

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tantangan pendidikan di Indonesia saat ini salah satunya yaitu dalam mewujudkan proses pembelajaran yang benar-benar berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan berpikir kritis. Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia masih lemah dalam aspek pengembangan beberapa keterampilan tersebut (OECD, 2023).

Sejalan dengan itu guru berperan penting untuk mengembangkan kompetensi 4C peserta didik yaitu Berpikir Kritis (*Critical Thinking*), Komunikasi (*Communication*), Kolaborasi (*Collaboration*) dan Berkreatifitas (*Creativity*) sesuai dengan pernyataan Simanjuntak *et al.* (2019). Kondisi tersebut mencerminkan bahwa proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan masih cenderung berfokus pada aspek kognitif, sementara pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi belum optimal (Kemendikbudristek, 2023).

Keterampilan komunikasi menjadi komponen penting dalam mewujudkan pembelajaran bermakna dan kolaboratif yang diperlukan di era global dan teknologi yang cepat (Trilling & Fadel, 2009). Keterampilan komunikasi interpersonal pada dasarnya merupakan kemampuan individu untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada orang lain dalam konteks sosial tertentu. Menurut DeVito (2016), komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih yang terjadi secara tatap muka, bersifat timbal balik, dan ditujukan untuk membangun makna bersama. Komunikasi interpersonal tidak hanya mencakup kemampuan berbicara, tetapi juga keterampilan mendengarkan, memahami emosi orang lain, serta menyesuaikan pesan dengan konteks sosial dan budaya.

Sejalan dengan itu, Hargie (2011) menekankan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal merupakan hasil dari proses belajar sosial yang dapat dilatih dan dikembangkan melalui pengalaman, refleksi, dan praktik terarah. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah perlu menyediakan situasi yang memungkinkan peserta didik untuk melatih kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal dalam interaksi sosial yang bermakna.

Keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu kemampuan fundamental yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan di era modern. Kemampuan ini mencakup kecakapan dalam menyampaikan pesan secara jelas, mendengarkan secara aktif, serta berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi yang baik cenderung mampu menjalin hubungan sosial yang positif, meningkatkan kinerja akademiknya, mengembangkan kepercayaan diri, hingga memecahkan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, pengembangan keterampilan komunikasi perlu menjadi prioritas dalam proses pendidikan agar peserta didik dapat mempersiapkan diri menghadapi kehidupan profesional dan sosial dengan lebih percaya diri (Putri & Arsil, 2022).

Selanjutnya, Model pembelajaran *Roleplay* berorientasi pada teori pembelajaran sosial (*social learning theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura (dalam Schunk, 2012) yang menekankan bahwa manusia belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui observasi dan peniruan (*modeling*) dalam konteks sosial. *Roleplay* pada hakikatnya menciptakan sebuah *simulated social environment*/lingkungan sosial simulatif yang memungkinkan peserta didik untuk mengamati, meniru, dan mempraktikkan pola-pola perilaku komunikasi yang efektif dalam *setting* yang aman dan terkontrol.

Bandura (dalam Schunk, 2012) menguraikan bahwa proses belajar observasional ini melibatkan empat proses psikologis utama: *attention* (perhatian), *retention* (retensi/ingatan), *reproduction* (reproduksi/praktik), dan *motivation* (motivasi). Dalam konteks *roleplay*, keempat proses ini

terakomodasi secara integratif. Peserta didik pertama-tama memberikan perhatian kepada model komunikasi (guru atau teman) yang mendemonstrasikan keterampilan interpersonal. Selanjutnya, mereka menyimpan pola-pola komunikasi tersebut dalam ingatan kognitif mereka. Tahap reproduksi terjadi ketika peserta didik secara aktif mempraktikkan keterampilan tersebut selama simulasi peran. Terakhir, motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan komunikasinya diperkuat melalui umpan balik positif dari guru dan teman sebaya, serta rasa percaya diri (*self-efficacy*) yang tumbuh setelah berhasil menjalankan perannya.

