

**PENGARUH METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN FIKSI DAN
PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA PADA SISWA KELAS VII SMP
ALFADLLU**

¹Uswatun Khasanah, ²Hany Uswatun Nisa, ³Ghufroni

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhadi Setiabudi

E-mail : uswatunkhass3005@gmail.com¹, nisahanyuswatun@gmail.com²,
ghufronironi@gmail.com³

ABSTRACT

This research aims to analyze the effect of the role-playing method in fiction learning and its implementation within the Merdeka Curriculum for seventh-grade students at SMP Alfadllu. Fiction learning requires an innovative approach to help students deeply understand and internalize characters and plotlines. The role-playing method is believed to enhance active student engagement and contextual understanding of concepts. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research population includes all seventh-grade students at SMP Alfadllu, with the sample selected using a purposive sampling technique. Data were collected through a fiction comprehension test instrument and a student response questionnaire regarding the role-playing method. Data analysis was performed using SPSS (Statistical Product and Service Solutions) via hypothesis testing in the form of an independent sample t-test to determine differences in learning outcomes between the experimental group (which used the role-playing method) and the control group (which used conventional methods). Results of the study showed that the role-playing method had a positive impact, leading to an 18.87% increase in fiction comprehension among seventh-grade students at SMP Alfadllu. This was observed by comparing the scores of the experimental group with the conventional learning methods used in the control group. Furthermore, the implementation of this method aligns with the principles of the Merdeka Curriculum, which emphasizes differentiated and student-centered learning. These findings indicate that the role-playing method is effective in improving the quality of fiction instruction and supports the achievement of the Merdeka Curriculum's goals.

Keywords: *Role Playing, Fiction Learning, Merdeka Curriculum, SMP Alfadllu.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *role playing* dalam pembelajaran fiksi dan penerapannya dalam Kurikulum Merdeka pada siswa kelas VII SMP Alfadllu. Pembelajaran fiksi membutuhkan pendekatan inovatif agar siswa dapat memahami dan menghayati karakter serta alur cerita secara mendalam. Metode *role playing* diyakini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan

pemahaman konsep secara kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Alfadllu, dan sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui instrumen tes pemahaman fiksi dan angket respon siswa terhadap metode *role playing*. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS (Statistical Product and Service Solutions) dengan uji hipotesis berupa uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen (yang menggunakan metode *role playing*) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan sebanyak 18,87% mengenai pemahaman fiksi siswa kelas VII SMP Alfadllu dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dilihat dari nilai kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selain itu, implementasi metode ini sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fiksi serta mendukung tercapainya tujuan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Role Playing*, Pembelajaran Fiksi, Kurikulum Merdeka, SMP Alfadllu.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Plato menganggap pendidikan sebagai proses pengembangan karakter dan jiwa yang baik, bukan sekadar mentransfer informasi atau keterampilan (Gerson, 2014; Marshall, 2020). Dia menekankan pentingnya refleksi, dialog, dan kontemplasi dalam pembelajaran, berpendapat bahwa melalui dialog filosofis dan refleksi mendalam, individu dapat mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang kebenaran dan

keadilan. (Barella Yusawinur et al., 2024).

Pendidikan mengambil peran dalam upaya melakukan penataran peserta ajar dengan cara aktif dan bermanfaat buat dijadikan selaku materi pengembangan kemampuan diri alhasil terwujud sistem penataran yang bagus serta mengarah ke era depan. Pendidikan pula kerap berhubungan dengan berlatih yang ialah cara terdapatnya pergantian pada orang yang berbentuk wawasan,

uraian, keahlian serta aksi laris yang terjalin pada orang yang melakukan aktivitas berlatih. Dalam dunia Pendidikan pula dibutuhkan terdapatnya alat penataran yang menolong berjalannya suatu penataran.(Resti Nur & Uswatun Nisa, 2022). Disisi lain belajar merupakan kegiatan proses interaksi yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja oleh suatu individu.(Wahab & Rosnawati, 2021). Dalam konteks Pendidikan, belajar yang dimaksud adalah belajar yang sudah disesuaikan dengan kurikulum nasional yang berlaku. Sedangkan pembelajaran merupakan konsep pedagogic yang secara teknis diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial dan menghasilkan proses belajar yang berfokus pada berkembang potensi individu sebagai peserta didik.

