

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Mengkaji Tokoh, Penokohan dan Amanat dalam Cerita Fantasi Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Pada kurikulum merdeka, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada kurikulum 2013 dilebur menjadi Capaian Pembelajaran (CP) yang harus dianalisis menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) lalu disusun menjadi Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Berikut akan dijelaskan aspek-aspek yang menjadi ciri pada kurikulum Merdeka tersebut berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 (2022:121)

a. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, Capaian Pembelajaran (CP) dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada standar nasional pendidikan terutama standar isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran bahasa Indonesia tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP). Untuk pendidikan dasar dan menengah, Capaian Pembelajaran (CP) disusun untuk setiap mata pelajaran. Berikut Capaian Pembelajaran (CP) yang harus dicapai pada fase D oleh peserta didik kelas VII-IX SMP/MTs/Program Paket B.

Tabel 2.1 CP Peserta Didik Kelas VII-IX SMP/MTs/Program Paket C

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar
Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, kontributif, efektif, dan santun. Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informatif dan fiksi melalui teks multimoda. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis.

Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.
----------------	--

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi yang ditargetkan bisa dicapai oleh peserta didik. Namun demikian, Capaian Pembelajaran (CP) adalah kebijakan dari Kemendikbud yang boleh disesuaikan lagi oleh pendidik sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada di sekolahnya masing-masing.

Pada penelitian ini, Capaian Pembelajaran (CP) yang dipilih ialah capaian pembelajaran Membaca dan Memirsa: Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi

lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa. Capaian Pembelajaran ini diimplementasikan saat peserta didik membaca dan mengkaji isi teks cerita fantasi, lalu dilanjutkan dengan capaian pembelajaran Berbicara dan Mempresentasikan: Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, kontributif, efektif, dan santun. Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informatif dan fiksi melalui teks multimoda. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis, yang diimplementasikan saat peserta didik bermain peran (*Role Play*).

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran (TP) adalah deskripsi pencapaian dari tiga aspek kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh oleh peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Tujuan Pembelajaran (TP) disusun

dengan memperhatikan bukti nyata yang dapat diamati dan diukur pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dinyatakan mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang terikat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran Pada Penelitian Ini

Tujuan Pembelajaran	TP. 8 Peserta didik mampu mengkaji tokoh, penokohan, dan amanat pada teks cerita fantasi.
Kriteria Ketuntasan	1. Peserta didik mampu menganalisis tokoh protagonis pada teks cerita fantasi yang dibaca 2. Peserta didik mampu menganalisis tokoh antagonis pada teks cerita fantasi yang dibaca 3. Peserta didik mampu menganalisis penokohan yang digunakan pada teks cerita fantasi yang dibaca 4. Peserta didik mampu menganalisis amanat yang terkandung dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

c. Alur Tujuan Pembelajaran

Apabila Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi yang diharapkan mampu dicapai oleh peserta didik pada akhir fase, maka Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah serangkaian konsep atau alur yang disusun secara sistematis dan logis untuk mencapai target pada fase pembelajaran.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berkaitan dengan penelitian yang akan penulis laksanakan ialah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Alur Tujuan Pembelajaran

BAB 2 : Berkelana di Dunia Imajinasi					
Kegiatan	Tujuan Pembelajaran	Pokok Materi	Metode	Sumber Belajar Utama	Sumber Belajar Pendukung
Mengkaji tokoh,	Peserta didik mampu mengkaji tokoh,	Tokoh, penokohan	Kerja Kelompok	Buku Siswa	Aplikasi iPusnas

penokohan dan amanat dalam cerita fantasi	penokohan, dan amanat pada teks cerita fantasi dan mengungkapkannya secara lisan.	dan amanat pada teks cerita fantasi			
---	---	-------------------------------------	--	--	--

2. Hakikat Cerita Fantasi

a. Pengertian Teks Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks narasi. Narasi sendiri yaitu cerita fiksi yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa secara runtut. Nurgiyantoro (2008:295) mengemukakan “Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita.”

