

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka menuntut pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif. Menurut Kemendikbudristek (2022:11),

pendidik berperan sebagai fasilitator dan pemantik agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berjalan dua arah. Pembelajaran yang menyenangkan dan berjalan dua arah ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan dukungan perangkat ajar serta materi pelatihan untuk memaksimalkan potensi dan kemampuan peserta didik.

Salah satu komponen yang dapat mendukung pembelajaran yang berkarakteristik menyenangkan seperti yang diuraikan di atas tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Menurut Tulbure dalam Oktapratama (2023:11), “Pembelajaran yang efektif memerlukan fleksibilitas, kreatifitas, dan tanggung jawab untuk memberikan lingkungan belajar yang memfasilitasi kebutuhan spesifik setiap murid.”

Namun pada kenyataannya, masih banyak proses pembelajaran yang terpusat pada tenaga pendidik, khususnya di tempat penulis melakukan penelitian, yaitu di SMP Negeri 1 Cihaurbeuti. Tenaga pendidik masih dalam masa peralihan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka, sehingga belum terlalu mendalami model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang menarik minat peserta didik. Hal ini menyebabkan sedikitnya kesempatan peserta didik untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kritis dengan mempertanyakan, mengonsep,

mengolah kembali materi atas dasar kesadaran diri peserta didik maupun tuntutan proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang memiliki karakteristik menyenangkan dan berjalan dua arah seperti yang telah diuraikan di atas, diantaranya yaitu model pembelajaran *Role Play*. Model pembelajaran *Role Play* memiliki keunggulan untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga membentuk peserta didik bisa berfikir lebih kreatif dan aktif. Hal ini sejalan dengan keunggulan model pembelajaran *Role Play* yang dikemukakan oleh Mansyur (Sagala, 2006):

- 1) Siswa mampu mengingat dan memahami materi yang akan diperankan
 - 2) Siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif
 - 3) Menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok
 - 4) Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima
- Terjadi interaksi secara intens antar siswa dalam memerankan peran

Penggunaan model pembelajaran *Role Play* ini telah dibuktikan keberhasilannya oleh Inah Nurjanah berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Kihajar Dewantara Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019”. Inah Nurjanah menyimpulkan bahwa hasil penggunaan model pembelajaran *Role Play* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMA Kihajar Dewantoro tahun pelajaran 2018/2019 dengan rata-rata persentase indikator keterampilan berbicara yang lebih besar dari kriteria keberhasilan kegiatan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melaksanakan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap kemampuan mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam teks cerita fantasi.

Sejalan dengan pendapat Heryadi (2015:48),

Metode eksperimen adalah metode yang digunakan hubungan sebab akibat (hubungan pengaruh) antara variabel yang diteliti. Untuk mengetahui bahwa variabel X menjadi sebab atau pengaruh terhadap variabel Y dapat dilakukan dengan men-*treatmen*-kan variabel X terhadap kelompok sampel sebagai kelompok eksperimen, kemudian dilakukan pengukuran variabel Y terhadap kelompok sampel tersebut untuk diketahui pengaruh perlakuan X terhadap Y.

Hasil penelitian ini penulis wujudkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* terhadap Kemampuan Mengkaji Tokoh, Penokohan, dan Amanat dalam Teks Cerita Fantasi (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu berpengaruh secara signifikanakah model pembelajaran *Role Play* terhadap kemampuan mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Definisi Operasional

Pokok-pokok pikiran dalam penelitian ini akan penulis jabarkan dalam definisi operasional berikut ini.

1. Kemampuan Mengkaji Tokoh, Penokohan, dan Amanat dalam Cerita Fantasi

Kemampuan mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025 dalam menelaah tokoh, menelaah penokohan (penggambaran fisik, dialog, pikiran atau perasaan, reaksi tokoh lain dan narasi) dan menelaah amanat yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* dalam Mengkaji Tokoh, Penokohan, dan Amanat dalam Cerita Fantasi

Pengaruh model pembelajaran *Role Play* dalam mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak yang muncul dari penggunaan model pembelajaran *Role Play* pada pembelajaran mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025 melalui tahapan persiapan skenario, pembagian peran, latihan, implementasi, dan evaluasi.

Pelaksanaan model pembelajaran *Role Play* dilakukan dalam beberapa fase:

1. Peserta didik berkelompok dengan beranggotakan 6 orang
2. Perwakilan dari tiap kelompok ditunjuk untuk menjadi aktor yang akan memerankan teks cerita fantasi
3. Para aktor bersiap-siap untuk bermain peran, peserta didik yang tidak terpilih menjadi aktor bersiap-siap menjadi penyimak (*observer*).

4. Seluruh peserta didik membahas permainan peran yang dipentaskan oleh temannya bersama-sama dengan guru.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kesignifikanan pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap kemampuan mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi peserta didik kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap materi teks cerita fantasi, khususnya pada materi mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi, dan model pembelajaran *Role Play*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat praktis bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan pengalaman penulis dalam pembelajaran mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Play*.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah referensi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik sehingga dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas dan memudahkan proses pembelajaran mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat dalam cerita fantasi dengan menerapkan model pembelajaran *Role Play*.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pembinaan akademik bagi guru bahasa Indonesia agar lebih mengembangkan kegiatan yang bermutu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.