

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan kebijakan Kurikulum 2013, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan utama yaitu untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Seluruh kompetensi dasar yang ada dalam mata pelajaran ini dikembangkan berdasarkan tiga hal lingkup materi yang saling berhubungan dan saling mendukung terhadap pengembangan kompetensi pengetahuan kebahasaan dan kompetensi keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) peserta didik. Ketiga hal lingkup materi tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia); sastra (pemahaman, apresiasi, tanggapan, analisis, dan penciptaan karya sastra); dan literasi (perluasan kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis). Sehingga untuk menghasilkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik, hendaknya ketiga lingkup materi tersebut harus seimbang dan terkuasai.

Akan tetapi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada beberapa sekolah, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu permasalahan tersebut muncul karena adanya ketidaksamarataan antara penguasaan ketiga lingkup materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu terhadap kualitas pembelajaran materi sastra. Permasalahan tersebut diindikasikan oleh jumlah materi yang berkaitan dengan sastra yang minim dan kurangnya

kemampuan guru terhadap sastra. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Rizaldi (2012:99) dalam penelitiannya bahwa pembelajaran sastra mengalami masalah terutama dalam masalah guru yang minat dan kompetensi sastranya belum memadai. Selain itu, berdasarkan fakta empirik yang ditemukan Ismail (2000:115), hal yang menjadi penyebab rendahnya kualitas pembelajaran sastra adalah metodologi pembelajaran sastra yang tidak efisien. Sejalan dengan pendapat Ismail, Muspida (2019) mengemukakan bahwa strategi yang digunakan dalam pembelajaran sastra di sekolah sering tidak relevan dengan hakikat sastra itu sendiri. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui kegiatan sederhana dan kurang kreatif sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung monoton. Hendaknya orientasi pembelajaran tidak selalu berkuat pada teori, tetapi diarahkan pada keterampilan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kreativitas dalam membangun kemampuan menciptakan karya sastra sebagai sebuah pembelajaran.

Menimbang rendahnya kualitas pembelajaran sastra tersebut, sudah selayaknya pembelajaran materi sastra dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan sebaik-baiknya yaitu melalui strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan.

Pada kurikulum 2013 revisi, materi yang tergolong lingkup sastra yang harus dikuasai peserta didik kelas XI SMA adalah teks cerita pendek, drama, dan novel. Dari beberapa tersebut, teks cerita pendek menjadi salah satu kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Setelah penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 3 Ciamis yaitu Ibu Irma Darnia, S.Pd., jika dilihat dari

proses belajar peserta didik pada tahun ajar sebelumnya, diketahui bahwa peserta didik belum sepenuhnya menguasai kompetensi dasar teks cerpen khususnya kompetensi dasar 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek. Salah satu penyebabnya yaitu motivasi belajar peserta didik yang kurang selama proses pembelajaran dan model pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh. Hal ini dapat dilihat dari semangat dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran, rendahnya tingkat literasi peserta didik yang berdampak pada pemahan terhadap bahan ajar menjadi kurang, serta nilai akhir yang diperoleh dalam kompetensi dasar ini juga kurang maksimal. Maka dari itu, untuk memperbaiki kualitas pembelajaran kompetensi dasar tersebut pada tahun ajar berikutnya diperlukan usaha untuk mengatasi permasalahan ini yang salah satunya bisa diatasi dengan pemilihan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

Sekait hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan studi eksperimen terhadap 4.8 (Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia

nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran atau alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut (Hamdayana, 2014).

Berdasarkan pemaparan tersebut, model pembelajaran *role playing* dipilih karena model pembelajaran ini dapat menuntut peserta didik untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatannya, sehingga dapat memancing gairah dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga berkaitan dengan kompetensi dasar yang dipilih yang salah satu tujuan akhirnya diharapkan peserta didik dapat menghayati, mempelajari serta mengaplikasikan nilai kehidupan yang mereka temukan dalam teks cerita pendek yang dibaca. Melalui kegiatan memerankan salah satu tokoh yang terdapat dalam bahan ajar inilah akan membantu peserta didik untuk lebih mudah menghayati dan menerapkan nilai yang mereka temukan tersebut. Selain itu, model pembelajaran *role playing* juga dapat mengatasi permasalahan dalam mengatasi rendahnya tingkat literasi peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan.

Seperti yang dikemukakan oleh Nuryanti (2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh secara efektif serta mampu menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran mengidentifikasi dan mempertunjukkan teks drama. Jika dikaitkan dengan penelitian yang akan dilakukan, terdapat perbedaan di antara keduanya. Perbedaan tersebut terletak pada pemilihan variabel terikat. Pada penelitian Nuryanti (2018), variabel terikatnya berupa kemampuan mengidentifikasi dan

mempertunjukkan teks drama, sedangkan penulis menggunakan kemampuan mengidentifikasi dan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek. Berdasarkan hal ini juga, terdapat perbedaan antara karakteristik teks yang digunakan dalam kedua penelitian tersebut. Karakteristik teks drama memang sudah dirancang layaknya skenario bermain peran, sedangkan pada teks cerpen membutuhkan proses adaptasi dari teks cerpen menjadi sebuah skenario bermain peran jika ingin dipelajari menggunakan model *role playing*.

Selain itu, penulis juga berpendapat bahwa penelitian Nuryanti (2018) mempunyai kekurangan dalam segi pengembangan keterampilan menulis peserta didik, khususnya dalam kompetensi dasar keterampilan. Hal ini dikarenakan teks drama yang digunakan untuk dipertunjukkan peserta didik, sudah disediakan oleh guru. Sehingga keterampilan yang tampak lebih didominasi oleh keterampilan menyimak, mewicara, dan membaca saja. Maka dari itu, penulis mencoba memperbaiki hal tersebut dalam penelitiannya dengan cara memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menciptakan dan menulis skenario bermain peran sesuai kreativitas mereka dengan harapan dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam menulis.

Dengan pertimbangan permasalahan dan pemikiran yang diuraikan tersebut, penelitian ini penulis laporkan dalam bentuk skripsi yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) pada Kemampuan Mendemonstrasikan Nilai-Nilai Kehidupan dalam Teka Cerita Pendek (Eksperimen pada Peserta didik Kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis Tahun Ajar 2021/2022)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, penulis merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada peserta didik dalam mendemonstrasikan salah satu nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek?”

C. Definisi Operasional

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahpahaman, maka penulis mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut.

1. Kemampuan Mendemonstrasikan Nilai-Nilai Kehidupan dalam Cerita Pendek

Kemampuan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek adalah kesanggupan peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajar 2021/2022 dalam mendemonstrasikan salah satu nilai yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca sesuai dengan pesan yang terdapat dalam cerita pendek itu juga melalui pembuatan skenario drama dan teknik bermain peran.

2. Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Model pembelajaran *role playing* atau sering juga disebut model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model ini juga merupakan model yang digunakan penulis dalam mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajar 2021/2022.

3. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajar 2021/2022.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajar 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan penulis ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis khusus bagi penulis, umumnya bagi pembaca.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mendukung dan mengembangkan teori-teori serta model pembelajaran yang sudah ada, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam kemampuan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajar 2021/2022.

2. Secara Praktis

Melalui hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

a. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap model pembelajaran yang digunakan terhadap kepada peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran sastra melalui proses pembelajaran dengan berfokus pada keterampilan yang menyenangkan serta diarahkan kepada tumbuhnya penghayatan, pencintaan, dan penghargaan terhadap mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- 2) Membantu peserta didik dalam memahami materi mengidentifikasi dan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek.
- 3) Memberikan kesan belajar yang menyenangkan dan tahan laham dalam ingatan bagi peserta didik.
- 4) Menambah wawasan, pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran sastra.

- 2) Dapat dijadikan masukan bagi guru untuk memperbaiki proses dan strategi pembelajaran sastra.
- 3) Menambah wawasan dan pengetahuan guru untuk kemampuan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sastra.
- 4) Model yang digunakan dalam penelitian ini bisa dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran kedepannya.
- 5) Sebagai landasan dalam merencanakan serta melaksanakan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan untuk memperbaiki kebijakan penerapan kurikulum pada masa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 2) Memberikan gambaran penerapan kurikulum 2013 revisi dalam proses pembelajaran mengidentifikasi dan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan juga sebagai acuan atau sebagai penelitian yang relevan bagi peneliti lanjutan terutama dalam pembahasan tentang model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dan kemampuan mendemonstrasikan nilai-nilai kehidupan dalam teks cerita pendek.