Nurhadi mendefinisikan puisi sebagai karya sastra yang menggunakan irama yang padu, pilihan kata-kata kias (imajinatif), dan bahasa yang padat dan padu untuk menyampaikan pandangan penyair (Yunikasari, 2021). Zannah dkk. (2022) juga mengatakan puisi adalah karya imajinasi penyair atas pengalamannya yang disampaikan dalam bahasa yang padat, ringkas, indah, simbolis, dan konotatif. Membaca puisi memiliki rima dan irama, jadi membacanya tidak boleh terlalu cepat atau terlalu lambat (Asip dkk., 2022). Membaca puisi tidak hanya melatih keterampilan kognitif dan linguistik, tetapi juga memberikan pengalaman estetis dan emosional yang mendalam dan membentuk karakter siswa agar lebih percaya diri (Sellavia & Fradana, 2024; Zannah dkk., 2022). Menurut Sukma dkk. (2019), beberapa manfaat membaca puisi adalah sebagai berikut: 1) membantu mengarahkan kepribadian berbahasa siswa; 2) membentuk berimajinasi siswa ;3) memungkinkan siswa untuk menggambarkan peristiwa kehidupannya; 4) memiliki kemampuan untuk mengekspresikan emosi dan perasaan mereka secara verbal dan lisan.

Berdasarkan fakta di lapangan yang peneliti temukan pada siswa kelas III SD 117509 Poldung, kemampuan membaca puisi siswa masih belum optimal meskipun sudah memahami teori atau materi puisi dengan baik. Hal ini ditunjukkan ketika praktek membaca puisi, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengekspresikan puisi secara tepat. Anak-anak sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan bahasa sering menghadapi kesulitan dalam memahami makna tersirat dari kata-kata, yang dapat menyebabkan menurunnya rasa percaya diri. dalam menafsirkan puisi. Selain itu, keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar yang masih terbatas membuat mereka belum mampu menentukan intonasi,

ritme, dan tekanan yang tepat saat membaca puisi. Ekspresi wajah maupun gestur tubuhnya juga tidak sesuai karena kurangnya penghayatan.

Kesulitan-kesulitan tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk mengembangkan kreativitasnya untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat agar siswa kelas III SD 117509 Poldung mampu membaca puisi sebagaimana mestinya. Salah satu metode atau pendekatan yang potensial untuk mengatasinya dapat dilakukan melalui cara bermain peran (*role play*). Penelitian yang relevan mendukung metode ini dilakukan oleh (Sellavia & Fradana, 2024) yang menemukan bahwa Peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan membaca puisi siswa SDN kelas IV. Gedangan menunjukkan bahwa metode *role play* berhasil mencapai hasil ini. Sebelum ini, nilai membaca puisi rata-rata siswa di bawah standar. Namun, dengan menggunakan metode bermain peran, semua siswa berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan meningkatkan skor rata-rata mereka. Ini menunjukkan bahwa teknik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Pada riset lainnya dilakukan oleh Trisnawati & Fathoni (2023) menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 1 Boyolali setelah penerapan metode *role play*. Hasil ini ditunjukkan dari perbedaan yang nyata antara nilai tes sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut. Dengan adanya temuan-temuan dari kajian sebelumnya, metode *role play* menjadi pilihan yang tepat untuk membantu siswa kelas III SD 117509 Poldung mengatasi berbagai kendala dalam membaca puisi. Namun, meskipun penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menyoroti pengaruh metode ini terhadap kemampuan membaca puisi pada kelas 3 SD. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana metode *role play* berdampak pada SDN 117509 Poldung kelas III, dengan penekanan khusus pada kemampuan membaca puisi siswa tahun pertama. Diharapkan keterampilan membaca puisi siswa akan ditingkatkan dengan metode bermain peran. Ini juga dapat meningkatkan cara mereka menghayati dan mengekspresikan puisi.