Selaras dengan Tjahjono, (1996:38) “Cerita fantasi digarap berdasarkan lamunan, khayalan, atau fantasi pengarang. Dalam cerita fantasi peranan imajinasi pun amat penting, meski yang menonjol unsur fantasinya”.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah sebuah karangan yang bersifat imajinatif atau khayalan dalam seluruh atau sebagian unsur-unsur cerita di dalamnya. Unsur tersebut dibuat dengan berlebihan dan terkesan tidak akan pernah terjadi dalam dunia nyata.

b. Unsur Intrinsik Teks Cerita Fantasi

Sama seperti unsur pembangun atau unsur intrinsik teks narasi lainnya, cerita fantasi memiliki unsur pembangun seperti tema, tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, latar, sudut pandang serta amanat. Namun pada penelitian ini, penulis

hanya akan membahas unsur pembangun yang berkaitan dengan penelitian, yakni tokoh dan penokohan dan amanat.

1. Tokoh dan Penokohan

Baldic dalam Nurgiyantoro (2013:247) mengemukakan,

Tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedang penokohan adalah penghadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

Nurgiyantoro (2013:247) mengemukakan,

Istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawaban terhadap pertanyaan: “Siapakah tokoh utama novel itu?”, atau “Ada berapa orang jumlah tokoh novel itu?”, dan sebagainya. Watak, perwatakan, dan karakter, menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter atau perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

Riswandi dan Kusmini (2020:72) mengemukakan, “Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita. Watak atau karakter adalah Istilah tokoh menunjuk pada orangnya para tokoh tersebut. Adapun penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita. “

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah orang-orang yang terlibat dalam cerita dan mempunyai peranan penting, sekaligus juga

sebagai penggerak dalam cerita. Sedangkan penokohan adalah sifat atau karakter yang dimiliki oleh tokoh yang digambarkan oleh penulis melalui ucapan serta tindakannya.

Dalam melakukan penokohan, terdapat beberapa cara yang dilakukan pengarang, antara lain melalui:

1) Penggambaran Fisik

Pada teknik ini, pengarang menggambarkan keadaan fisik tokoh itu, misalnya wajahnya, bentuk tubuhnya, cara berpakaian, cara berjalannya, dsb. Dari penggambaran itu, pembaca bisa menafsirkan watak tokoh tersebut.

2) Dialog

Pengarang menggambarkan tokoh melalui percakapan tokoh tersebut dengan tokoh yang lainnya. Bahasa, isi pembicaraan, dan hal lainnya yang dipercakapkan oleh tokoh tersebut menunjukkan watak tokoh tersebut.

3) Penggambaran pikiran dan perasaan tokoh

Dalam karya fiksi, sering ditemukan penggambaran tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh. Penggambaran ini merupakan teknik yang juga digunakan pengarang untuk menunjukkan watak tokoh.

4) Reaksi tokoh lain

Pada teknik ini, pengarang menggambarkan watak tokoh tersebut melalui apa yang diucapkan oleh tokoh lainnya tentang tokoh tersebut.

5) Narasi

Dalam teknik ini, pengarang (narator) yang langsung mengungkapkan bagaimana watak tokoh tersebut.

Berdasarkan teknik-teknik di atas, biasanya pengarang akan memilih salah satu teknik untuk digunakan sesuai dengan situasi dan kebutuhan cerita.

Selain itu, menurut Riswandi dan Kusmini (2020:73) terdapat pula perbedaan tokoh, antara lain:

1) Tokoh utama dan tokoh tambahan

Dilihat dari segi pentingnya (peran) tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi Sebagian besar cerita. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali-kali (beberapa kali) dalam cerita dalam porsi penceritaan yang relatif pendek.

2) Tokoh protagonis dan antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis ialah tokoh yang mendapat empati pembaca. Sedangkan tokoh antagonis ialah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik.

3) Tokoh statis dan tokoh dinamis

Dari cerita berkembang/tidaknya perwatakan, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh statis dan tokoh dinamis. Tokoh statis adalah tokoh yang memiliki sifat dan watak yang tetap, Adapun tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perkembangan watak sejalan dengan plot yang diceritakan.

