

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V
SD NEGERI 159 PEKANBARU**

Riama Taruli Br Sinaga¹, Febrina Dafit²

¹PGSD FKIP Universitas Islam Riau

¹riamatarulibrsinaga@gmail.com, ²febrinadafit@edu.uir.ac.id.

ABSTRACT

This research aims to find out whether there is an influence of the role playing learning model on the reading comprehension ability of class V students at SD Negeri 159 Pekanbaru. This research is a type of quasi-experimental research with a nonequivalent control group design. The population in this study were all fifth grade students at SD Negeri 159 Pekanbaru. The sample for this research was 30 students in class VB at SD Negeri 159 Pekanbaru. Research data collection techniques are obtained from objective tests carried out with pretest and posttest as well as observation to determine the results of the influence. The results of this research indicate that the use of the role playing learning model influences students' reading comprehension abilities. Based on the posttest results, the average of the experimental class was 80.33 higher than the pretest average of 59.33, so it was seen that there was an increase in the average from pretest to posttest. Based on testing and hypotheses obtained using simple linear regression, a significance value of $0.001 < 0.05$ was obtained, meaning that the role playing learning model (X) had a significant and significant effect on the reading comprehension ability (Y) of class V students at SD Negeri 159 Pekanbaru. So it can be concluded that the use of the role playing learning model (X) has a significant influence on the reading comprehension ability (Y) of class V students at SD Negeri 159 Pekanbaru.

Keywords: *Learning Model, Role Playing, Reading Comprehension Ability*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control grup design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Negeri 159 Pekanbaru yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data penelitian diperoleh dari tes objektif yang dilakukan dengan pretest dan posttest serta observasi untuk mengetahui hasil pengaruhnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa. Berdasarkan hasil *posttest* rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi 80,33 dari rata-rata *pretest* 59,33 maka terlihat adanya peningkatan rata-rata *pretest* ke *posttest*. Berdasarkan pengujian dan hipotesis yang diperoleh dengan menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ artinya model pembelajaran *role playing* (X) berpengaruh dan signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman (Y) siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role*

playing (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman(Y) siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Role Playing*, Kemampuan Membaca Pemahaman

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah fondasi utama dalam upaya menanggulangi beragam permasalahan sosial yang melanda zaman kita saat ini. Dari kebodohan hingga ketidasetaraan, pendidikan memiliki peran yang tak tergantikan dalam membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bahkan bangsa dan negara. Seiring dengan pentingnya pendidikan, pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) menjadi tahap awal yang menentukan dalam perjalanan pembelajaran siswa.

Pendidikan dasar di Sekolah Dasar memberikan siswa kemampuan dasar seperti berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, pemahaman ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kemampuan komunikasi. Salah satu aspek penting dari pembelajaran adalah kemampuan berbahasa, yang mencakup empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca, sebagai kemampuan awal yang memengaruhi perkembangan kemampuan lainnya.

Kemampuan membaca membantu siswa memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman. Oleh karena itu, kemampuan membaca, khususnya membaca pemahaman, penting untuk kesuksesan akademis.

Membaca pemahaman adalah membaca dengan tujuan untuk memahami seluruh isi teks. Membaca pemahaman memungkinkan pembaca untuk memahami isi teks dengan baik, mengaitkan pengetahuan dan pengalaman pribadi untuk memahami teks bacaan yang dibacanya. Kemampuan ini penting bagi siswa karena berdampak pada prestasi akademis mereka. Siswa yang mahir dalam membaca pemahaman cenderung lebih mampu memahami teks, mengidentifikasi gagasan utama, dan menjawab pertanyaan dengan baik. Namun, masih banyak siswa yang tidak memiliki minat baca, seperti yang diungkapkan dalam penelitian Rahmawati (2020:2) menemukan data yang menyatakan dari Januari 2020

yang dirilis oleh UNESCO, Indonesia menempati peringkat kedua dari bawah dalam hal tingkat literasi di dunia. Data UNESCO menunjukkan bahwa minat baca di Indonesia sangat mengkhawatirkan, dengan hanya 0,001% dari populasi yang menunjukkan minat baca. Ini berarti, dari setiap 1000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang secara aktif membaca. Maka dari data diatas kita dapat menyimpulkan masih banyak sekali orang-orang yang tidak memiliki minat baca atau minat bacanya masih rendah. Dari data tersebut, terlihat bahwa masih ada banyak siswa di Indonesia yang belum memiliki kemampuan membaca karena berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya minat membaca.

Hasil wawancara awal di SD Negeri 159 Pekanbaru menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V masih rendah. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya minat dan motivasi baca siswa, serta model pembelajaran yang kurang menarik. Ini dibuktikan dari nilai hasil ujian semester 1 (ganjil) mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang dimana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini banyak menggunakan teks bacaan yang

harus dipahami untuk menjawab soal, dimana terdapat siswa kelas VA dan VB. Di kelas VA siswa yang mencapai ketuntasan hanya 13 siswa dan 17 siswa yang tidak tuntas, sedangkan di kelas VB yang mencapai ketuntasan hanya 12 siswa dan 18 siswa yang tidak tuntas, dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 70. Maka dalam artinya masih banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan karena tidak memiliki kemampuan membaca pemahaman. Terlepas dari itu guru juga jarang melaksanakan atau menggunakan model pembelajaran ketika guru mengajar, sehingga siswa merasa jenuh, malas dan bosan dalam belajar.

Padahal jika guru menggunakan model pembelajaran pada saat mengajar akan memberikan dampak positif, seperti yang dikatakan oleh Asyafah (2019:20) model pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah, dengan menggunakan model pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menghindari kebosanan, dan berpotensi meningkatkan minat serta

motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa sangat penting, karena melalui kegiatan membaca pengetahuan siswa akan meningkat. Dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, guru bisa menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa ialah model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* dipilih sebagai solusi karena menumbuhkan interaksi aktif, menerapkan konsep, dan melatih mental siswa. Model ini juga dianggap efisien dan sesuai untuk usia sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan pengaruh positif model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman. Studi yang dilakukan oleh Nursolihat dkk (2023:828-836) yang berjudul Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas III SDN 020 Lengkong Besar Kota Bandung menemukan bahwa nilai rata-rata

posttest setelah penerapan model pembelajaran *role playing* (83,33) lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* (57,08). Maka disimpulkan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan membaca Bahasa Indonesia.

Maka, berdasarkan dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru"

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini berupa kuantitatif dengan menggunakan jenis eksperimen, ialah penelitian yang bersifat menguji. Menurut Sugiyono (2019:11) penelitian eksperimen adalah sebuah pendekatan yang menggunakan percobaan dan digunakan untuk memahami pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen dalam situasi yang terkontrol.

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini ialah eksperimen semu (*quasi eksperiment*), dengan menggunakan design *nonequivalent control grup design*. Dimana

pelaksanaannya akan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Variabel independen penelitian adalah model pembelajaran *role playing* (X) dan variabel dependen adalah kemampuan membaca pemahaman (Y).

Penelitian ini ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VA dan VB yang berjumlah 60 siswa, dengan metode pengumpulan data berupa soal tes kemampuan membaca pemahaman dan observasi. Tes yang digunakan berbentuk objektif dan terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Soal tes digunakan untuk membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai indikator pembelajaran.

Uji instrumen data penelitian ini terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan teknik analisis data penelitian ini terdiri dari tiga teknik analisa yaitu yaitu uji prasyarat

analisis (uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas), analisis deskriptif dan uji hipotesis (uji regresi linier sederhana). Pengujian validitas melibatkan penerapan teknik korelasi produk momen dari person dan pengujian reliabilitas menggunakan metode *Cronbach Alpha* menggunakan perangkat lunak *SPSS for Windows*. Analisis data termasuk menguji normalitas, homogenitas, linearitas, dan regresi menggunakan *SPSS 22 For Windows*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum menguji hipotesis, instrumen tes harus diperiksa untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Item soal yang diberikan kepada siswa harus valid terlebih dahulu. Dibawah ini hasil uji validitas soal tes kemampuan membaca pemahaman:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Tes