## METODE

Pendekatan kuantitatif, yang berlandaskan pada filsafat positivisme, telah dipilih sebagai metode penelitian dalam studi ini (Sugiono, 2017). Dengan menggunakan pendekatan ini, populasi atau sampel tertentu telah dipilih sebagai objek kajian. Instrumen penelitian yang disusun secara khusus data dikumpulkan dan kemudian dianalisis secara statistik menggunakan perangkat lunak statistik. Tujuan analisis adalah untuk menarik kesimpulan yang objektif dan dapat diandalkan, serta menguji validitas hipotesis yang ditetapkan sebelumnya. Desain pra-eksperimen pra-tes-pasca-tes kelompok tunggal, dengan melibatkan dua tahap pengujian: pengujian awal sebelum pemberian perlakuan eksperimental dan pengujian akhir setelah perlakuan diberikan. Hal ini, perubahan yang terjadi pada

variabel penelitian dapat diukur dengan membandingkan hasil pengujian awal dan akhir (Sugiono, 2021).

Kondisi awal kelompok sampel akan diukur melalui *pretest* yang diberikan terlebih dahulu. Indikator yang digunakan dalam *pretest* ini antara lain: (1) pemahaman siswa tentang puisi, meliputi ciri-ciri bahasa yang digunakan, pengertian, dan struktur puisi; (2) kemampuan siswa mengidentifikasi ekspresi dan cara membaca puisi; (3) pemahaman siswa manfaat membaca puisi; dan (4) kemampuan siswa mengenali tema serta makna puisi. Mekanisme intervensi dalam penerapan *role play* melibatkan semua siswa kelas III sebagai peserta aktif. Kemudian siswa membaca puisi secara bergantian dengan panduan dari guru untuk meningkatkan intonasi, ekspresi, dan gestur. Setelah pelaksanaan *role play* selesai, *posttest* dilakukan sebagai tahap akhir. Perbedaan antara hasil tes awal dan tes akhir akan mengungkapkan adanya perubahan atau peningkatan pada kelompok sampel sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diterapkan telah mencapai tujuan yang diharapkan (Lubis & Nasution, 2024). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

$O_1$  : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan atau *treatment*)

$O_2$  : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan atau *treatment*)

$X$  : *Treatment* atau perlakuan yang diberikan

Seluruh siswa kelas III di SDN 117509 Poldung pada tahun ajaran 2023/2024 menjadi objek penelitian ini. Dengan kata lain, semua siswa dalam populasi tersebut terlibat secara penuh. Sebagai contoh dalam penelitian ini, seluruh populasi dijadikan responden dengan menggunakan teknik sampling jenuh (Soujan, 2017), yang dapat diterapkan jika jumlah populasi kurang dari 30 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan tes keterampilan membaca puisi siswa. Observasi dilakukan untuk mengamati situasi, kondisi, serta isyarat-isyarat yang muncul selama proses pembelajaran membaca puisi di lokasi penelitian. Rancangan tes kemampuan membaca puisi diawali dengan melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan dan kestabilan siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah *pretest* diberikan dan mengetahui keadaan kelas, maka selanjutnya diberikan perlakuan berupa penerapan metode *role play* kepada siswa.

Perlakuan ini melibatkan siswa secara langsung. Siswa membaca puisi dengan bimbingan guru dan berpartisipasi dalam diskusi bersama teman sekelas untuk memberikan masukan. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa diberikan tes tambahan menggunakan soal yang sama dengan tes sebelumnya untuk mengukur kemampuan mereka dalam membaca puisi. Sebelumnya, instrumen tes Semua bahan yang digunakan dalam penelitian ini diuji untuk memastikan bahwa mereka valid dan dapat diandalkan. Selain itu, soal ujian juga dinilai untuk mengevaluasi kemampuan membedakan dan tingkat kesulitan. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa ujian tersebut menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya. Alat SPSS

dan uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan strategi dramatisasi akan berdampak pada kemampuan siswa untuk membaca puisi.

## HASIL

Karakteristik data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dijelaskan melalui analisis statistik yang telah diuraikan. Dengan analisis ini, rata-rata, deviasi standar, dan distribusi frekuensi untuk setiap variabel dapat dihitung. Setelah menguji validitas, reliabilitas, dan normalitas untuk memastikan keabsahan dan konsistensi data, hipotesis penelitian diuji dengan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok sampel.

### Uji Validitas

Uji validitas korelasi product moment digunakan untuk menguji butir tes penelitian ini. Nilai R hitung dalam penelitian ini adalah 0,381, dengan tingkat signifikansi 0,05. Nilai R hitung dianggap valid jika nilainya melebihi R tabel. Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.**  
**Hasil Uji Validitas**

Item Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
Soal 1	0,489	0,381	Valid
Soal 2	0,597	0,381	Valid
Soal 3	0,470	0,381	Valid
Soal 4	0,593	0,381	Valid
Soal 5	0,471	0,381	Valid
Soal 6	0,459	0,381	Valid
Soal 7	0,672	0,381	Valid
Soal 8	0,432	0,381	Valid
Soal 9	0,470	0,381	Valid
Soal 10	0,431	0,381	Valid

Nilai R hitung untuk setiap komponen tes lebih besar daripada nilai R tabel, yang menunjukkan bahwa semuanya dianggap valid, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Oleh karena itu, soal-soal yang valid telah dijamin untuk digunakan dalam penelitian ini karena mereka menjamin bahwa data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya. Selain itu, penggunaan soal-soal yang valid turut berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan, karena soal-soal ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi.

### Uji Reliabilitas

Berdasarkan pengujian yang dilakukan diperoleh reliabilitas  $r_{11}$  sebesar 0,613 yang melebihi  $r_{\text{tabel}}$  0,381 disimpulkan bahwa konsistensi dan keandalan dalam pengumpulan data telah berhasil dicapai melalui penggunaan instrumen penelitian yang reliabel. Hal ini terbukti dari tingkat reliabilitas yang tinggi yang ditunjukkan oleh instrumen tersebut. Dengan demikian, akurasi data yang diperoleh dapat dijamin, sehingga mendukung validitas internal penelitian. Hasilnya juga dapat dipercaya dan digunakan sebagai landasan untuk mengambil kesimpulan yang sah. Tabel 2 menunjukkan klasifikasi tingkat reliabilitas soal yang mengacu kepada Arikunto (2019).

**Tabel 2.**  
**Tingkat Reliabilitas**

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat rendah

### Uji Tingkat Kesukaran

Melalui analisis terhadap hasil perhitungan indeks kesukaran yang tertuang dalam Tabel 3, dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai tingkat kesulitan setiap butir soal. Adapun syarat pengambilan keputusan berdasarkan kriteria yang yang ditentukan oleh Robert L. Thorndike Dan Elizabeth Hagen dalam (Fatimah & Alfath, 2019) antara 0,30 dan 0,70 dianggap sebagai kategori sedang, sementara P yang lebih besar dari 0,70 termasuk dalam kategori mudah. Dengan demikian, tingkat kemudahan atau kesulitan soal yang telah disusun dapat diketahui secara objektif, yang dapat membantu guru dalam mengevaluasi kompleksitas dan relevan butir soal yang diberikan.

**Tabel 3.**  
**Hasil Tingkat Kesukaran**

Nomor Soal	TK%	Kategori
1	0,60	Sedang
2	0,68	Sedang
3	0,72	Mudah
4	0,84	Mudah
5	0,52	Sedang
6	0,76	Mudah
7	0,68	Sedang
8	0,72	Mudah
9	0,72	Mudah

10	0,64	Sedang
----	------	--------

Dari Tabel 3 disimpulkan bahwa Pertanyaan 1, 2, 5, 7, dan 10 termasuk dalam kategori pertanyaan tingkat menengah, sementara pertanyaan 3, 4, 6, 8, dan 10 dikategorikan sebagai pertanyaan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesulitan soal yang diberikan cukup merata, sehingga memudahkan dalam menilai kualitas soal dan membedakan kemampuan siswa.

### Daya Pembeda Soal

Penguasaan materi oleh siswa dapat diidentifikasi melalui penggunaan daya pembeda. Daya pembeda soal, yang dihitung berdasarkan hasil ujian siswa, berfungsi untuk mengklasifikasikan siswa ke dalam kelompok yang menguasai dan yang belum menguasai materi pembelajaran. Hasil perhitungan daya pembeda soal tersebut kemudian disajikan secara ringkas dalam Tabel 4. Analisis ini digunakan untuk membantu mengidentifikasi seberapa efektif setiap pertanyaan dan pahami potensi setiap siswa.