Penerapan *roleplay* bukan sekadar aktivitas bermain peran biasa, melainkan sebuah strategi pembelajaran yang secara ilmiah didesain untuk membangun kompetensi sosial peserta didik. Pendekatan ini selaras dengan prinsip bahwa pembelajaran akan lebih bermakna dan bertahan lama ketika peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses observasi, imitasi, dan praktik terstruktur dalam situasi yang menyerupai pengalaman nyata.

Sumber pendukung dari penelitian terdahulu, seperti Kurniasari *et al.* (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *roleplay* memberi ruang bagi peserta didik yang terlihat lebih aktif dan responsif dari awal hingga akhir pembelajaran. Peserta didik mengalami simulasi nyata karena proses komunikasi pada kegiatan pembelajaran ini dipraktikkan secara langsung. Selain itu, Andayani (2024) menunjukkan bahwa penerapan *roleplay* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik karena melibatkan interaksi aktif antarindividu.

Penelitian oleh Santika *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *roleplay* efektif meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik melalui kelompok bimbingan dengan hasil nilai 0.008 yang menunjukkan adanya pengaruh dari model *roleplay* terhadap komunikasi interpersonal. Mantiza (2025) menyebutkan dalam penelitiannya terdapat penemuan peningkatan signifikan keterampilan komunikasi interpersonal

peserta didik melalui metode *roleplay*. Penelitian ini menggambarkan peningkatan skor komunikasi secara berkelanjutan dari siklus ke siklus.

Penelitian Najmuddin (2022) juga menyebutkan bahwa pengaruh model pembelajaran *roleplay* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VII SMPN 6 Taliwang hasilnya signifikan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal secara nyata. Meskipun demikian, studi yang meneliti peran *roleplay* dalam pembelajaran geografi masih tergolong minim. Secara keseluruhan, penelitian mengenai penerapan *roleplay* pada konteks ini perlu dilakukan untuk memperkaya strategi pembelajaran geografi yang membutuhkan model pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari sekaligus menjawab kebutuhan penguatan salah satu keterampilan abad ke-21.

Pada praktiknya, proses pembelajaran geografi saat ini sering kali masih didominasi oleh metode *teacher-centered*, yaitu ceramah yang bersifat satu arah. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan kurang terlatih dalam keterampilan sosial, seperti mengemukakan pendapat dan bekerja sama dalam kelompok (Wahyuni et al., 2022). Kondisi tersebut menghambat pencapaian esensi pembelajaran geografi yang seharusnya kaya akan interaksi sosial dan kontekstual. Model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-center learning*) sering kali membuat peserta didik pasif, bahkan cenderung tidak kreatif karena kreativitas mereka menjadi kurang terpupuk dimana metode ini kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosialnya, hal tersebut dinyatakan dalam buku tentang sistem *student center learning* dan *teacher center learning* (Panggabean S & Puspitasari, 2021, hal. 6). Sehingga, peserta didik kurang terlatih dalam keterampilan komunikasi, khususnya komunikasi interpersonal yang kontekstual.

Kondisi pembelajaran yang masih konvensional jelas menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik di kelas dengan kebutuhan pengembangan kompetensi abad ke-21. Pembelajaran geografi memerlukan keterampilan komunikasi interpersonal yang baik, dimana peserta didik diperlukan untuk

bekerja sama, berdiskusi, dan menyampaikan solusi terkait permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan isu-isu kegeografian.

Secara spesifik, kesenjangan antara teori dan praktik ini juga ditemukan pada hasil observasi awal serta berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi di MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya mengungkapkan bahwa peserta didik di kelas XI dominan masih belum berani mengemukakan pendapat secara aktif dalam pembelajaran. Seperti halnya yang diterangkan, fenomena tersebut diperkuat oleh pernyataan peserta didik yang merasa kurang percaya diri, serta guru yang mengakui kurangnya ruang untuk pengembangan keterampilan sosial. Guru juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan lebih banyak menggunakan metode berupa ceramah, sehingga interaksi dua arah antara guru dan peserta didik relatif minim.

