

PENERAPAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA MATERI MEMBACA

Ida Isnaini¹

¹SD Negeri 14 Pontianak Kota
Jalan Tamar Pontianak, Kalimantan Barat
¹e-mail: idaisnaini@gmail.com

Abstrak

Minat baca siswa kelas V SDN 14 Pontianak Kota sangat rendah. Berdasarkan observasi awal, terdapat 16 siswa (64%) yang bisa membaca, 9 siswa (36%) kurang lancar. Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing pada materi membaca siswa kelas V SD Negeri 14 Kecamatan Pontianak Kota? (2) Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada materi membaca dengan menggunakan metode pembelajaran role playing di kelas V SD Negeri 14 Kecamatan Pontianak Kota? Metode penelitian yang dilakukan melalui metode penelitian tindakan kelas dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan dilaksanakan dengan dua siklus. Penelitian dilakukan pada bulan Februari semester genap tahun ajaran 2018/2019, yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan test tulis. Terdapat peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari 64% ke 96%, meningkat sebesar 32%. Metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dari siklus 1 ke siklus 2 berturut – turut 72,50 dan 86,25.

Kata Kunci: bermain peran; prestasi belajar; membaca.

Abstract

The reading interest of fifth graders at SDN 14 Pontianak Kota is very low. Based on initial observations, there are 16 students (64%) who can read, 9 students (36%) are not fluent. This study aims to (1) determine the process of implementing learning by using the role playing method on reading material for fifth graders at SD Negeri 14, Pontianak City. (2) Knowing the increase in student achievement in reading material using the role playing learning method in class V SD Negeri 14 Pontianak City District? The research method was carried out through the classroom action research method with the following stages: planning, implementation, observation, reflection, and carried out in two cycles. The research was conducted in February in the even semester of the 2018/2019 academic year, which consisted of 25 people. Data collection techniques using observation and written test. There was an increase from cycle 1 to cycle 2, namely from 64% to 96%, an increase of 32%. The role playing method can improve student learning achievement. This is indicated by the increase in the average score of students from cycle 1 to cycle 2, respectively 72.50 and 86.25.

Keywords: role playing; learning achievement; read.

PENDAHULUAN

Minat membaca siswa kelas V SD Negeri 14 Pontianak Kota sangat rendah. Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran semester ganjil. Siswa kelas V

berjumlah 25 orang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan. Terdapat 10 siswa (40%) yang bisa membaca, 15 siswa (60%) kurang lancar. Sebagai akibat dari rendahnya minat membaca, penguasaan materi pelajaran yang disajikan juga rendah. Prestasi belajar siswa untuk semua mata pelajaran yang memerlukan membaca menunjukkan nilai rendah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa termasuk rendah (Yuliantini et al., 2020; Rahmani, 2019; Syahadati et al., 2018; Sulaiman, 2017; Wiranty, 2017a; Kurniawati, 2015). Hanya sebagian kecil saja siswa yang prestasi belajarnya baik dan sangat baik. Siswa kesulitan menangkap makna yang tersurat dan tersirat dalam sebuah bacaan, bahkan menangkap makna yang terkandung dalam kalimat mengalami kesulitan.

Berdasarkan pengalaman tersebut, perlu dilakukan perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Salah satu perubahan yang dilakukan dengan menggunakan metode role playing (metode bermain peran) dalam standart kompetensi membaca. Dalam pembelajaran menceritakan kembali isi bacaan, dapat dilakukan dengan menggunakan metode role playing sehingga menjadikan siswa lebih aktif. Metode role playing memahami bahasa sebagai keterampilan membaca secara langsung dengan berdasarkan kehidupan siswa dalam masyarakat. Metode role playing sangat cocok diterapkan ketika pengajar melakukan pembelajaran membaca dengan dibantu dengan kartu peran. Pembelajaran membaca tentunya dimulai dengan proses berbicara terlebih dahulu. Siswa harus mampu membaca dengan lancar, baik, dan benar agar dapat memahami isi bacaan yang dibacanya. Jika seorang siswa sudah bisa membaca dengan lancar, baik, dan benar diharapkan siswa tersebut juga lancar berbicara khususnya menceritakan kembali isi bacaan yang dibacanya.

Membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit. Kompleks berarti dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan faktor eksternal pembaca. Faktor internal berupa intelegensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan lain sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, latar belakang sosial dan ekonomi, dan tradisi membaca. Rumit artinya faktor

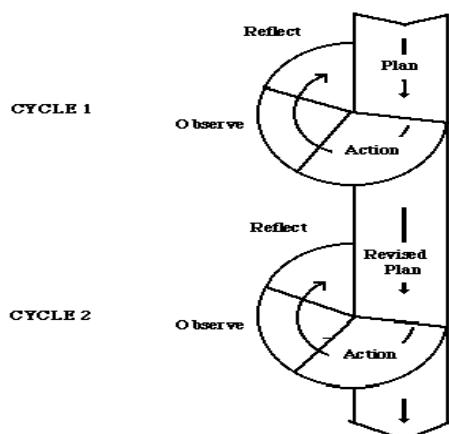
eksternal dan internal saling berhubungan membentuk koordinasi yang rumit untuk menunjang pemahaman bacaan (Nurhadi, 2008).

Kegiatan membaca meliputi 3 keterampilan dasar yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Proses *decoding* merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata. Sedangkan *meaning* merupakan proses memahami makna yang berlangsung dari tingkat pemahaman, pemahaman interpretatif, kreatif, dan evaluatif. Proses *recording* dan *decoding* berlangsung pada siswa kelas awal, sedangkan *meaning* lebih ditekankan pada kelas tinggi (Rahim, 2008).

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi membaca siswa kelas V SD Negeri 14 Kecamatan Pontianak Kota? (2) Apakah ada peningkatan prestasi belajar siswa pada materi membaca dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Kecamatan Pontianak Kota? Tujuan penelitian sebagai berikut. (1) Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi membaca siswa kelas V SD Negeri 14 Kecamatan Pontianak Kota? (2) Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada materi membaca dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Kecamatan Pontianak Kota?

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran materi membaca dalam pelajaran bahasa Indonesia. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V (25 orang) tahun pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 14 Pontianak Kota, Kalimantan Barat. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus mengacu pada tahapan-tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Tahapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (1990) seperti disajikan pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Siklus Penelitian

Data penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data hasil observasi dan data kemampuan membaca dalam pelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk tes tertulis. Data observasi terdiri atas observasi di kelas, baik guru maupun peserta didik. Data observasi peserta didik dianalisis dengan cara mendeskripsikan setiap kegiatan.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu: untuk menilai ulangan atau tes formatif. Peneliti melakukan penilaian terhadap tes formatif yang dikerjakan siswa, kemudian menghitung rata-rata nilai yang diperoleh siswa dalam satu kelas, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan : \bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk ketuntasan belajar. Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 75% atau nilai 75, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari sama dengan 75%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut masing-masing langkah dijelaskan.

Perencanaan

Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah penyusunan sebagai berikut. Refleksi awal (hasil studi pendahuluan/tes awal sebelum tindakan). Melakukan analisis terhadap kurikulum. Merumuskan indikator pembelajaran. Merumuskan tujuan pembelajaran. Menentukan materi ajar. Memilih dan menentukan metode pembelajaran. Merumuskan langkah-langkah atau skenario pembelajaran. Memilih dan menetapkan media dan sumber pembelajaran. Merumuskan prosedur dan menyusun instrumen penilaian.

Pelaksanaan

Penelitian dilakukan oleh guru kelas dan sebagai guru menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar hewan atau tumbuhan dengan tujuan untuk mengarahkan siswa agar mampu menguasai materi membaca yang diberikan serta mampu menjawab soal-soal secara tertulis maupun lisan. Penerapan metode Role Playing pada materi “Membaca” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk membaca materi yang telah disiapkan. Setelah masing-masing kelompok mengerti guru membagikan soal kepada masing-masing kelompok untuk diselesaikan/dikerjakan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan di kelas V dengan jumlah siswa 25 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang

telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada tahap pengamatan atau observasi dilakukan pengamatan terhadap kinerja guru dilakukan oleh teman sejawat yang bertugas sebagai observer menggunakan lembar observasi guru yang telah disiapkan. Peneliti dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 14 Kecamatan Pontianak Kota. Pertama, melakukan pengamatan terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 1 Tes Formatif Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	72,50
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16
3	Persentase ketuntasan belajar	64%