**Tabel 4.**  
**Hasil Daya Pembeda Soal**

Nomor Soal	DP	Kategori
1	0,32	Cukup
2	0,441	Baik
3	0,298	Cukup
4	0,474	Baik
5	0,277	Cukup
6	0,294	Cukup
7	0,535	Baik
8	0,254	Cukup
9	0,298	Cukup
10	0,240	Cukup

Analisis daya diskriminatif pertanyaan menunjukkan bahwa kemampuan pertanyaan untuk mendiskriminasi siswa sangat berbeda. Tabel 4 menunjukkan hasilnya: tiga pertanyaan memiliki daya pembeda yang baik, dan tujuh pertanyaan lainnya memiliki daya pembeda yang cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan dengan daya diskriminatif yang cukup lebih efektif untuk melihat perbedaan kemampuan siswa secara lebih dekat, tetapi pertanyaan dengan daya diskriminatif yang cukup juga membantu mengetahui seberapa baik siswa memahami pelajaran secara keseluruhan.

### Uji Normalitas

Data yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari bacaan puisi siswa. Uji validitas, reliabilitas, tingkat kompleksitas, dan varians dilakukan sebelum menyajikan hasil perlunya melakukan pengujian tambahan untuk memenuhi persyaratan analisis yang dibutuhkan. Pada langkah ini, pengujian mencakup pemeriksaan normalitas dan homogenitas data untuk memverifikasi apakah data sesuai dengan persyaratan analisis yang dibutuhkan. Uji normalitas digunakan

untuk melihat apakah informasi dalam survei terdistribusi normal. Metode uji Liliefors sering digunakan dalam uji normalitas ini. Sebaliknya, uji homogenitas bermanfaat untuk mengevaluasi apakah data ujian telah memiliki tingkat keseragaman atau tidak. Tabel berikut menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Menurut analisis nilai ujian, nilai rata-rata adalah 50,4, dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 30. Nilai pra-ujian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai yang sebanding dengan rata-rata. Setelah tes, skor rata-rata meningkat menjadi 82, menunjukkan bahwa siswa memperoleh pemahaman atau keterampilan yang lebih baik setelah mengikuti kelas atau penelitian. Nilai tertinggi adalah 100, dan nilai terendah adalah 60, dengan distribusi nilai yang lebih tinggi di post-test dibandingkan dengan pre-test pertama, menunjukkan bahwa siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan kinerja. Sebelum memulai analisis, data observasi diperiksa untuk normalitas dan konsistensi dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Untuk memastikan konsistensi, uji normalitas dan konsistensi dilakukan menggunakan SPSS versi 26.00, dan uji konsistensi digunakan Uji Shapiro-Wilk.

$H_a$ : sampel memiliki distribusi normal.

$H_0$ : sampel tidak memiliki distribusi normal.

Hasil menunjukkan nilai sig yang didapat. Nilai signifikansi di bawah 0,05 ditolak, tetapi nilai sig di atas 0,05 diterima. Tabel berikut menunjukkan hasil uji normalitas dari data pre- dan post-test siswa:

**Tabel 5.**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.194	25	.016	.923	25	.059
Hasil						
Post Test	.189	25	.022	.920	25	.052

Nilai uji Liliefors Shapiro-Wilk, baik untuk data pre-test maupun post-test, berada di atas tingkat signifikansi yang ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), seperti yang terlihat pada analisis Tabel 5. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa distribusi data penelitian baik sebelum maupun setelah perlakuan mengikuti distribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas data telah terpenuhi, sehingga memungkinkan dilakukannya analisis statistik parametrik lebih lanjut.

**Tabel 6.**  
**Hasil Uji Homogenitas**

Levene					
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil PreBased on Mean.017	Test	1	48		.897
	Based on.000	1	48		1.000
Median					

Based on.000	1	48.00	1.000
Median and with adjusted df		0	
Based on.021	1	48	.885
trimmed mean			

Berdasarkan data statistik yang disajikan pada Tabel 6, nilai signifikansi melebihi ambang batas  $\alpha = 0,05$ . Temuan ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah tes. Dengan kata lain, data dianggap homogen karena karakteristik kedua pengujian tidak berbeda. Pengujian hipotesis kemudian dilakukan menggunakan data parametrik dan uji t independen. Tujuan uji coba ini adalah untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam kemampuan membaca puisi siswa setelah diberikan perlakuan atau dengan menerapkan metode *role play*. Dengan prasyarat homogenitas terpenuhi, hasil dari uji t nantinya akan memberikan penjelasan yang jelas mengenai keefektifan metode *role play* terhadap kemampuan membaca puisi siswa. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh metode pembelajaran tersebut dalam peningkatan kemampuan membaca puisi siswa.

**Tabel 7.**  
**Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variance		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 Uji Hipotesis	Assumed equal variances	.017	.897	-	48	.000	-31.600	3.187	-38.009	-25.191
	Assumed unequal variances			-	47.988	.000	-31.600	3.187	-38.009	-25.191

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas dengan menggunakan SPSS versi 26,00, didapatlah nilai F sebesar 0,017 dan df nya sebesar 48. Hasil uji t sebesar -9.914 dan signifikan adalah 0,897. Dengan demikian di dapatkan hasil perhitungan uji-t sebesar -9.914 yang dimana nilai thitung > t tabel yaitu  $-9.914 > 1.677$  yang artinya Metode bermain peran dapat berkontribusi pada Untuk mempromosikan pembacaan puisi di kalangan siswa kelas tiga. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi terhadap puisi menjadi lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* memiliki kontribusi yang sangat berarti dalam meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa, yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Tujuan pendidikan membaca puisi adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengungkapkan perasaan dan emosi melalui lafal, tekanan, intonasi, interval waktu, dan ekspresi (Zannah et al., 2022). Namun, banyak siswa yang kesulitan memahami keterampilan ini, terutama ketika mereka dididik dengan metode konvensional, yang seringkali bosan. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang lebih inovatif dan interaktif diperlukan untuk membantu siswa memahami dan menghayati puisi dengan lebih baik (Sellavia & Fradana, 2024).

Salah satu pendekatan yang menawarkan pemecahan adalah *role play*, yang menggabungkan pendidikan dan kegiatan bermain kedudukan. Investigasi ini dilakukan dengan desain satu kelompok *pretest posttest* dan dicoba di SDN 117509 Poldung dengan satu kelas yang dipilih sebagai contoh. menunjukkan peningkatan yang signifikan, berdasarkan temuan penelitian. Nilai pretest yang meningkat dari 50, 4 menjadi 82, menunjukkan peningkatan ini. Ini menunjukkan bahwa metode pendidikan *role play* dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sebelum instrumen diberikan kepada siswa, validitas dan realitasnya diuji.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua soal yang digunakan memenuhi standar akurasi untuk mengukur keahlian siswa. Selain itu, reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa hasil yang signifikan mengonfirmasi konsistensi instrumen, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Sebagian besar soal berada dalam kategori dari tingkat kesulitan tinggi hingga tingkat yang mudah, memberikan keseimbangan yang cukup untuk mengakomodasi perubahan dalam keahlian siswa. Dibandingkan dengan metode pendidikan konvensional, metode *role play* ini terbukti meningkatkan kemampuan membaca puisi siswa secara signifikan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung 9,914 dan nilai tabel 1,677. Setelah menyamakan kedua nilai ini, jelas bahwa thitung adalah thitung.

Oleh karena itu, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, menunjukkan bahwa tata cara *role play* meningkatkan keahlian membaca puisi siswa. Dengan melakukan aktivitas *role play*, siswa tidak hanya mendapatkan uraian teori, tetapi mereka juga dapat menerapkannya ke lingkungan yang sesuai. Pendidikan menjadi lebih signifikan dan berkesan karena proses ini membantu siswa tampil berani dan yakin dalam menyampaikan ide-ide mereka. Oleh karena itu, *role play* mungkin menjadi metode pendidikan alternatif yang bagus untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi dan keterampilan bahasa lainnya siswa. Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pendidikan yang sama dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. Tata cara *role play* efektif dalam membangun berbagai keahlian siswa, menurut hasil penelitian kedua ini (Sellavia & Fradana, 2024).

## KESIMPULAN

Pelaksanaan tata cara *role play* mempengaruhi positif pada keahlian membaca puisi siswa kelas 3 SDN 117509 Poldung. Analisis statistik menampilkan kalau tata cara ini efisien dalam tingkatan keahlian membaca puisi siswa saat sebelum serta setelah pelaksanaan. Pendekatan *role play* menolong siswa menguasai teori serta menerapkannya dalam pendidikan yang lebih menarik serta interaktif, sehingga lebih gampang ikut serta sepanjang proses pendidikan. Tata cara *role play* bisa dijadikan alternatif supaya pendidikan lebih menarik, gampang dimengerti, serta menarik keaktifan siswa.