2. Amanat

Amanat ialah pesan moral atau nilai-nilai positif yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Amanat dapat diketahui setelah pembaca selesai membaca keseluruhan dari isi cerita. Amanat bisa didapat secara tertulis (terdapat dalam cerita) biasanya berupa pepatah yang disimpan di akhir cerita. Lalu bisa juga

secara tersirat, yakni pembaca sendiri yang harus menyimpulkan pesan dari cerita tersebut.

Rusyana (1982:74) mengemukakan, “Amanat adalah sebuah ajaran moral atau pesan yang mau disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Jalan keluar permasalahan atau akhir permasalahan yang ada dalam cerita dapat disebut sebagai amanat. Amanat merupakan renungan yang disajikan kembali oleh pembaca.”

Siswanto (2008:161-162) mengemukakan, “Amanat adalah sebuah gagasan yang menjadi dasar karya sastra, yang merupakan pesan yang ingin disampaikan seorang pengarang kepada pendengar atau pembaca. Dalam sebuah karya sastra modern biasanya amanat tersirat, sedangkan di dalam karya sastra lama amanat umumnya tersurat.”

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa amanat adalah sebuah nilai yang dapat diambil dari sebuah cerita yang ingin penulis sampaikan kepada pembaca secara tersirat dan tersurat.

3. Hakikat Mengkaji Tokoh, Penokohan dan Amanat dalam Cerita Fantasi

a. Pengertian Mengkaji Tokoh, Penokohan dan Amanat

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi V dijelaskan, mengkaji adalah mempelajari, memeriksa, menyelidiki, memikirkan (mempertimbangkan dan sebagainya) menguji, menelaah, baik buruk suatu perkara

Berdasarkan pendapat di atas dapat dinyatakan bahwa yang dimaksud dengan mengkaji ialah menganalisis, memeriksa serta menelaah suatu hal, konsep, ide, atau

objek untuk mengidentifikasi suatu perkara. Tujuan dari mengidentifikasi ialah untuk mendapatkan suatu pemahaman yang lebih baik mengenai karakteristik, kualitas, atau performa setiap hal yang dikaji.

Dengan mengkaji serta menganalisis tokoh serta penokohan, maka pembaca dapat mengetahui amanat yang ingin disampaikan oleh penulis dalam cerita tersebut.

b. Hasil Mengkaji Tokoh dan Penokohan Cerita Fantasi “Purbasari yang Cantik”

1. Prabu Tapa Agung: Raja yang bijaksana

Hal tersebut dapat dibuktikan pada awal cerita Ketika Raja memilih untuk menyerahkan kerajaannya kepada Purbasari meskipun dia adalah putri bungsunya. Hal ini disebabkan putri sulungnya, Purbararang, memiliki watak yang tidak terpuji.

2. Purbasari: Seorang putri yang baik hati dan penyabar

Hal tersebut dapat dibuktikan pada awal narasi cerita yang ditulis oleh penulis, “Purbasari yang lembut dan baik hati.” Selain itu, saat diasingkan ke hutan, Purbasari menjalaninya dengan sabar dan ikhlas serta bersedia berteman dengan seorang lutung. Kemudian, di akhir cerita, Purbasari menunjukkan kemurahan hatinya dengan memaafkan kakaknya, seperti yang dibuktikan dalam dialog: “Tenanglah, Kak. Aku tak akan melupakanmu. Aku membutuhkan pendamping seperti Kakak untuk memimpin.”

3. Purbararang: Seorang putri yang memiliki sifat kasar, jahat dan iri dengki

Hal ini dapat dibuktikan pada awal narasi cerita oleh penulis, “Purbararang yang

kasar dan pendengki.” Selanjutnya, ia juga memiliki niat jahat untuk menyingkirkan Purbasari, seperti yang dibuktikan dalam dialog: “Aku harus mencari cara untuk menyingkirkan Purbasari.” Karena sifat dengki, ia mendatangi seorang penyihir tua untuk mencelakai adiknya, seperti yang dibuktikan dalam dialog: “Tolonglah Nek, buat adikku celaka.” Kemudian, ia juga berhasil menghasut ayahnya untuk mengasingkan Purbasari, seperti yang dibuktikan dalam dialog: “Jangan-jangan menular. Semua penghuni istana bisa terkena,” dan “Tenang, Ayah. Kalau sudah sembuh, Purbasari bisa kembali, kok.” Selanjutnya, ketika Purbararang mengetahui bahwa Purbasari telah sembuh dari penyakitnya, ia menjadi marah. Hal ini dibuktikan dalam dialog: “Kamu tidak boleh sembuh, hanya aku yang berhak atas kerajaan.”

4. Lutung Kasarung: Seorang pangeran baik hati yang dikutuk menjadi lutung

Kebaikan Lutung Kasarung dapat dibuktikan saat ia membantu menyembuhkan penyakit Purbasari, seperti yang ditunjukkan dalam dialog: “Kasih. Aku harus menolongnya,” dan “Tuhan, sembuhkanlah Purbasari.” Kemudian, di akhir cerita, ia mengakui bahwa ia adalah seorang pangeran yang dikutuk, seperti yang dibuktikan dalam dialog: “Aku adalah pangeran yang dikutuk menjadi lutung. Kutukanku akan hilang jika ada putri yang mau menjadi kekasihku.”

5. Penyihir tua: Bersifat jahat

Hal ini dapat dibuktikan ketika penyihir tua tersebut membantu Purbararang untuk mencelakai Purbasari dengan memberikannya ramuan. Hal ini kemudian dibuktikan

dalam dialog: “Hahaha! Aku suka orang pendengki sepertimu,” dan “Teteskan ramuan ini pada minuman Purbasari. Nanti akan ada kejadian besar.”

6. Tunangan Purbararang: Bersifat jahat

Tunangan Purbararang memang memiliki sifat yang jahat karena ia mendukung kejahatan yang dilakukan oleh Purbararang. Hal ini terbukti saat ia menemani Purbararang untuk melihat keadaan Purbasari. Kemudian, saat Purbasari mengatakan bahwa si Lutung adalah kekasihnya, ia mengejek dan menertawakannya.

c. Hasil Mengkaji Amanat Cerita Fantasi “Purbasari yang Cantik”

Cerita fantasi Purbasari yang Cantik mengandung beberapa amanat serta pesan moral, diantaranya:

1. Pemaaf, sebagai manusia kita harus memiliki sifat pemaaf dan harus belajar untuk bisa memaafkan kesalahan orang lain.
2. Menghargai orang lain, yakni tidak boleh merendahkan dan menganggap remeh orang lain lalu menganggap diri kita lebih baik. Sebab semua manusia diciptakan sama.
3. Berbuat dan bersikap baik pada orang lain, kelak kita akan menerima kebaikan pula dari orang lain.
4. Menghindari sikap iri dan dengki, rasa iri dan dengki itu justru akan mendatangkan malapetaka kepada hidup kita.

d. Hasil Mengkaji Tokoh dan Penokohan Cerita Fantasi “Pangeran Monyet dari Eldoria”

1. Pangeran Arka: Pangeran baik hati, penyabar dan pemberani

Pada awal cerita, pengarang secara langsung menggambarkan sifat Arka melalui narasi, yaitu *"Di sebuah kerajaan bernama Eldoria hiduplah seorang pangeran tampan dan baik hati bernama Arka."* Penggalan tersebut menunjukkan bahwa Arka memiliki watak baik hati. Watak sabar dan pantang menyerah juga tercermin dalam diri Arka setelah ia dikutuk menjadi seekor monyet. Meskipun diusir dari istana dan kehilangan kedudukannya, ia tidak membalas perlakuan tersebut dengan kebencian. Pengarang menggambarkan hal itu melalui narasi, *"Dalam keadaan sedih dan putus asa, Arka hidup sendirian di hutan. Ia senantiasa berdoa dan bertapa."* Penokohan ini menunjukkan bahwa Arka memilih bersabar dan tetap berharap kepada Tuhan daripada menyerah terhadap keadaan. Keberanian Arka terlihat ketika ia mempertaruhkan nyawanya untuk menyelamatkan Liana dari serangan hewan buas. Pengarang menggambarkannya melalui narasi, *"(Arka berdiri di depan Liana.)"* dan *"(Serigala menyerang. Arka melawan dengan berani)."* Meskipun terluka parah, Arka tetap melindungi Liana.

2. Daren: Bersifat jujur dan rendah hati

Kejujurannya terlihat ketika ia berkata kepada Raja Leonard, *"Ayah! Kak Arka masih hidup! Ibu telah mengutuknya menjadi seekor monyet."* Meskipun harus

berhadapan dengan ibunya sendiri, Daren tetap memilih mengatakan kebenaran. Ia juga menunjukkan keberanian ketika berkata, *"Ayah harus tahu!"* Selain itu, Daren menolak memperoleh kekuasaan dengan cara yang tidak benar. Hal tersebut terlihat melalui ucapannya, *"Aku tidak pernah menginginkan takhta dengan cara seperti itu!"* Pada akhir cerita, Daren memperlihatkan kerendahan hati dengan meminta maaf kepada Arka, *"Kakak! Aku sudah mengetahui kebenarannya. Maafkan aku karena tidak bisa menghentikan Ibu lebih cepat."* Penokohan tersebut menunjukkan bahwa Daren memiliki hati yang baik dan bertanggung jawab.

3. Raja Leonard: Raja yang bijaksana dan adil

Kebijaksanaannya terlihat ketika ia memberikan nasihat kepada Arka, *"Kelak kau akan menjadi raja menggantikan ayah, jadilah raja yang bijaksana."* Nasihat tersebut menunjukkan bahwa Raja Leonard ingin menanamkan nilai kepemimpinan yang baik kepada putranya. Selain itu, Raja Leonard juga memiliki sifat adil. Setelah mengetahui bahwa Ratu Selena adalah dalang di balik kutukan Arka, ia tidak membela istrinya, melainkan menghukumnya sesuai dengan kesalahan yang telah dilakukan. Sikap tersebut menunjukkan bahwa seorang pemimpin harus mengutamakan keadilan di atas kepentingan pribadi.

4. Ratu Selena: Ratu yang ambisius, licik, iri hati dan egois

Ambisinya terlihat ketika ia berkata, *"Jika Arka menjadi raja, Daren tidak akan"*

pernah mendapatkan takhta. Aku harus melakukan sesuatu." Dialog tersebut menunjukkan bahwa Selena sangat menginginkan takhta untuk putranya. Kelicikannya tampak ketika ia mendatangi penyihir gelap dan berkata, *"Kutuk Arka. Aku ingin dia lenyap dari istana."* Bahkan ketika penyihir mengatakan bahwa kutukan itu memerlukan sihir yang sangat kuat, Selena tetap menjawab, *"Aku tidak peduli. Akan kubayar berapa pun harganya."* Sikap tersebut menunjukkan bahwa ia rela melakukan apa saja demi mencapai tujuannya. Watak egois Selena semakin terlihat ketika ia mengakui perbuatannya kepada Raja Leonard dengan berkata, *"Karena aku ingin anakku yang menjadi raja di Kerajaan Eldoria ini!"* Melalui dialog-dialog tersebut, pengarang menggambarkan bahwa sifat serakah dan ambisi yang berlebihan dapat membawa seseorang pada kehancuran.

5. Liana: Gadis sederhana yang ramah dan pekerja keras

Pengarang memperkenalkan Liana melalui narasi, *"Sehari-harinya ia mencari buah-buahan dan kayu bakar di hutan untuk dijual ke kota."* Narasi tersebut menunjukkan bahwa Liana adalah sosok pekerja keras dan rajin bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Keramahannya terlihat ketika ia berkata kepada Arka, *"Maukah kau berteman denganku? Aku hidup sendirian di pinggir hutan ini."* Meskipun Arka masih berwujud seekor monyet, Liana tetap menerimanya sebagai sahabat. Ketulusan hati Liana mencapai puncaknya ketika ia berkata, *"Aku tidak peduli siapa dirimu, aku tidak peduli jika kau hanya seekor monyet."*

Bagiku, kau adalah sahabat terbaik yang pernah kumiliki. Aku menyayangimu dengan tulus." Dialog tersebut menjadi bukti bahwa Liana menilai seseorang berdasarkan hati dan perilakunya, bukan dari penampilan fisiknya. Ketulusan inilah yang akhirnya mematahkan kutukan Arka.

6. Penyihir: Bersifat jahat

Hal ini tampak ketika ia bersedia memenuhi permintaan Ratu Selena untuk mengutuk Pangeran Arka setelah dijanjikan bayaran.

e. Hasil Mengkaji Amanat Cerita Fantasi “Pangeran Monyet dari Eldoria”

1. Jangan menilai seseorang hanya berdasarkan penampilan fisiknya, tetapi nilai seseorang berdasarkan hati dan perilakunya.
2. Ketulusan hati akan membawa kebahagiaan dan mampu mengalahkan segala kesulitan
3. Kesabaran dan keteguhan hati akan membawa hasil yang baik
4. Keberanian untuk menolong sesama merupakan sikap yang patut diteladani.
5. Kecerakahan, iri hati, dan ambisi yang berlebihan hanya akan membawa kehancuran.
6. Kebaikan pada akhirnya akan mengalahkan kejahatan, dan setiap perbuatan akan memperoleh balasan sesuai dengan apa yang dilakukan.

4. Hakikat Model Pembelajaran *Role Play*

a. Konsep Model Pembelajaran *Role Play*

Role Play diambil dari bahasa Inggris, yakni *role* yang berarti peran, dan *play* yang berarti bermain. Model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* adalah metode pembelajaran di mana peserta didik diberi tugas untuk memerankan dan menirukan tokoh yang telah ditentukan. Tujuannya agar peserta didik dapat belajar mendramatisasi dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Melalui bermain peran, peserta didik dapat mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya bersama teman kelompok. Peserta didik juga dapat belajar berbagai emosi manusia, tingkah laku, hingga strategi pemecahan masalah

Menurut Abdullah Ridwan (2013: 170) “Model bermain peran atau *Role Play* dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus.”

Metode pembelajaran *Role Play* digunakan sebagai cara untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks melalui pengalaman langsung.

Burns & Willis dalam Oktapratama dan Felani (2023:145) mengemukakan,

“Strategi pembelajaran *Role Play* dapat memotivasi murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan cara mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang topik-topik yang kompleks dan kontroversial, serta melihat situasi dari perspektif yang berbeda. Murid dapat memahami konsep dan prinsip dengan lebih baik saat berinteraksi dengan situasi tersebut, membantu mereka Menyusun pemahaman yang lebih kuat.”

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Play*

Menurut Oktapratama dan Felani (2023:146) langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran *Role Play* ialah:

1. Persiapan skenario: guru menentukan tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa strategi *Role Play* dapat membantu mencapainya. Guru kemudian mempersiapkan skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Skenario tersebut harus memberikan situasi yang memungkinkan murid untuk berinteraksi dan memainkan peran yang ditentukan.
2. Pembagian peran: guru membagi peran kepada murid dan memastikan bahwa setiap peran memiliki tugas dan tanggung jawab yang jelas.
3. Latihan: guru perlu memberikan kesempatan latihan kepada murid sebelum mereka mulai melakukan *Role Play*. Ini akan membantu murid memahami situasi dan peran mereka.
4. Implementasi: waktu dan ruang yang cukup harus diberikan pada saat murid melakukan *Role Play*. Mereka harus berinteraksi dengan situasi dan peran yang telah ditentukan dan memainkannya dengan sebaik mungkin.
5. Evaluasi: pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi hasil *Role Play* dan memastikan bahwa murid memahami konsep dan prinsip yang diajarkan. Guru juga harus memberikan umpan balik kepada murid tentang bagaimana mereka bisa meningkatkan kinerja mereka dalam *Role Play*.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis memodifikasi langkah-langkah model pembelajaran *Role Play* sebagai berikut:

Kegiatan Awal

1. Guru memasuki kelas dan memberikan salam pada peserta didik
2. Guru meminta peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik
4. Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab) dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari dalam apersepsi.

5. Peserta didik menyimak capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
6. Peserta didik secara individu mengerjakan soal *pretest*

Kegiatan Inti

1. Persiapan Skenario
 1. Peserta didik berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang.
 2. Peserta didik menyimak garis besar materi mengenai tokoh, penokohan dan amanat yang disampaikan oleh guru
 3. Peserta didik membaca cerita fantasi yang diberikan oleh guru
2. Pembagian Peran
 - a. Peserta didik yang ditunjuk menjadi aktor bersiap-siap memainkan peran
3. Latihan
 - a. Peserta didik yang ditunjuk menjadi aktor memisahkan diri dari kelompoknya dan berlatih memainkan peran.
 - b. Peserta didik yang tidak terpilih menjadi aktor bersiap-siap menjadi penyimak
4. Implementasi

Peserta didik yang terpilih menjadi aktor menampilkan permainan perannya di depan kelas
5. Evaluasi

Peserta didik yang sudah selesai bermain peran, kembali kepada kelompoknya dan mulai mendiskusikan tokoh, penokohan, serta amanat dari cerita fantasi yang sudah ditampilkan,

Kegiatan Akhir

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
3. Peserta didik secara individu mengerjakan soal *posttest*
4. Guru memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
5. Guru memberikan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawabnya.

c. Keunggulan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Play*

Menurut Djamarah dan Zain (2008), metode pembelajaran *Role Play* memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, selain menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Role Play* ialah:

1. *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan *Role Playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini Adalah penelitian Inah Nurjanah yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Sma Kihajar Dewantara Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019”, Reka Anggawituna yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada Kemampuan Mendemonstrasikan Nilai-Nilai Kehidupan dalam Cerita Pendek (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis Tahun Ajar 2021/2022)”, dan penelitian Winda Astutik dan Putri Juwita yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara dalam Drama Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021- 2022”.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel bebas, yakni model pembelajaran *Role Play*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat. Pada penelitian Inah Nurjanah variabel terikatnya ialah keterampilan berbicara peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian Reka Anggawituna memiliki

variabel terikat kemampuan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek. Penelitian Winda Astutik dan Putri Juwita variabel terikatnya ialah keterampilan berbicara dalam drama peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2021- 2022. Penelitian penulis variabel terikatnya ialah kemampuan mengkaji tokoh, penokohan dan amanat dalam cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Anggapan Dasar

Heryadi (2021: 31) mengemukakan, “Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis”. Berdasarkan anggapan tersebut, anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis penokohan dalam cerita fantasi yang terwujud dalam kegiatan mengkaji tokoh, penokohan dan amanat dalam cerita fantasi merupakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik SMPN 1 Cihaurbeuti Kelas VII berdasarkan Kurikulum Merdeka Tahun 2024/2025.
2. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran. Dengan model pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan maksimal dalam pencapaian kompetensi yang dipelajari.
3. Model pembelajaran *Role Play* merupakan salah satu model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif, kritis dalam berpikir, dan berani dalam mengemukakan pendapat.

D. Hipotesis

Heryadi (2021: 32) mengemukakan, “Merumuskan hipotesis maksudnya peneliti berdasarkan prinsip-prinsip dasar atau anggapan dasar yang dilandasi oleh hasil kajian teori berupaya membuat simpulan atau jawaban sementara tentang masalah penelitian yang diusulkannya”.

Berdasarkan pernyataan di atas penulis merumuskan hipotesis penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Play* berpengaruh terhadap kemampuan mengkaji tokoh, penokohan dan amanat dalam cerita fantasi pada peserta didik Kelas VII SMPN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025