



PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KARAKTER TOKOH DAN NILAI MORAL DALAM PEMBELAJARAN NOVEL

**Lilia Miftachul Nur Aini¹, Iche Fatmasari Nastiti^{2*}, Febi Dwi Widayanti³,
Siti Komariyah⁴**

Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Wisnuwardhana Malang, Indonesia^{1,2,3}

⁴SMAN 1 Bululawang, Malang, Indonesia

* e-mail: ichefatmasarin@gmail.com

ABSTRAK

Pemahaman terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel merupakan aspek penting dalam penguatan pendidikan karakter dan literasi sastra. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan pemahaman karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 34 peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Bululawang Tahun Ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test*, dengan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta didik menganalisis karakter tokoh dan memahami nilai moral setelah penerapan *role playing*. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan interaksi sosial sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, efektif diterapkan dalam pembelajaran sastra. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat menjadi strategi pembelajaran kontekstual yang menyenangkan, sekaligus memperkuat keterampilan sosial, empati, berpikir kritis, dan kolaboratif peserta didik.

Kata Kunci: *role playing, karakter tokoh, nilai moral, pembelajaran novel*

ABSTRACT

Understanding character traits and moral values in novel learning is a crucial aspect of strengthening character education and literary literacy. This study aims to describe the implementation of the role-playing technique to improve students' understanding of character traits and moral values in novel learning. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 34 students of class XII IPS 1 at SMAN 1 Bululawang in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques included observation, documentation, and written tests in the form of pre-tests and post-tests, with data analyzed both quantitatively and qualitatively. The results indicated a significant improvement in students' ability to analyze character traits and understand moral values after the implementation of role-playing. These findings suggest that learning based on direct experience and social interaction, as explained in the constructivist theories of Jean Piaget and Lev Vygotsky, is effective in literature learning. The implications of this study demonstrate that role-playing can serve as an enjoyable contextual learning strategy while also enhancing students' social skills, empathy, critical thinking, and collaboration.

Keywords: *role-playing, character traits, moral values, novel learning*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran sastra, khususnya novel, tidak hanya bertujuan untuk memahami alur cerita, tetapi juga untuk mendalami karakter tokoh dan menangkap pesan moral yang terkandung di dalamnya. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami karakter tokoh dan nilai moral dalam novel yang dibaca. Peserta didik cenderung berfokus pada cerita atau informasi yang disampaikan secara eksplisit sehingga kemampuan menangkap kedalaman sifat tokoh dan pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis masih cukup kurang. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap aspek-aspek penting dalam teks sastra yang seharusnya menjadi bagian dari pembentukan karakter.

Teori konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky menjadi landasan penting dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengalaman langsung terkait dengan materi yang dipelajarinya. Piaget menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika individu membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung, sedangkan Jean Piaget berpendapat bahwa konstruktivisme adalah sistem yang menerangkan agar peserta didik mampu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. (Nurfatimah, 2019). Sementara itu, Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif melalui *zone of proximal development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan aktual dengan potensi yang dapat dicapai melalui bantuan teman sebaya atau guru (Ghani, dkk., 2017). Vygotsky juga menekankan bahwa produk teori konstruktivisme ZPD adalah semacam area antara kemampuan aktual yang didapatkan dengan kemampuan potensi yang dimiliki dan dikembangkan (Zein, 2023). Pada pembelajaran sastra, khususnya novel, sangat penting untuk memberikan pengalaman belajar nyata kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap keseluruhan unsur pembangun novel.

Teknik *role playing* merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata dalam memahami karakter tokoh dan nilai moral dalam novel. Menurut Shoimin (2017), metode *role playing* adalah metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Teknik *role playing* atau bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengalami langsung situasi yang dihadapi tokoh dalam novel, memerankan konflik, emosi, dan pengambilan keputusan yang dilakukan tokoh sehingga pemahaman terhadap karakter dan nilai moral dapat tumbuh secara alami dan kontekstual.