Guru dianjurkan buat meningkatkan kreativitas dalam mempraktikkan metode *role play* supaya siswa lebih termotivasi buat belajar. Tidak hanya itu, sekolah bisa memfasilitasi guru dengan membagikan pelatihan buat tingkatan keahlian dalam mempraktikkan tata cara *role play*, sehingga pendidikan jadi lebih efisien serta mengasyikkan buat siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asip, M., Juliati, T. A. L., Maisura, Juliana, Setyaningsih, L. A. D., K, E. R., Devianty, R., Juliana, Mutia, I., & Sitanggang, R. P. (2022). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sd*. Cv. Media Sains Indonesia Melong Asih Regency B40 - Cijerah.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020). Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana Dasar. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 86–92. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5060>
- Bastian, A. B. F. M., Imroatun, Muafiqoh, M., Zahra, S. H., & Sajid, D. I. B. (2023). Sikap Orang Tua dan Guru tentang Teknologi Digital Berbasis Media Aplication terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.25078/pw.v8i2.3116>

- Chesler, M., & Fox, R. (1999). *Methodsh Role-Playing Classroom* (Amerika Se).  
Institute for Social Research University of Michigan.
- Deliyana, E., & Fitriani, H. S. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role  
Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari  
Ii Kabupaten Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v8i1.1260>
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan  
Fungsi Distraktor. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2),  
37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Hasibuan, F. H. (2017). Sikap Siswa Melalui Model Pembelajaran Konstruktivisme.  
*Studi Multidisipliner*, 4(1), 46–64. [https://doi.org/10.24952/  
multidisipliner.v4i2.927](https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v4i2.927)
- Imroatun. (2018). *Alternatif Media Pengembangan Literasi Baca Tulis Berbahasa  
Nasional bagi Siswa Raudlatul Athfal. 1*, 103–112.
- Imroatun, I. (2021). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN SMH Banten.
- Imroatun, I., Bastian, A. B. F. M., Imoy, S., Pandini, F. D., & Santoso, F. S. (2024).  
Pengenalan Literasi Keagamaan Melalui Metode Kreatif Dan Interaktif Untuk  
Anak Usia Dini. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 14(2), 137–150.  
<https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v14i2.2566>
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.  
*Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 138–148.  
<http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2091>
- Lubis, C., & Nasution, S. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap  
Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa  
Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*,  
13(2), 2017–2028. <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v30i1.2244>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat  
Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journa*, 1(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget  
Terhadap Kemampuan. *Journal of Science and Social Research*, 4307(3),  
588–594. <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i3.993>
- Purba, N. A. (2020). *Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. indonesia  
emas grup.
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). Minat belajar siswa sd terhadap pkn melalui  
model pembelajaran bermain peran. *Nizhamiyah Vol.*, 11(1), 90–97.  
<http://dx.doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>
- Rambe, D., Hasibuan, A. N., & Setyawati, I. (2022). Analisis Perbedaan Perilaku  
Kerja Dilihat dari Motivasi dan Stres Kerja Karyawan di Masa Pandemi  
COVID-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2), 191–204. [https://doi.org/  
10.31599/jki.v22i2.1022](https://doi.org/10.31599/jki.v22i2.1022)

- Rohani, A., & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD Kurnia in. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Research & Learning in Primary Education*, 2(1), 61–67. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.582>
- Sellavia, R., & Fradana, A. N. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Membaca Puisi di Sekolah Dasar. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(2), 1762–1768. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3606>
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian KUalitatif dan Kuantatif*. Alfabeta.
- Sugiono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*. alfabet.
- Sukma, E., Mahyuddin, R., & Suriani, A. (2019). Literasi Membaca Puisi Guru SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i1.106325>
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca: Sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV. Angkasa.
- Trisnawati, O. E., & Fathoni, A. (2023). The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 142–149. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56643>
- Yunikasari, W. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Melalui Pemodelan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1040–1045. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1334>
- Zannah, F. N., Satrijono, H., & Finali, Z. (2022). Kemampuan Membaca Puisi Peserta Didik Kelas Iia Sdn 1 Karang Sari Kabupaten Banyuwangi Di Era New Normal. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(2), 115–128. <https://doi.org/10.21009/PIP.362.3> Volume