Tabel 2 Hasil Penilaian Aspek Membaca Siklus I

Aspek Penilaian	Kategori	Jumlah siswa yang	
		mendapat skor maksimal	Persentase
Intonasi	SB (Sangat Baik)	4	16%
Tanda Baca	B (Baik)	9	36%
Lafal / Ucapan	C (Cukup)	3	12%
Kelancaran	K (Kurang)	9	36%
Jumlah Siswa		25	

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran role playing diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 72,50 dan ketuntasan belajar mencapai 64% atau ada 16 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 20% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang

dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

Observasi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut. Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu dan tidak memiliki catatan. Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias dengan menggunakan metode *role playing*.

Siklus II

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada Siklus II dengan menganalisis kurikulum serta kriteria ketuntasan minimum, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran *role playing*, dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Siklus II ini dilaksanakan dengan langkah-langkah penyusunan sebagai berikut. Refleksi awal (hasil studi pendahuluan/tes awal sebelum tindakan). Melakukan analisis terhadap

kurikulum. Merumuskan indikator pembelajaran. Merumuskan tujuan pembelajaran. Menentukan materi ajar. Memilih dan menentukan metode pembelajaran. Merumuskan langkah-langkah atau skenario pembelajaran. Memilih dan menetapkan media dan sumber pembelajaran. Merumuskan prosedur dan menyusun instrumen penilaian. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, disusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II Setelah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus II teman sejawat yang bertugas sebagai observer menilai kemampuan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan

Pada tindakan siklus II, peneliti yang bertindak sebagai guru menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan gambar-gambar hewan atau tumbuhan dengan tujuan untuk mengarahkan siswa agar mampu menguasai materi membaca yang diberikan serta mampu menjawab soal-soal secara tertulis maupun lisan. Penerapan metode role playing pada materi membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Peserta didik diberi kesempatan untuk membaca materi tersebut. Setelah masing-masing kelompok mengerti guru membagikan soal kepada masing-masing kelompok untuk diselesaikan/dikerjakan.

Tabel 3 Tes Formatif Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	86,25
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	24
3	Persentase ketuntasan belajar	96%

Tabel 4 Hasil Penilaian Aspek Membaca Siklus I

Aspek Penilaian	Kategori	Jumlah siswa yang	
		mendapat skor	Persentase
		maksimal	
Intonasi	SB (Sangat Baik)	10	40%
Tanda Baca	B (Baik)	9	36%
Lafal / Ucapan	C (Cukup)	5	20%
Kelancaran	K (Kurang)	1	4%
Jumlah Siswa		25	

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran metode role playing diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 86,25 dan ketuntasan belajar mencapai 96% atau ada 24 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≤ 75 hanya sebesar 4% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 96%. Hal ini disebabkan karena siswa memahami apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran dengan metode role playing.

Observasi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut. Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu. Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini sudah dianggap cukup, sehingga tidak perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Namun demikian tidak salah kiranya. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. Guru perlu

mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

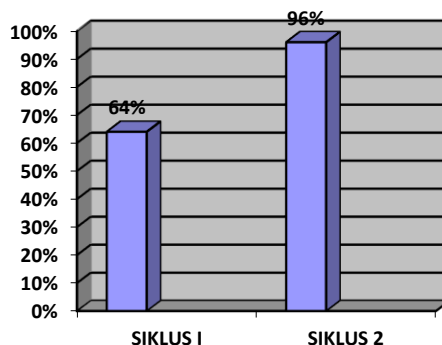
Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode role playing pada siswa kelas V SDN 14 Pontianak Kota, tidak terlepas dan peran teman sejawat (kolaborator) yang memberi masukan dalam merencanakan pembelajaran (membuat RPP) yaitu IPKG I dan melaksanakan observasi selama proses pelaksanaan pembelajaran (pemberian tindakan) yaitu IPKG II. Terjadi peningkatan penilaian perencanaan pembelajaran (RPP) atau IPKG I dan siklus 1 ke siklus 2 dengan menggunakan metode role playing sebesar 10,39%. Dalam melaksanakan pembelajaran (IPKG II) terjadi peningkatan dan siklus 1 ke siklus 2 yaitu 15,50%. Berdasarkan hasil observasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada pokok bahasan bercerita dengan metode role playing adalah, ketika siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, berkelompok antar siswa dengan siswa berjalan lancar, dan antara siswa dengan guru cukup baik. Sedangkan untuk hasil observasi yang dilakukan oleh guru diperoleh bahwa secara umum guru telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode role playing. Hal ini terlihat dan aktivitas guru dalam membimbing siswa dalam menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi tanya jawab. Hasil persentase pelaksanaan pembelajaran dalam menerapkan metode role playing pada materi bercerita dengan menggunakan kartu bermain meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari 64% meningkat menjadi 96%. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahim (2008) menyatakan bahwa dengan metode role playing menjadikan siswa aktif lebih awal dan meningkatkan hasil belajar.

Tabel 5 Hasil Penilaian Aspek Membaca Siklus I dan II

Siklus	Rata-rata	Ketuntasan		Ketidaktuntasan		Jumlah Siswa
		Persentasi	Siswa	Persentasi	Siswa	
I	72,50	64%	16 siswa	36%	9 siswa	25
II	86,25	96%	24 siswa	4%	1 siswa	25

Berdasarkan tabel diketahui bahwa pada siklus I, terdapat 64% ketuntasan atau 16 siswa dari 25 siswa kelas V SDN 14 Pontianak Kota. Siklus II terdapat 96% ketuntasan atau 24 siswa dari 25 siswa. Hasil perbandingan siklus I dan II dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.



Gambar 2 Presentase Ketuntasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dan semakin bertambahnya jumlah siswa yang tuntas, yang akhirnya akan berdampak terhadap penguasaan materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dan siklus 1 ke siklus 2) yaitu masing-masing 64% dan 96%. Sehingga pada siklus 2 ketuntasan belajar siswa secara kasikal telah tercapai sesuai target. Metode role playing dapat meningkatkan kemampuan mengarang siswa, dalam taraf sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan metode role playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yaitu siklus 1 ke siklus 2 berturut-turut dengan nilai rata-rata 72,50 dan 86,25. Hal tersebut sesuai

dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode role playing meningkatkan hasil belajar siswa (Yasik, 2018; Wiranty, 2017b; Herlina, 2015).

SIMPULAN

Pembelajaran dengan metode role playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (64%) dan siklus II (96%). Penerapan metode pembelajaran role playing mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan sebagian siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat membaca cerita dengan metode pembelajaran role playing sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (1994). *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Dasar-Sekolah Dasar*. Jakarta: BP Dharma Bakti.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107. <http://dx.doi.org/10.31571/sosial.v2i1.55>.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1990). *The Action Research Planner*. Victoria: Deaken University Press.
- Kurniawati, T. (2015). Minat Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 227-238. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.118>.
- Nurhadi. (2008). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?* Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmani, E. (2019). Analisis Minat Baca Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris terhadap Artikel Ilmiah. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 198-211. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1247>.
- Sulaiman, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris dengan Menggunakan Task Based Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(1), 78-91. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v6i1.401>.
- Syhadati, E., Astuti, D. S., & Asman, H. (2018). Hubungan antara Keterampilan Membaca dengan Self Esteem Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(2), 318-325. <http://dx.doi.org/10.31571/bahasa.v7i2.1012>.

- Wiranty, W. (2017a). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Puisi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 284-294. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v15i2.638>.
- Wiranty, W. (2017b). Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama dengan Metode Role Playing dan Media Film. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 142-155. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v15i1.413>.
- Yasik. (2018). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar*. Diakses pada lama <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/index>.
- Yuliantini, Y., Aunurrahman, A., & Darajat, A. (2020). Teaching Reading Comprehension by Using Experience-Text-Relationship Method to Senior High School Students. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 147-158. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1837>.