Item soal	<i>r hitung</i>	<i>r tabel</i>	<i>Keterangan</i>
Soal 1	0,531	0,361	Valid
Soal 2	0,623	0,361	Valid
Soal 3	0,584	0,361	Valid
Soal 4	0,569	0,361	Valid
Soal 5	0,385	0,361	Valid
Soal 6	0,462	0,361	Valid
Soal 7	0,629	0,361	Valid
Soal 8	0,440	0,361	Valid
Soal 9	0,504	0,361	Valid
Soal 10	0,530	0,361	Valid

r tabel dari 30 siswa ialah 0,361 didapatkan dari rumus $df = n-2$ ($30-2=28$), maka sesuai dengan ketentuan buku statistic hasilnya ialah 0,361. Maka dapat diambil Keputusan jika r hitung dari perhitungan SPSS lebih besar daripada r tabel maka item soal dianggap valid. Maka dari tabel tersebut menyatakan bahwa instrumen soal tes kemampuan membaca pemahaman valid karena r hitung lebih beasr dari r tabel.

Untuk hasil reliabilitas instumen tes adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha
0,727

Reliabilitas diukur menggunakan uji statistik Cronbach Alpha, di mana sebuah konstruk atau variabel dianggap reliabel jika menghasilkan nilai Cronbach Alpha $> 0,60$. Maka hasil penelitian menunjukkan reliabel dengan nilai 0,727.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah sampel data yang akan digunakan menunjukkan distribusi yang normal. Dalam penelitian ini, normalitas diuji

menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis uji normalitas dipaparkan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data

<i>Test Normality</i>			
<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	Df	Sig
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,943	30	0,108
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,946	30	0,130
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,947	30	0,139
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,934	30	0,061

Berdasarkan hasil Shapiro-Wilk data test kemampuan membaca pemahaman menyatakan data berdistribusi normal karena signifikansi $> 0,05$. Untuk nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar $0,108 > 0,05$ maka data dinyatakan normal, nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar $0,130 > 0,05$ maka data dinyatakan normal, nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,139 > 0,05$ maka data dinyatakan normal, serta nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,061 > 0,05$ maka data dinyatakan normal. maka dari itu, disimpulkan bahwa data ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Sebelum menguji hipotesis seperti uji regresi linier sederhana, penelitian ini membutuhkan uji homogenitas. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memverifikasi kelompok data diperoleh dari populasi dengan varian yang merata (homogen) atau tidak. Tujuan uji ini untuk mengetahui apakah data kesamaan varian antara pretest dan posttest. Hasil uji homogenitas penelitian ini tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

<i>Test Homogeneity</i>		
Kelompok	Sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,940	Homogen
<i>Posttest</i>	0,104	Homogen

Berdasarkan *output* diatas yang dilakukan dengan menggunakan uji F diketahui nilai signifikansi (sig) *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar $0,940 > 0,05$, dan signifikansi (sig) *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar $0,104 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Uji Linearitas

Pengujian linieritas mengevaluasi apakah terdapat hubungan linear antara dua variabel

data (variabel dependen dan independen). Tujuan dari uji linieritas adalah untuk menilai apakah ada keterkaitan linier antara kedua variabel tersebut. sehingga memungkinkan analisis regresi untuk dilanjutkan. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 22.0. Hubungan antara dua variabel dianggap linear jika tingkat signifikansi (*Deviation for Linearity*) $> 0,05$. Berikut adalah hasil dari pengujian linieritas dalam penelitian ini:

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

<i>Test Linearity</i>			
		Sig	Keterangan
Deviation From Linearity		0,174	Linear

Dari tabel tersebut, kesimpulan dapat diambil bahwa nilai signifikansi adalah 0,174, artinya adanya hubungan linier yang signifikan antara variabel bebas (model pembelajaran *role playing*) dengan variabel terikat (kemampuan membaca pemahaman).

Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menginterpretasikan pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Ini dapat melibatkan identifikasi pola-pola

perubahan dalam skor, perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest*, dan penjelasan tentang sejauh mana model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

a. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Sebelum siswa menerima perlakuan, data *pretest* mengenai kemampuan membaca pemahaman telah didapat pada awal pembelajaran, dengan siswa menjawab 10 soal pertanyaan Untuk data hasil *pretest* dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 6. Hasil *Pretest*

Deskripsi	
Nilai <i>Minimum</i>	20
Nilai <i>Maximum</i>	90
Mean	59,33
Modus	80
Median	60
Simpangan baku	19,964

Dari tabel diatas dapat disimpulkan nilai tertinggi ialah 90 dan nilai terendah ialah 20, skor mean 59,33 modus sebesar 80 dan median sebesar 60, dan simpangan baku 19,964

b. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Data *posttest* diperoleh setelah siswa diberikan *treatment*. *Treatment* yang digunakan yaitu model pembelajaran *role playing* untuk mengetahui dan mengukur pengaruh

model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 159 Pekanbaru. Soal terdiri dari 10 pertanyaan yang indikatornya sama dengan *pretest*. Untuk hasil *pretest* dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 7. Hasil *Posttest*

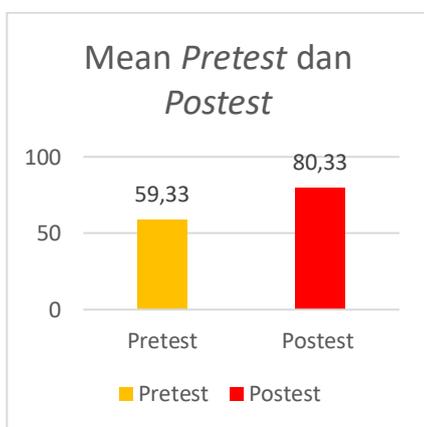
Deskripsi	
Nilai <i>Minimum</i>	50
Nilai <i>Maximum</i>	100
Mean	80,33
Modus	80
Median	80
Simpangan baku	13,257

Dari tabel diatas kesimpulan dapat ditarik dimana nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50, skor mean 80,33, simpangan baku (SD) sebanyak 13,257, modus sebesar 80 dan mediannya ialah 80.

c. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Ekperimen

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* merupakan tahap evaluasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman. *Pretest*, yang dilakukan sebelum intervensi, memberikan gambaran awal tentang kemampuan siswa sebelum mereka terlibat dalam pembelajaran model *role playing*. Dan hasil *posttest*

memberikan gambaran perubahan yang terjadi dalam kemampuan siswa setelah mereka terlibat dalam pembelajaran menggunakan model *role playing*. Hasil mean *pretest* 59,33 dan hasil *posttest* 83,33. Untuk perbandingan mean hasil *pretest* dan *posttest* dapat digambarkan pada diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Diagram diatas menyatakan bahwa nilai mean *pretest* sebesar 59,33 < 80,33 nilai mean *posttest*, dengan selisih 21. Maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan setelah dilaksanakannya model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman.

Uji Hipotesis

Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi

linier sederhana. Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, apakah itu positif atau negatif, serta untuk mengevaluasi seberapa besar dampaknya terhadap nilai variabel dependen saat variabel independen mengalami perubahan. Uji regresi linier sederhana ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel model pembelajaran *role playing* (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel kemampuan membaca pemahaman (Y). Untuk mengetahui pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Pengujian Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	47,354	4,638	0,816	10,211	0,001
Model pembelajaran <i>Role Playing</i>	0,556	0,075		7,472	0,001

Kriteria dalam pengambilan keputusan pada uji regresi linier sederhana adalah jika nilai signifikansi < 0,05, menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Y, sedangkan jika