Studi tentang penerapan teknik *role playing* sebelumnya pernah dilakukan dalam konteks pembelajaran lain, seperti Saputri (2018) serta Hidayati dan Wardhani (2022). Keduanya menghasilkan temuan bahwa penerapan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Sementara itu, studi tentang penerapan teknik *role playing* dalam pembelajaran bahasa dan sastra juga sudah cukup banyak dilakukan. Beberapa di antaranya, oleh Baihaqi (2019) dan Aisyah (2021). Hasil penelitian keduanya menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Namun, peneliti masih belum menemukan studi yang membahas penerapan teknik *role playing* pada pembelajaran sastra yang dikhawasukan pada novel.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada penerapan teknik *role playing* sebagai cara untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel. Teknik ini dinilai mampu mempercepat proses pemahaman peserta didik terhadap isi novel secara mendalam dengan cara yang tidak monoton, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. Selain itu, peserta didik juga akan memperoleh pengalaman



belajar berupa kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui teknik *role playing* (Junaidah, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian Diniaryani, dkk. (2024) yang berhasil menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Urgensi dari penelitian ini adalah minimnya penggunaan teknik *role playing* dalam pembelajaran sastra yang dikhawatirkan pada novel, terutama untuk meningkatkan pemahaman terhadap karakter tokoh dan nilai moral yang seharusnya dapat menjadi kunci keberhasilan dalam menanamkan pendidikan karakter melalui pembelajaran sastra. Berdasarkan studi terdahulu yang sudah dikaji sebelumnya, teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan dapat memfasilitasi pemahaman melalui pendekatan yang partisipatif dan kontekstual. Selain itu, *role playing* juga dapat membantu peserta didik mengeksplorasi imajinasi dan penghayatan terhadap suatu cerita (Junaidah, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas teknik ini dalam konteks pembelajaran novel.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan pemahaman karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel. Teknik ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran sastra, khususnya novel. Melalui *role playing*, peserta didik tidak hanya membaca dan menganalisis teks, tetapi juga mengalami langsung dinamika karakter dan konflik yang terjadi dalam cerita sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami latar belakang tokoh, emosi yang dirasakan, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam alur cerita. Selain itu, teknik ini juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan berempati, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, *role playing* dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk meningkatkan kompetensi literasi sastra peserta didik secara optimal.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yakni guru sebagai peneliti melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran melalui tindakan-tindakan yang dilakukan secara bertahap. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model spiral Kemmis dan McTaggart (Maliasih, dkk., 2017) yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 34 peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Bululawang Tahun Ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 25 peserta didik perempuan. Kelas ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa peserta didik telah memperoleh materi terkait analisis tokoh dan nilai moral dalam novel sesuai Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan oleh sekolah untuk kelas XII. Berdasarkan hasil tes prasiklus (*pre-test*), kemampuan awal peserta didik dalam memahami karakter tokoh dan nilai moral dalam novel masih kurang dan jauh dari target ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan teknik pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, dokumentasi, dan tes tertulis. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat pelaksanaan *role playing*. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran melalui catatan lapangan, foto kegiatan, serta dokumen hasil karya peserta didik, seperti naskah *role playing*, dsb. Selain itu, tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Adapun instrumen



penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Pemahaman Karakter Tokoh dan Nilai Moral dalam Novel

Aspek	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	Skor 10	Skor 15	Skor 20	Skor 25
Identifikasi Karakter Tokoh	Mampu mengenali dan menjelaskan sifat, latar belakang, serta peran tokoh secara lengkap dan tepat.	Mampu menjelaskan sebagian besar ciri dan sifat tokoh dengan cukup tepat.	Menjelaskan tokoh secara umum, namun masih ada kekeliruan atau kurang mendalam.	Tidak dapat mengidentifikasi tokoh secara jelas atau keliru.
Pemahaman Konflik Tokoh	Memahami dan menggambarkan konflik tokoh secara mendalam dan sesuai alur cerita.	Menunjukkan pemahaman konflik tokoh secara cukup jelas.	Pemahaman terhadap konflik masih dangkal atau belum lengkap.	Tidak memahami konflik atau keliru menggambarkannya.
Pemahaman Emosi Tokoh	Sangat baik dalam menampilkan emosi tokoh melalui ekspresi, intonasi, dan gerak tubuh.	Emosi tokoh cukup tergambaran meski belum sepenuhnya konsisten.	Menunjukkan emosi tokoh secara terbatas atau kurang meyakinkan.	Tidak menampilkan emosi tokoh dengan baik.
Pemaknaan Moral dalam Cerita	Menyampaikan nilai moral secara mendalam, relevan, dan dikaitkan dengan kehidupan nyata.	Menunjukkan pemahaman moral yang sesuai dengan isi cerita.	Nilai moral disampaikan secara umum dan kurang mendalam.	Tidak menunjukkan pemahaman terhadap nilai moral cerita.

Nilai = Total Skor

Keterangan :

86 – 100 = Sangat Baik (SB)

76 – 85 = Baik (B)

65 – 75 = Cukup (C)

<65 = Kurang (K)

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral yang diolah dalam bentuk persentase untuk melihat tingkat pencapaian peserta didik pada setiap siklus, lalu disajikan dalam bentuk grafik dan tabel. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi aktivitas peserta didik selama proses *role playing*, catatan lapangan, dan dokumentasi visual yang merekam keterlibatan serta respon peserta didik dalam pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk membandingkan perkembangan dari prasiklus hingga siklus II, serta menjadi dasar dalam mengevaluasi dan merefleksikan proses pembelajaran pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam novel melalui penerapan teknik *role playing*. Novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata dipilih sebagai novel yang harus dipahami secara keseluruhan oleh peserta didik karena memuat berbagai karakter tokoh yang kuat serta sarat akan nilai-nilai moral yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam novel dikaji melalui



tiga aspek, yaitu identifikasi karakter tokoh, pemahaman konflik dan emosi tokoh (baik internal maupun eksternal), dan pemaknaan nilai moral dalam cerita. Implementasi teknik *role playing* menunjukkan hasil yang positif dan meningkat secara bertahap, ditunjukkan dengan hasil penilaian pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam novel yang disajikan dalam grafik berikut ini.

Prasiklus/*Pre-test*

Tabel 2. Identifikasi Hasil Prasiklus Pemahaman Karakter Tokoh dan Nilai Moral dalam Novel

Aspek Penilaian	Percentase Ketuntasan Peserta didik (%)	Kategori
Identifikasi karakter tokoh	42%	Kurang
Pemahaman konflik dan emosi tokoh	38%	Kurang
Pemaknaan nilai moral dalam cerita	40%	Kurang
Rata-rata	40%	Kurang

Keterangan:

Sangat Kurang	= 0% - 20% (1-6 peserta didik)
Kurang	= 21% - 40% (7-13 peserta didik)
Cukup	= 41% - 60% (14-20 peserta didik)
Baik	= 61% - 80% (21-27 peserta didik)
Sangat Baik	= 81% - 100% (28-34 peserta didik)

Sebelum memasuki pelaksanaan siklus I, peneliti melaksanakan kegiatan prasiklus yang berupa tes tertulis. Hasil dari tes prasiklus ini penting untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam mengidentifikasi karakter tokoh, memahami dinamika konflik yang dialami tokoh, serta menarik pesan moral dari peristiwa yang terjadi dalam cerita. Hasil dari tes prasiklus menjadi data awal yang sangat penting sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I dan siklus II. Selain itu, data ini juga digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kesenjangan dalam pemahaman peserta didik yang nantinya akan menjadi evaluasi dalam penerapan teknik *role playing* sebagai strategi peningkatan pemahaman mereka. Dengan demikian, kegiatan prasiklus ini berfungsi sebagai acuan untuk merancang tindakan pembelajaran yang lebih tepat sasaran dan efektif.