Belajar dan Pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pendidik, peserta didik, atau siapapun yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Belajar merupakan kegiatan yang secara sadar dilakukan

oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru sedangkan Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk mengajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan pemahaman baru, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi diri dan lingkungan.(Paling et al., 2023). Sehubungan dengan itu, sebagai pendidik yang baik hendaknya memahami dan menerapkan konsep dasar belajar dan pembelajaran serta tujuan dari belajar dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dalam kondisi pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang dikenal dengan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran tersebut diharapkan bisa meningkatkan kemampuan siswa dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang mendukung dalam hal tersebut adalah pelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat penting dan

wajib disetiap sekolah. Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu pelajaran yang memerlukan konsentrasi yang tinggi untuk memahami isi materi pelajarannya. Dalam Bahasa Indonesia memiliki beberapa materi yang akan dipelajari salah satunya adalah pembelajaran buku fiksi. (Ummah, 2019).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi siswa dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar. Dengan demikian, siswa tidak akan kesulitan atau mendapat kendala dalam memahami, menerima, dan mengolah informasi pada saat proses belajar. Selain faktor internal, terdapat juga

faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar. Media belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu siswa, sehingga makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Namun kenyataannya, gaya belajar dan pemanfaatan media belajar di lapangan tidaklah demikian. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru ditemukan beberapa permasalahan, yaitu 1) guru tidak mengenal gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa ketika pembelajaran daring; 2) siswa tidak mengenali gaya belajar dirinya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan orang tua dalam memberikan pengawasan pada saat anak belajar di rumah; 3) guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar yang ada pada buku paket siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang diberikan; 4) siswa tidak mengerjakan

tugas yang diberikan dengan baik karena tidak memiliki keberanian bertanya dan ketidaksesuaian gaya belajar, sehingga kurang menguasai materi yang diberikan oleh guru; dan 5) terdapat beberapa siswa yang memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia masih kurang dari nilai KKM.(Astuti et al., 2021).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Metode pembelajaran adalah cara atau pola yang khas yang digunakan guru dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan dan pengajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Secara sederhana, metode pembelajaran adalah strategi atau teknik yang digunakan guru untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Ini mencakup bagaimana materi diajarkan, bagaimana siswa berinteraksi dengan materi dan satu sama lain, serta bagaimana lingkungan belajar diatur. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di dalam kelas

adalah metode bermain peran atau role playing. Metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan suatu peran atau situasi tertentu. Melalui metode ini, siswa dapat belajar secara aktif dan interaktif, serta mengembangkan kemampuan komunikasi, kerjasama, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Pada dasarnya pembelajaran dalam sekolah bukan hanya tentang teori, melainkan juga praktiknya. Implementasi yang bisa dilakukan dari role playing adalah agar pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa terutama pada siswa SMP yang notabennya masih sedikit dalam menggunakan logika. Metode ini diharapkan bisa mempermudah bagi siswa dalam belajar atau dalam memahami suatu materi.

Dalam pembelajaran ini siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada teman kelompok dengan baik, berdiskusi dan sebagainya. Terdapat berbagai tipe pembelajaran kooperatif

diantaranya Metode Role Play adalah metode penyuluhan berbentuk permainan gerak yang di dalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Beberapa keunggulan menggunakan metode Role Play adalah mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui Pembelajaran yang menyenangkan.(Haslinda et al., 2023).

Selain itu, metode role playing juga berkaitan dengan kreativitas dan imajinasi siswa. Kreativitas ini sangat penting untuk mencapai tujuan P5 Kurikulum Merdeka, yaitu membentuk siswa yang memiliki profil pelajar Pancasila yang berkarakter dan kompeten. Kurikulum Merdeka merupakan rancangan pembelajaran yang ditetapkan di Indonesia dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa. Pada kurikulum Merdeka juga memfokuskan pada P5 atau pembelajaran yang berbasis proyek.

Kurikulum Merdeka diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada Februari 2022 sebagai bagian dari program 1 Merdeka Belajar. Kurikulum ini secara bertahap

menggantikan Kurikulum 2013 (K-13) yang telah digunakan selama sekitar satu dekade. Kurikulum Merdeka sendiri identik dengan P5 atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila memiliki urgensi yang sangat besar dalam konteks pendidikan di Indonesia, terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka. P5 dirancang khusus untuk menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa. Ini menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi muda yang berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. P5 memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam memecahkan masalah di lingkungan sekitar mereka. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Implementasi P5 yang efektif melibatkan partisipasi aktif dari guru, siswa, orang tua, dan masyarakat. Hal ini menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih kolaboratif dan mendukung.