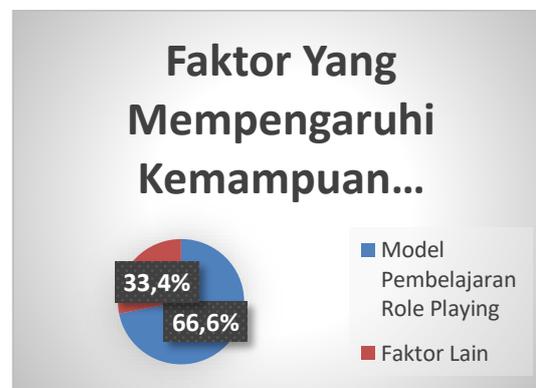
nilai signifikansi $> 0,05$, maka variabel X tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, artinya model pembelajaran *role playing* berpengaruh dan signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Setelah hasil uji hipotesis diketahui maka selanjutnya menganalisis koefisien determinasi. Koefisien determinasi adalah sebuah ukuran yang dipakai untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, diungkapkan dalam persentase (%). Chin (1998) mengelompokkan nilai R Square sebagai 0,67 (kuat), 0,33 (moderat), dan 0,19 (lemah).

Tabel 9. koefisien Determinasi

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa R Squere 0,666 diubah menjadi persen menjadi 66,6% dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman sebesar 66,6% dalam kategori moderat sedangkan sisanya 33,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Kontribusi model pembelajaran *role*

playing terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa dapat digambarkan pada diagram dibawah:



Gambar 2. Diagram Pie Presentasi R (Square)

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Model	R	R Square	Adjusted R Squere	Std. Error of the Estimate
1	0,816 ^a	0,666	0,654	7,797

Asyafah (2019:20) menyatakan model pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah, dengan menggunakan model pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat

belajar siswa, menghindari kebosanan, dan berpotensi meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* dipilih sebagai solusi karena menumbuhkan interaksi aktif, menerapkan konsep, dan melatih mental siswa. Model ini juga dianggap efisien dan sesuai untuk usia sekolah dasar.

Penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru. Terlihat dari perbedaan hasil antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen, yang terlihat dari peningkatan mean nilai siswa dari 59,33 pada pretest menjadi 80,33 pada posttest. Sedangkan di kelas kontrol angka mean saat *pretest* ialah sebesar 61,67 kemudian setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif angka meannya hanya 65,00, dalam arti peningkatannya hanya sedikit. Berbeda dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* peningkatan yang didapatkan lebih banyak. Maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Output analisis inferensial pada uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dimana hasil uji normalitas pada penelitian ini bahwa untuk nilai signifikansi *pretest* kontrol sebesar $0,108 > 0,05$, nilai signifikansi *posttest* kontrol sebesar $0,130 > 0,05$, nilai signifikansi *pretest* eksperimen sebesar $0,139 > 0,05$, serta nilai signifikansi *posttest* eksperimen sebesar $0,061 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini memiliki distribusi normal.

Hasil uji inferensial untuk uji homogenitas pada penelitian ini ialah nilai signifikansi (sig) *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar $0,940 > 0,05$, dan signifikansi (sig) *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar $0,104 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen serta varians

kelompok *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen juga homogen.

Hasil uji inferensial untuk uji linearitas pada penelitian ini ialah nilai signifikansi menyatakan angka 0,174 ini menunjukkan adanya korelasi yang signifikan secara linier antara variabel bebas (model pembelajaran *role playing*) dengan variabel terikat (kemampuan membaca pemahaman).

Hasil uji inferensial pada uji hipotesis yaitu uji regresi linier sederhana menyatakan hasil *pretest* dan *posttest* menyajikan nilai sig *pretest* dan *posttest* ialah 0,001 yang artinya hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh $0,001 < 0,05$, maka disimpulkanlah H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Dari hasil analisis data, penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nursolihat dkk (2023: 828-836) penelitian ini juga mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia, menggunakan desain *quasi*

eksperimen di kelas III SDN 020 Lengkong Besar, Kota Bandung. Hasil uji paired sampel t-test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima). Penelitian Arifin juga mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca Bahasa Indonesia, menggunakan desain *quasi eksperimen* di kelas III SDN 020 Lengkong Besar, Kota Bandung. Hasil uji paired sampel t-test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikonfirmasi bahwa model pembelajaran membantu serta memfasilitasi guru dalam proses pengajaran kepada siswa, memfokuskan siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami isi bacaan. Ini terlihat dari hasil penilaian siswa setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*. Menurut Asyafah (2019:61) tujuan digunakan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran ialah kegiatan pembelajaran lebih terarah. Dengan penerapan model pembelajaran, variasi dalam interpretasi bisa dihindari, sehingga penyampaian informasi kepada siswa menjadi serupa.

Hasil pengamatan yang ditemukan oleh peneliti saat menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah sebagai berikut:

Menentukan gagasan pokok

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kegiatan pembelajaran siswa sudah mencapai kecakapan di mana mereka dapat secara efektif mengidentifikasi dan menganalisis gagasan pokok yang terkandung dalam sebuah paragraf.

Menanggapi atau menjawab pertanyaan yang jawabannya ditemukan dalam bacaan

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kegiatan pembelajaran siswa bisa menjawab pertanyaan yang ditemukan dalam bacaan. Mereka tidak hanya mampu mengikuti alur cerita atau informasi yang disajikan, tetapi juga mampu merespons dengan baik dengan menjawab pertanyaan yang mungkin muncul dari teks yang mereka baca.

Memilih pernyataan yang tepat sesuai isi bacaan

Siswa sudah mampu menentukan pernyataan yang sesuai dengan konten bacaan. Dengan melaksanakan kegiatan belajar dengan model pembelajaran *role playing*, siswa telah mencapai kemampuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan pernyataan yang tepat sejalan dengan isi dan konteks bacaan yang mereka telaah.

Mengidentifikasi kata-kata sulit dalam bacaan

Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada kegiatan pembelajaran, para siswa telah berhasil dalam mengenali dan memahami kata-kata yang kompleks atau sulit yang terdapat dalam teks bacaan.

Menyimpulkan bahan bacaan

Setelah siswa membaca teks bacaan, siswa mampu menyimpulkan bahan bacaan. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa dibantu dalam menyimpulkan bahan bacaan. Sehingga setelah siswa menyelesaikan proses membaca teks tertentu, mereka tidak hanya memahami konten teks secara langsung, tetapi juga untuk melakukan sintesis informasi yang mereka peroleh. Dengan mengaplikasikan

keterampilan pemahaman bacaan yang mereka pelajari, siswa mampu menyusun dan menyimpulkan berbagai materi yang mereka baca dan bacaan yang mereka baca, serta mengekstrak inti dari pesan atau konsep yang disampaikan.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang mempergunakan model pembelajaran *role playing* memperlihatkan bahwa hasil kemampuan membaca pemahaman siswa sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Sesuai hasil penelitian dan analisis data dihasilkan perbedaan nilai dimana sebelum dilakukannya *treatment* nilai *pretest* terendah ialah 20 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai *posttest* setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *role playing*, maka *posttest* nilai terendah siswa ialah 50 serta nilai tertinggi 100. Dilihat dari *mean* terdapat hasil berbeda sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen yang dilihat dari peningkatan angka mean siswa saat melaksanakan *pretest* sebesar 59,33 menjadi 80,33 saat melakukan *posttest*.

Kemudian berdasarkan pengujian hipotesis yaitu uji regresi linier sederhana menyatakan hasil *pretest* dan *posttest* menyajikan nilai sig *pretest* dan *posttest* ialah 0,001 yang artinya hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh $0,001 < 0,05$, maka disimpulkanlah H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V SD Negeri 159 Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyafah, Abas. 2019. "Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6(1): 19–32.
- Nursolihat, Erika Nabila et al. 2023. "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia

(Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas III SDN 020 Lengkong Besar Kota Bandung) Erika.”
Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
09(September): 828–36.

Rahmawati. 2020. “Komunitas Baca Rumah Luwu Sebagai Inovasi Sosial Untuk Luwu House Reading Community as a Social Innovation to Increase Reading Interest in Luwu Regency.”
DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah 4(2): 158–68.

Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung:ALFABETA.