Secara keseluruhan, hasil tes prasiklus (*pre-test*) menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menganalisis karakter tokoh dan nilai moral dalam novel secara kritis dan kontekstual. Pada tahap prasiklus, guru menyampaikan materi melalui metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan teknik *role playing*. Hasil observasi dan tes pemahaman menunjukkan bahwa hanya 40% peserta didik yang telah mampu mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dan secara keseluruhan masih berada dalam kategori "Kurang". Banyak peserta didik hanya mengenali tokoh utama secara permukaan dan belum dapat mengaitkan perilaku tokoh dengan nilai moral yang terkandung.

Berdasarkan hasil yang masih kurang memuaskan, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik, salah satunya adalah teknik *role playing*. Melalui *role playing*, peserta didik dapat memahami karakter tokoh tidak hanya dari teks tertulis, tetapi juga melalui pengalaman langsung memerankan tokoh, mengeksplorasi emosi, keputusan, dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Dengan demikian, teknik ini diharapkan dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap novel secara lebih mendalam dan bermakna.

Siklus I**Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, guru mulai memperkenalkan teknik *role playing* kepada peserta didik sebagai pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam memahami karakter tokoh dan nilai moral dalam novel. Guru merancang skenario pembelajaran yang mencakup pemetaan karakter tokoh, konflik yang dihadapi, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Materi yang digunakan adalah novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata, khususnya bagian-bagian yang memuat konflik batin dan sosial para tokoh. Guru juga menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur keterlibatan peserta didik, kemampuan analisis karakter, serta pemahaman nilai moral. Selain itu, pembagian kelompok dan alokasi adegan untuk *role playing* juga dirancang agar relevan dengan aspek yang ingin dikembangkan.

Tahap Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing mendapat bagian adegan penting dari novel. Setiap kelompok bertugas untuk menganalisis tokoh, memahami latar cerita, dan mempersiapkan peran yang akan dimainkan. Guru membimbing proses ini dengan memberi arahan dan contoh bagaimana mengekspresikan emosi tokoh serta mengaitkan tindakan tokoh dengan nilai moral tertentu. Selama kegiatan *role playing* berlangsung, suasana kelas menjadi lebih interaktif. Peserta didik menunjukkan ketertarikan saat memerankan tokoh dan menghidupkan adegan dalam bentuk drama sederhana. Proses ini diharapkan mampu membuat peserta didik mengalami langsung bagaimana tokoh merespons situasi dan konflik, sehingga mereka lebih mudah menyerap pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Tahap Observasi

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik tampak antusias dan terlibat aktif dalam proses *role playing*. Mereka mulai menunjukkan pemahaman terhadap karakter yang diperankan dan mampu menampilkan ekspresi serta dialog yang mendekati konteks dalam novel. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum maksimal dalam memerankan tokoh. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap karakter, latar cerita, serta ketidakpercayaan diri saat tampil di depan kelas. Selain itu, masih ada kelompok yang belum kompak dalam bekerja sama mempersiapkan adegan, sehingga penghayatan terhadap konflik dan nilai moral dalam cerita belum tergambaran secara optimal.

Tahap Refleksi

Tabel 3. Identifikasi Hasil Siklus I Pemahaman Karakter Tokoh dan Nilai Moral dalam Novel

Aspek Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Kenaikan	Kategori
Identifikasi karakter tokoh	42%	62%	+20%	Baik
Pemahaman konflik dan emosi tokoh	38%	58%	+20%	Kurang
Pemaknaan nilai moral dalam cerita	40%	60%	+20%	Cukup
Rata-rata	40%	60%	+20%	Cukup

Keterangan:

Sangat Kurang = 0% - 20% (1-6 peserta didik)

Kurang = 21% - 40% (7-13 peserta didik)

Cukup = 41% - 60% (14-20 peserta didik)

Baik = 61% - 80% (21-27 peserta didik)

Sangat Baik = 81% - 100% (28-34 peserta didik)

Setelah pelaksanaan dan observasi, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran. Tes formatif yang diberikan setelah *role playing* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dibandingkan dengan hasil prasiklus, baik dari aspek pengenalan karakter maupun penarikan nilai moral dari cerita. Pelaksanaan siklus I menunjukkan rata-rata



ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik meningkat 20% dari hasil prasiklus, yakni sebanyak 60%. Namun, capaian tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan secara keseluruhan. Ditemukan bahwa beberapa peserta didik masih kesulitan dalam mengidentifikasi perkembangan karakter tokoh, terutama dalam memahami perubahan sikap atau konflik batin yang terjadi. Berdasarkan refleksi ini, disimpulkan bahwa perlu dilakukan penguatan dalam hal pembimbingan peserta didik, khususnya pada aspek pemahaman dinamika konflik dan emosi tokoh. Perbaikan ini direncanakan akan diimplementasikan pada Siklus II.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, tahap perencanaan pada siklus II difokuskan pada perbaikan strategi pembelajaran. Guru merancang aktivitas pembelajaran dengan memberikan pembimbingan yang lebih intensif terhadap analisis karakter dan pemahaman nilai moral. Instruksi untuk memahami latar belakang cerita diperjelas dan peserta didik diberikan contoh konkret mengenai bagaimana menyelami konflik serta emosi tokoh. Selain itu, naskah *role playing* yang digunakan disederhanakan dan disusun lebih sistematis untuk membantu peserta didik dalam memahami alur cerita secara lebih utuh. Strategi kerja kelompok juga diperbaiki dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang lebih terarah agar interaksi dan pembagian peran menjadi lebih efektif.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peserta didik kembali melaksanakan *role playing* dengan skenario yang telah diperbaiki. Sebelum memulai, guru memberikan pengarahan ulang mengenai pentingnya memahami karakter tokoh secara mendalam dan bagaimana nilai moral tercermin dalam tindakan tokoh tersebut. Selama pelaksanaan, guru lebih aktif membimbing proses diskusi dalam kelompok dan memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menyampaikan pemahamannya sebelum berlatih peran. Kegiatan *role playing* berlangsung dengan lebih hidup dibandingkan siklus sebelumnya. Peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam memerankan tokoh, mampu mengekspresikan konflik batin, serta menampilkan interaksi antar tokoh dengan lebih natural.

Tahap Observasi

Hasil observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan dan kualitas penampilan peserta didik dalam *role playing*. Mayoritas peserta didik dapat menggambarkan karakter tokoh dengan baik, menghidupkan adegan berdasarkan latar cerita, serta mengaitkan tindakan tokoh dengan nilai moral yang sesuai. Peserta didik lebih aktif berdiskusi dalam kelompok, saling memberikan masukan, dan membangun pemahaman bersama mengenai pesan cerita. Selain itu, sikap percaya diri dan kemampuan berbicara di depan kelas juga mengalami perkembangan yang signifikan. Hambatan yang sebelumnya ditemukan, seperti kurangnya pemahaman karakter dan ketidakmampuan dalam menyimpulkan nilai moral, mulai teratasi pada siklus ini.

Tahap Refleksi

Tabel 4. Identifikasi Hasil Siklus II Pemahaman Karakter Tokoh dan Nilai Moral dalam Novel

Aspek Penilaian	Siklus I	Siklus II	Kenaikan	Kategori
Identifikasi karakter tokoh	62%	94%	+32%	Sangat Baik
Pemahaman konflik dan emosi tokoh	58%	94%	+36%	Sangat Baik
Pemaknaan nilai moral dalam cerita	60%	100%	+40%	Sangat Baik
Rata-rata	60%	96%	+36%	Sangat Baik

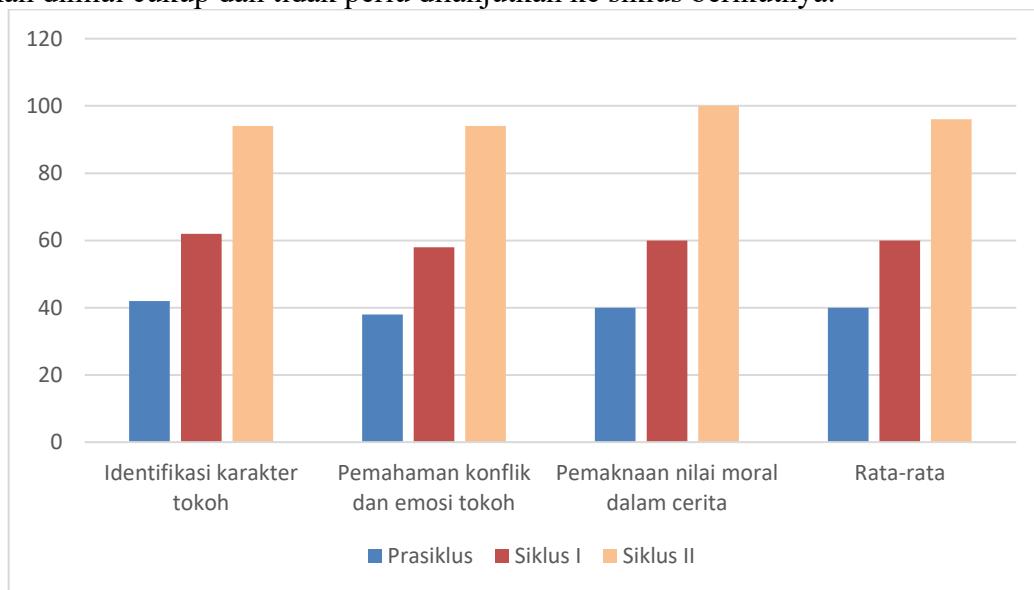
Keterangan:

Sangat Kurang = 0% - 20% (1-6 peserta didik)

Kurang = 21% - 40% (7-13 peserta didik)

Cukup = 41% - 60% (14-20 peserta didik)

Refleksi pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hasil tes formatif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral, ditunjukkan dengan peningkatan ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik hingga 36% dari hasil siklus I. Sebagian besar peserta didik mampu mengidentifikasi perubahan karakter tokoh secara lebih mendalam dan dapat menarik pesan moral yang relevan dengan pengalaman kehidupan nyata. Kegiatan *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan analisis, empati, serta apresiasi peserta didik terhadap karya sastra. Dengan demikian, berdasarkan hasil yang diperoleh, tindakan dinilai cukup dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Pemahaman Karakter Tokoh dan Nilai Moral dalam Novel

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan keefektifan teknik *role playing* dalam meningkatkan pemahaman terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam novel. Hasil ini konsisten dengan hasil studi sebelumnya, seperti Saputri (2018) dan Junaidah (2022) yang menegaskan bahwa *role playing* bukan hanya metode yang menyenangkan, melainkan juga strategis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penerapan teknik *role playing* dalam konteks pembelajaran sastra melibatkan perasaan emosional yang diperoleh melalui peran yang dimainkan sehingga peserta didik dapat lebih mudah menyerap makna dan nilai yang terkandung dalam cerita. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya *learning by doing* serta interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, ada beberapa perbedaan yang perlu dicermati. Penelitian Saputri (2018) berfokus pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini diterapkan pada pembelajaran sastra berupa novel. Perbedaan bidang studi ini secara tidak langsung mempengaruhi bentuk keterlibatan peserta didik. Aspek afektif dan estetika pada pembelajaran sastra menjadi lebih dominan, sehingga *role playing* tidak hanya berfungsi sebagai alat pemahaman, tetapi juga sebagai wahana pengembangan empati dan apresiasi nilai-nilai kemanusiaan. Dengan demikian, peran *role playing* dalam pembelajaran sastra lebih kompleks



karena menuntut penghayatan emosional yang lebih mendalam dibandingkan mata pelajaran lain yang bersifat faktual seperti IPS.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yakni faktor waktu pelaksanaan pembelajaran yang terbatas, terutama ketika peserta didik membutuhkan waktu yang cukup untuk melakukan persiapan naskah, latihan, hingga pelaksanaan role playing. Smith dan Lee (2018) menyoroti bahwa keterbatasan waktu dalam persiapan dan pelaksanaan aktivitas bermain peran dapat mengurangi hasil belajar secara keseluruhan, khususnya ketika siswa memerlukan waktu lebih untuk mempersiapkan naskah dan berlatih peran. Selain itu, heterogenitas kelompok peserta didik juga mempengaruhi efektivitas metode ini. Garcia dan Thompson (2017) menemukan bahwa keberagaman kemampuan dan kepercayaan diri siswa berdampak pada efektivitas role playing, di mana beberapa siswa cenderung menjadi penonton pasif alih-alih peserta aktif, sehingga manfaat pembelajaran tidak merata di antara seluruh peserta didik.

Kritik penting lainnya adalah bahwa efektivitas role playing sangat bergantung pada kualitas fasilitasi guru. Brown dan Wilson (2019) menegaskan bahwa keberhasilan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memandu aktivitas dan mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran, termasuk memfasilitasi refleksi setelah kegiatan berlangsung. Tanpa pengarahan yang tepat, kegiatan ini bisa bergeser menjadi sekadar drama tanpa makna edukatif yang dalam. Hal ini juga didukung oleh temuan Nguyen dan Martinez (2020), yang menyatakan bahwa tanpa fasilitasi guru yang baik, role playing hanya akan menjadi aktivitas permukaan dan tidak mencapai tujuan pembelajaran secara mendalam.

Secara teoretis, efektivitas metode *role playing* memiliki landasan yang kokoh dalam prinsip-prinsip pembelajaran humanistik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Carl Rogers. Pendekatan ini secara fundamental meyakini bahwa proses belajar yang paling otentik dan mendalam terjadi ketika individu terlibat secara aktif melalui pengalaman pribadi (Renger dan Macaskill, 2021). Aktivitas bermain peran secara langsung memfasilitasi hal ini dengan menciptakan sebuah arena yang aman bagi peserta didik untuk bereksplorasi. Saat memerankan sebuah karakter, mereka didorong untuk mengekspresikan diri, menguji berbagai respons emosional, dan yang terpenting, mencoba memahami perspektif serta motivasi orang lain. Dengan "mengalami" sebuah situasi alih-alih hanya membacanya, siswa bergerak melampaui pemahaman konseptual menuju pemahaman empatik, yang menjadi dasar bagi internalisasi nilai-nilai moral secara alami dan tanpa paksaan.

Dampak dari keterlibatan aktif ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga sangat mendalam secara afektif dan psikomotorik. Ketika seorang peserta didik terlibat dalam *role playing*, ia mengaktifkan pikiran untuk menganalisis situasi, emosi untuk merasakan apa yang dirasakan karakter, dan tubuh untuk mengekspresikan tindakan dan gestur. Pembelajaran holistik yang menyatukan ketiga ranah ini terbukti jauh lebih bermakna dan mampu menciptakan jejak memori yang lebih kuat dalam ingatan jangka panjang. Pengalaman yang telah "dirasakan" dan "dilakukan" ini akan lebih membekas dibandingkan pengetahuan yang hanya "didengar" atau "dibaca". Oleh karena itu, metode bermain peran bukan sekadar teknik mengajar yang menyenangkan, melainkan sebuah strategi pedagogis yang kuat untuk menanamkan pemahaman nilai dan karakter secara utuh dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* berhasil meningkatkan pemahaman karakter tokoh dan nilai moral dalam pembelajaran novel. Setelah menerapkan teknik *role playing* dalam dua siklus pembelajaran, hasil penilaian kemampuan pemahaman peserta didik terhadap karakter tokoh dan nilai moral dalam novel



pada setiap siklus mengalami peningkatan hingga 36%. Oleh karena itu, teknik ini dapat dijadikan alternatif yang menarik dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran sastra di sekolah, terutama dalam pembelajaran novel yang sarat dengan nilai-nilai moral yang penting untuk pendidikan karakter peserta didik. Penerapan teknik ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung sehingga dapat meningkatkan kompetensi literasi sastra peserta didik secara menyeluruh.

Hasil positif yang ditunjukkan dari penerapan teknik *role playing* dalam meningkatkan pemahaman karakter tokoh dan nilai moral ini merupakan potensi besar untuk memperluas penerapan strategi ini ke berbagai jenjang dan konteks pembelajaran lain. Teknik ini dapat diadaptasi dalam pembelajaran drama, cerita pendek, bahkan teks sejarah atau studi sosial yang menuntut pemahaman empatik terhadap peran dan konflik antar tokoh atau peristiwa. Dengan demikian, *role playing* dapat menjadi pendekatan pedagogis lintas mata pelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan empati peserta didik secara.

Penelitian lebih lanjut dan eksplorasi penerapan teknik *role playing* ini sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan pembelajaran berbasis pengalaman di masa depan. Model pembelajaran berbasis pengalaman yang dapat dieksplorasi yaitu, seperti *project-based learning* atau *problem-based learning*. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji dampak jangka panjang dari penerapan *role playing* terhadap perkembangan karakter peserta didik, serta mengevaluasi implementasinya pada berbagai tingkat kesulitan teks sastra dan dalam pembelajaran digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi fondasi yang kuat untuk membangun kerangka pembelajaran sastra yang lebih inovatif, inklusif, dan berorientasi pada penguatan karakter dan literasi sastra peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2021). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan speaking siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Baihaqi, I. (2019). Pembelajaran drama dengan metode role playing berbasis project learning bagi mahasiswa PBSI Universitas Tidar. *CALLs: Journal of Culture, Arts, Literature, and Linguistics*, 5(2), 83–94. <https://doi.org/10.30872/calls.v5i2.2710>
- Brown, K., & Wilson, P. (2019). Teacher facilitation and its role in enhancing educational role-playing. *Teaching and Teacher Education*, 80, 123–134. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.01.005>
- Diniaryani, E., et al. (2024). Implementasi model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi pada peserta didik kelas VII SMPN 14 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas (UNNES)*. <http://proceeding.unnes.ac.id/snptk>
- Garcia, M., & Thompson, R. (2017). Heterogeneity in student groups and its effect on active participation in role-playing. *International Journal of Educational Research*, 85, 50–62. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2017.05.004>
- Ghani, M., et al. (2017). *Falsafah pendidikan di Malaysia*. Sasbadi.
- Hidayati, & Wardhani. (2022). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 20–28. <https://repository.uniramalang.ac.id>
- Junaidah. (2022). Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran. *Azkia: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2).
- Maliasih, M., et al. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode Teams Games Tournaments dengan strategi peta konsep pada siswa

Nguyen, T., & Martinez, L. (2020). The impact of teacher guidance on student engagement in role-playing activities. *Journal of Educational Research*, 113(4), 400–412.
<https://doi.org/10.1080/00220671.2020.1712345>

Nurfatimah, S. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19.

Renger, S., & Macaskill, A. (2021). Developing the foundations for a learning-based humanistic therapy. *Journal of Humanistic Psychology*, 61(2), 123–139.

Saputri. (2018). Peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan metode role playing pada siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 201–208.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/10833>

Shoimin, A. (2017). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

Smith, J., & Lee, A. (2018). The impact of time constraints on role-playing effectiveness in classroom settings. *Journal of Educational Psychology*, 110(3), 345–360.
<https://doi.org/10.1037/edu0000234>

Zein. (2023). *Pembelajaran bahasa Arab pada kursus intensif bahasa di Pusdiklat Bahasa Badiklat Kementerian Pertahanan Republik Indonesia ditinjau dari teori konstruktivisme Lev Vygotsky* [Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta].