Dengan mengintegrasikan role playing dalam pembelajaran,

sehingga akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan disesuaikan dengan indikator pada P5 yaitu Beriman, Bertakwa, Berakhlak mulia, Mandiri, Bernalar kritis, Berkebinekaan global, Bergotong royong, Kreatif. Namun pada penelitian ini akan berfokus pada indikator Kreatif dan Bernalar Kritis. Role Playing ini dilakukan pada pembelajaran Buku Fiksi.

Buku fiksi merupakan buku yang berisi cerita rekaan. Hasil olah imajinasi pengarang ini biasanya diwarnai oleh kultur pengalaman batin, fisiologi, pendidikan, religiusitas dan latar belakang pengarang. Walaupun buku – buku tersebut hanya cerita khayalan belaka, namun jika isi ceritanya menarik dan bahasa yang digunakan juga baik, maka akan mampu memberikan hiburan segar bagi pembacanya, untuk berkreasi serta mengapresiasikannya sesuai dengan kadar kemampuan dan imajinasinya.

Pada penelitian kali ini peneliti berfokus pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi Buku fiksi. Kemampuan berbahasa

Indonesia dibutuhkan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam berkomunikasi, memahami suatu informasi, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Penelitian ini akan dilakukan di SMP Alfadllu Tegalglagah, sekolah yang berbasis pesantren. Sekolah ini terletak di Jl. Raya Tegalglagah kecamatan Bulakamba kabupaten Brebes. Sekolah yang berbasis pesantren biasanya memiliki karakteristik yang unik, di mana siswa tidak hanya belajar tentang materi umum saja, tetapi juga belajar tentang agama dan nilai-nilai moral. Namun, terkadang jadwal yang padat dan kurangnya istirahat dapat menyebabkan siswa merasa lelah dan mengantuk saat belajar di kelas. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi hasil pembelajaran mereka, termasuk dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam bahasa Indonesia kelas VII SMP melalui metode bermain peran atau role playing. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan

kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang peneliti lakukan, hasil belajar siswa kelas VII SMP Alfadllu masih belum optimal. Hal ini bisa dilihat dari hasil nilai peserta didik pada semester sebelumnya yang masih rendah dan juga kurangnya minat mereka dalam berinteraksi dan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas setiap harinya.

Dari faktor yang sudah dijelaskan diatas ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran di SMP Alfadllu salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran di SMP Alfadllu Tegalglagah adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang Variatif hingga membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Selain itu, kurangnya interaksi antara guru dan siswa juga dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

buku fiksi dan mengoptimalkan implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Alfadllu, dengan fokus pada pengembangan pemahaman, keterampilan, dan karakter siswa melalui metode role playing.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pengukuran objektif dan analisis statistik terhadap sampel yang diperoleh dari instrumen penelitian untuk membuktikan atau menguji hipotesis yang dibuat dalam penelitian, sehingga pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di Kelas VII SMP Alfadllu Tegalglagah dengan menggunakan metode eksperimen. Metode ini merupakan bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu bentuk desain dari eksperimen yaitu pre-experimental dan true experimental melalui model pretest dan posttest. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan Posttes, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih

akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Sugiyono. (2016).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi data

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Alfadllu Brebes yang terletak di Jalan Raya Tegalglagah Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan mengenai penerapan *Role Playing* pada pembelajaran bahasa Indonesia dan juga apakah ada pengaruh dari pembelajaran *Role Playing* dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Alfadllu Brebes.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara dua kelompok amatan, yakni kelas VII A sebagai kelas Kontrol yaitu kelas yang mendapat perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas VII C sebagai kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan metode

Role Playing. Pada bab ini hasil penelitian akan diungkapkan, apakah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan pembelajaran fiksi pada Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Alfadllu Tegalglagah atau tidak. Karena jenis penelitian adalah penelitian eksperimen yang dikuantitatifkan, maka hasilnya akan dihitung berdasarkan teknik analisis data yang telah dijelaskan pada Bab III.

Sebelum kegiatan penelitian dilakukan, penulis melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu kepada guru Bahasa Indonesia di SMP Alfadllu Brebes dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan perilaku siswa dalam pembelajaran di kelas. Tahapan berikutnya, setelah melakukan wawancara dan observasi yaitu tahap uji instrumen, diantaranya uji validitas dan uji reliabilitas untuk desain. Setelah melakukan uji instrument selanjutnya yaitu melakukan Pre-Test guna mengukur pengetahuan siswa mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah pernah

dipelajari sebelumnya. Setelah itu penelitian dilanjutkan berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu dilanjutkan dengan uji Post-Test untuk Kembali mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan metode pembelajaran yang baru. Selanjutnya yaitu tahap pra syarat yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas. Kemudian tahap terakhir yaitu dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap metode pembelajaran yang lama dengan metode pembelajaran yang baru.

2. Analisis Data Awal Eksperimen

Pada kelas eksperimen yaitu kelas VII-C terdapat 39 siswa. Dari 39 siswa yang mengikuti Pre-test skor maksimal yang diperoleh, setelah skor tersebut dimasukkan dalam skala 100 adalah 78 dan nilai ini merupakan nilai maksimal, nilai ini hanya dicapai oleh 4 orang dan skor terendah yang dicapai siswa adalah 29 yang diperoleh 1 orang. Perolehan skor siswa dari skor tertinggi sampai skor terendah

secara berurutan dapat diuraikan sebagai berikut: skor tertinggi yang dicapai siswa 39 yaitu 78 berjumlah 4 orang (10,3 %); sampel yang memperoleh skor 75 berjumlah 6 orang (15,4%); sampel yang memperoleh skor 65 berjumlah 18 orang (48,7%); sampel yang memperoleh skor 55 berjumlah 7 orang (17,9%); sampel yang memperoleh skor 35 berjumlah 2 orang (5,1%); sampel yang memperoleh skor 29 berjumlah 2 orang (2,6%). Dengan Nilai rata – rata adalah 64. Berikut adalah gambaran lebih jelas dari skor tertinggi sampai skor terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen beserta frekuensinya.

Tabel 1. Frekuensi dan Persentase Nilai Kompetensi Siswa Kelas Eksperimen

No	Skor	Frekuensi	Presentase
1.	78	4	10,3 %
2.	75	6	15,4 %
3.	65	18	48,7 %
4.	55	7	17,9 %
5.	35	2	5,1 %
6.	29	1	2,6 %
	Jumlah	39	100 %

Pada kelas Kontrol yaitu kelas VII-A terdapat 20 siswa. Dari 20 siswa yang mengikuti Pre-test skor maksimal yang diperoleh,

setelah skor tersebut dimasukkan dalam skala 100 adalah 80 dan nilai ini merupakan nilai maksimal, nilai ini hanya dicapai oleh 2 orang dan skor terendah yang dicapai siswa adalah 15 yang diperoleh 5 orang. Perolehan skor siswa dari skor tertinggi sampai skor terendah secara berurutan dapat diuraikan sebagai berikut: skor tertinggi yang dicapai siswa 20 yaitu 80 berjumlah 2 orang (10 %); sampel yang memperoleh skor 50 berjumlah 3 orang (15%); sampel yang memperoleh skor 30 berjumlah 6 orang (30%); sampel yang memperoleh skor 25 berjumlah 15 orang (20%); sampel yang memperoleh skor 15 berjumlah 5 orang (25%). Dengan nilai rata – rata adalah 33. Berikut adalah gambaran lebih jelas dari skor tertinggi sampai skor terendah yang diperoleh siswa kelas eksperimen beserta frekuensinya.

Tabel 2. Frekuensi dan Persentase Nilai Kompetensi Siswa Kelas Eksperimen

No	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	80	2	10 %
2.	50	3	15 %
3.	30	4	30 %
4.	25	6	20 %
5.	15	5	25%
	Jumlah	20	100 %

Setelah mendapatkan gambaran awal mengenai pemahaman siswa melalui pretes, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan metode role-playing sebagai strategi utama dalam pembelajaran fiksi. Pendekatan ini dirancang untuk tidak hanya memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan interpretasi dan ekspresi secara aktif.

3. Implementasi *Role Playing*

Penerapan pembelajaran role-playing menggunakan dongeng Lutung Kasarung melibatkan serangkaian langkah yang terstruktur untuk memaksimalkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Proses ini diawali dengan pengenalan dongeng, di mana guru membacakan atau menceritakan kembali Lutung Kasarung secara keseluruhan. Tujuannya adalah agar siswa memiliki pemahaman dasar tentang alur cerita, karakter utama, dan pesan moral yang

terkandung di dalamnya. Diskusi singkat tentang elemen-elemen ini dapat dilakukan untuk memastikan pemahaman awal.

Setelah pengenalan, peneliti akan memfasilitasi pemilihan peran. Setiap siswa diberi kesempatan untuk memilih atau diberikan peran karakter yang ada dalam dongeng, seperti Lutung Kasarung, Purbasari, Purbararang, Indrajaya, dan tokoh pendukung lainnya. Pembagian peran ini bisa dilakukan secara acak, berdasarkan minat siswa, atau melalui musyawarah. Penting untuk memastikan semua siswa mendapatkan peran, sekecil apapun itu, untuk mendorong partisipasi.

Tahap selanjutnya adalah penyusunan skenario sederhana. Meskipun dongeng sudah memiliki alur, peneliti dan siswa dapat bekerja sama untuk menyederhanakan dialog atau menambahkan sedikit improvisasi agar lebih mudah diperankan. Peneliti dapat memberikan panduan tentang adegan-adegan penting yang harus diperankan. Misalnya, adegan pengusiran

Purbasari, pertemuan dengan Lutung Kasarung, tantangan kecantikan, hingga pengungkapan jati diri Lutung Kasarung. Siswa diberi waktu untuk mempersiapkan diri dengan memahami karakter dan dialog mereka. Mereka juga bisa memanfaatkan properti sederhana atau kostum yang tersedia untuk mendalami peran.

Puncak implementasi adalah pementasan role-playing. Siswa secara bergantian memerankan adegan-adegan sesuai skenario yang telah disepakati. Selama pementasan, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jika ada kebingungan atau kesulitan. Suasana yang mendukung dan tidak menghakimi sangat penting agar siswa merasa nyaman berekspresi. Setelah pementasan selesai, dilakukan diskusi dan refleksi. Peneliti memimpin diskusi tentang pengalaman siswa dalam memerankan karakter, pesan moral yang didapat, kesulitan yang dihadapi, serta bagaimana mereka dapat mengaitkan nilai-nilai dalam dongeng dengan

kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan pementasan, peneliti akan memberikan refleksi kepada siswa mengenai apa saja unsur yang mereka pahami di dalam dongeng lutung kasarung. Pemahaman ini juga didukung dengan adanya Post-Test untuk memperkuat apakah siswa benar benar paham dalam materi yang sudah disampaikan.

4. Analisis Data Akhir Eksperimen

Setelah melakukan beberapa rangkaian analisis data mulai dari pengamatan atau observasi kelas, melakukan Pre-Test dan mengimplementasikan *Role Playing* dalam kelas dilanjutkan dengan melakukan Post-Test untuk menentukan apakah terdapat perubahan yang signifikan atau tidak. Pada kelas eksperimen yaitu kelas VII-C terdapat kenaikan meskipun tidak terlalu signifikan dari skor maksimal yang diperoleh, setelah skor tersebut dimasukkan dalam skala 100 adalah 90 dan nilai ini merupakan nilai maksimal, nilai ini hanya dicapai oleh 1 orang dan skor terendah yang dicapai siswa

adalah 32 yang diperoleh 1 orang. Perolehan skor siswa dari skor tertinggi sampai skor terendah secara berurutan dapat diuraikan sebagai berikut: skor tertinggi yang dicapai siswa 39 yaitu :

Setelah mendapatkan gambaran nilai akhir mengenai pemahaman siswa melalui Post-Test, pada dasarnya bisa terlihat peningkatan terhadap pembeleajaran. Terlihat dari nilai rata rata perkelas.

5. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan apakah soal Pretest maupun Posttest layak untuk menjadi acuan instrumen penelitian. Berdasarkan siswa kelas eksperimen sejumlah 39 dengan total 25 soal. Berikut adalah hasil uji validitas dilakukan pada instrument Pretest-Posttest menggunakan korelasi Pearson dengan SPSS 25 didapatkan hasil 16 soal dinyatakan valid dengan nilai signifikan <0,05 dan 9 soal dinyatakan Tidak valid dengan nilai signifikan >0,05. Berikut table uji validitas secara jelas dan rinci.

6. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah tahapan esensial dalam penelitian yang bertujuan untuk memastikan

konsistensi dan stabilitas pengukuran suatu instrumen. Pada penelitian kali ini hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,706, ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik.

Uji normalitas *kolmogorof smirnof* dengan berbantuan program *SPSS versi 25* digunakan dalam penelitian ini.

Data dikatakan berdistribusi normal apabila diperoleh nilai sig > 0,05. Sedangkan, data ditetapkan tidak berdistribusi normal apabila memiliki nilai sig < 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *spss* , diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

7. Uji normalitas *kolmogorof smirnof* dengan berbantuan program *SPSS versi 25*

digunakan dalam penelitian ini.

Data dikatakan berdistribusi normal apabila diperoleh nilai sig > 0,05. Sedangkan, data ditetapkan tidak berdistribusi normal apabila memiliki nilai sig < 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *spss* , diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

E. Kesimpulan

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pembelajaran fiksi pada siswa kelas VII SMP Alfadllu, khususnya dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka. Peningkatan yang signifikan terlihat pada pemahaman siswa terhadap karakter, alur cerita, dan tema fiksi, serta kemampuan mereka dalam

menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam teks. Metode *role playing* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, partisipatif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong motivasi intrinsik siswa untuk terlibat lebih dalam dengan materi pembelajaran. Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada siswa, pengembangan profil pelajar Pancasila, dan pembelajaran yang bermakna. Dengan berperan aktif, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalami langsung emosi dan perspektif karakter, sehingga pembelajaran fiksi menjadi lebih konkret dan mudah diingat.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Asteria, P. V., Rohmah, S. K., &

Renhoran, F. Z. (2018).

Penerapan Metode Hypnoteaching dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas V SDN Lidah Kulon IV Surabaya. In *belajar dan mengajar* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p150-155>

Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>

Barella Yusawinur, Fergina Ana, Marjuni Andi, & Achruh Andi. (2024). Eksplorasi Definisi Filsafat Pendidikan Menurut Para Ahli: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4042–4047.

Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.

Eka Saputra, E. (2024). Peningkatan

- Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 1–5.
<https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.43>
- Ganda, N. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 8(1), 72–76.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ghufroni, G., Kurniawan, P. Y., Yono, R. R., & Hakim, M. W. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Buku Ajar Mata Kuliah Apresiasi Dan Kajian Drama Berbasis Kebudayaan Brebes. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(01), 36–43.
<https://doi.org/10.46772/semantika.v2i01.262>
- Haslinda, H., Wahyuni, S. R., & Lestari, W. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Play Berbantuan Media Gambar dan Proyektor Kelas II UPTD SDN 145 Inpres Pampangan. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 2(2), 67–78.
- Jas, J. Achmad, S., S., & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159.
<https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Kartika, T., Fitriani, N., Rizal Fauzi, M., Raya Sawit-Bojong, J. K., & Siliwangi, I. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 3.
- Marlina, I., & Aini, F. Q. (2023). Perbedaan Pembelajaran

- Berdiferensiasi Berdasarkan Kesiapan Dengan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 392–404. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.1017>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Resti Nur, E., & Uswatun Nisa, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bicara Terhadap Keterampilan Berbicara dan Materi Debat di kelas X SMA Negeri 1 Larangan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(14), 70–74.
- Sapinahajar, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Madah: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 149. <https://doi.org/10.26499/madah.v8i2.462>
- Sholihah, R. A. (2015). Metode Suggestopedia dengan Teknik Bermain Peran atau Role Playing dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 10(1), 1–24.
- Subkhi Mahmasani. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 274–282.
- Ummah, M. S. (2019). No Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wardana, A., & Nurfuadi, N. (2023). Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga. *Journal on Education*, 6(1), 1614–1627. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3122>
- Mulyasa. 2014. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, M.B.A. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta.
- V. Wiratna Sujarweni, Metodologi

Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka
Baru Press, 2020)

Sugiyono.2013.Metode penelitian
kauntitatif.kualitatifdan
R&D,Bandung Alfab