Kondisi tersebut tercermin dari beberapa indikator yang teramati selama observasi awal berlangsung. Peserta didik cenderung tidak berani menyampaikan pendapat secara terbuka (keterbukaan), kurang mampu memahami perspektif teman dalam diskusi (empati), tidak memberikan dukungan verbal kepada rekan yang sedang berbicara (sikap suportif), jarang memberikan apresiasi positif kepada pendapat teman (kepositifan), serta menyampaikan gagasan dengan suara pelan dan tidak terstruktur (kejelasan). Kelima aspek tersebut merupakan indikator keterampilan komunikasi interpersonal menurut De Vito (2013) yang menjadi fokus pengukuran dalam penelitian ini.

Berdasarkan fakta yang diperoleh dari lapangan, hal tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk lebih aktif berkomunikasi dan berinteraksi. Keterampilan komunikasi peserta didik yang masih relatif rendah sehingga dapat berimplikasi pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat, mendengarkan aktif, dan bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, peserta didik yang kurang siap menghadapi isu-isu kebencanaan seperti banjir atau gempa bumi di wilayah Tasikmalaya dikarenakan pembelajaran geografi

materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan masih teoritis tanpa praktik yang memadai.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk melihat bagaimana peran model pembelajaran yang aktif dan kontekstual terhadap peningkatan salah satu keterampilan abad 21 yaitu keterampilan komunikasi interpersonal. Sejalan dengan tujuan tersebut, penelitian ini mengkaji **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Roleplay* terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik (Studi pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di Kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya)**. Model yang dipilih dalam penelitian ini digunakan karena dirasa efektif dalam menciptakan simulasi sosial yang selaras dengan Teori Pembelajaran Sosial Bandura, memungkinkan peserta didik berlatih komunikasi dalam konteks nyata dan aman, serta didukung oleh bukti empiris dari penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis untuk inovasi pembelajaran geografi yang lebih kontekstual dan responsif terhadap kebutuhan abad ke-21.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Bagaimanakah tahapan penerapan model pembelajaran *Roleplay* di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya?
- 1.2.2 Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Roleplay* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap permasalahan yang diteliti, maka terlebih dahulu penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian agar jelas dan terarah, yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Model Pembelajaran *Roleplay*

Model pembelajaran *roleplay* adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memerankan suatu situasi atau peran tertentu yang berkaitan dengan materi. Lebih singkatnya adalah peserta didik bermain peran sebagai individu/kelompok dengan fenomena nyata yang terjadi.

1.3.2 Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Keterampilan komunikasi interpersonal adalah kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan, menerima informasi, serta membangun hubungan sosial yang efektif dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal, selama proses pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Mendeskripsikan tahapan penerapan model pembelajaran *Roleplay* di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.
- 1.4.2 Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Roleplay* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik pada materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan di kelas XI MA Assa'adah Plus Keterampilan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam konteks penerapan model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Hal ini sekaligus menjadi landasan untuk memperkuat pemahaman bahwa keberhasilan proses belajar tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi akademik semata atau ranah kognitifnya saja, tetapi juga oleh kemampuan peserta didik dalam kemampuan sosial seperti berkomunikasi, berinteraksi, serta bekerja sama dengan orang lain.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di kelas. Model pembelajaran *Roleplay* dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, sekaligus menantang peserta didik untuk berinteraksi.
- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Melalui kegiatan *Roleplay*, peserta didik berkesempatan untuk berlatih mengemukakan pendapat, mendengarkan orang lain, serta berperan aktif dalam situasi simulatif yang menyerupai kehidupan nyata.
- 3) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang mendukung keterampilan abad ke-21, khususnya kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis.