

MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA PADA MATERI MITIGASI BENCANA ALAM

Syahril Lukman¹, Hujairah Hi. Muhammad²

¹Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara

²Universitas Bumi Hijrah Tidore

Email: syahrillukman748@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Kota Ternate pada materi mitigasi bencana alam, oleh karena itu hasil belajar siswa perlu ditingkatkan. Meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya melalui penerapan model pembelajaran role playing agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario mitigasi bencana alam Gunungapi Gamalama yang telah disusun, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilaksanakan secara berulang dan berkelanjutan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS sebanyak 21 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran role playing. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 71,43% dan siklus II sebesar 90,48%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19,05%. Demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar Siswa, Mitigasi Bencana Alam

ABSTRACT

This research was conducted against the background of the low learning outcomes of class XI IPS students at SMA Negeri 6 Ternate City on natural disaster mitigation material, therefore student learning outcomes need to be improved. One way to improve student learning outcomes is through implementing the role playing learning model so that students can participate actively in the learning process by acting out a role in accordance with the natural disaster mitigation scenario for Gamalama volcano that has been prepared, so that student learning outcomes increase. This research is Classroom Action Research (PTK) with a cycle model that is carried out repeatedly and continuously consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 21 students in class XI IPS. Data collection was carried out by observation and tests. Based on the research results, it is known that student learning outcomes have increased after implementing the role playing learning model. This can be seen from the increase in students' classical learning completeness in cycle I by 71.43% and cycle II by 90.48%. Experienced an increase from cycle I to cycle II of 19.05%. Thus it can be concluded that the role playing learning model can improve student learning outcomes.

Keywords: Role Playing Learning Model, Student Learning Outcomes, Natural Disaster Mitigation

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran Geografi di sekolah siswa dilatih agar tidak hanya menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa dituntut aktif terlibat dalam proses pembelajaran agar ilmu dapat terserap dengan baik. Oleh karena itu guru harus mempunyai pemikiran bahwa peserta didik akan belajar lebih baik dan mendapatkan hasil yang baik pula jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya saja. Pembelajaran yang mengarahkan menguasai materi terbukti melatih daya ingat siswa dalam jangka waktu pendek, namun gagal membekali siswa untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Materi dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Kota Ternate memiliki karakteristik yang berbeda. Salah satu materi yang diperoleh siswa kelas XI IPS adalah materi mitigasi bencana alam, dalam materi mitigasi bencana alam siswa tidak hanya mempelajari konsep secara kognitif, akan tetapi siswa diharapkan memahami secara komprehensif konsep dan ketrampilan terkait mitigasi bencana alam. Pengetahuan mengenai mitigasi bencana alam bagi siswa menjadi penting ketika Indonesia yang merupakan negara kepulauan dengan letak wilayah yang strategis namun rawan terhadap timbulnya bencana alam.

Negara Indonesia termasuk wilayah yang rawan terjadinya bencana alam. Hal ini disebabkan oleh wilayah Indonesia secara geologi dilalui empat lempeng tektonik utama yaitu lempeng Indo Australia, lempeng Pasifik, lempeng filipina dan lempeng Eurasia (BNPB, 2022). Adanya ketiga lempeng tersebut di wilayah Indonesia sehingga menyebabkan terjadinya aktivitas tektonik yang disebabkan oleh tumbukan keempat lempeng tersebut. Akibat dari tumbukan lempeng tersebut menyebabkan wilayah Indonesia rawan terhadap bencana gempa bumi. Lempeng tektonik juga mempengaruhi aktivitas vulkanik sehingga menyebabkan wilayah Indonesia memiliki banyak gunung api aktif. Sedangkan Indonesia secara Meteorologi dan Klimatologi merupakan negara yang dilalui oleh jalur khatulistiwa sehingga menyebabkan iklim menjadi tropis. Bahaya bencana yang melanda di wilayah tropis adalah bencana hidrometeorologi seperti banjir bandang, kekeringan, gelombang tinggi, badai, dan lain sebagainya. Oleh karena itu negara Indonesia dengan wilayah yang rentan terjadi bencana maka dijuluki sebagai laboratorium bencana dunia.

Pembelajaran Geografi dapat mengaktualisasi konsep mitigasi bencana alam menjadi pengetahuan yang utuh dan praktis kepada siswa. Maka, pelaksanaan pembelajaran yang efektif perlu memilih model pembelajaran yang tepat dan berkaitan dengan kompleksitas materi pembelajaran, daya dukung dan kemampuan siswa untuk mendukung ketercapaian kompetensi yang diharapkan dan peningkatan prestasi belajar yang signifikan (Sulistyowati, 2001). Karena menggunakan model pembelajaran yang tidak tepat dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam kompetensi dasar.

Berdasarkan data yang diperoleh selama observasi dan analisis dokumen dari guru mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Kota Ternate khususnya pada materi mitigasi bencana alam sebelum model pembelajaran role playing diterapkan, diperoleh data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih ada 10 siswa dari 21 siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar ≥ 75 . Artinya 11 siswa atau 52,38% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai KKM. Sedangkan 10 siswa atau 47,62% siswa belum mencapai KKM.

Guru sebagai salah satu sumber belajar perlu melakukan evaluasi terkait siswa yang belum mencapai KKM tersebut. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, penyebabnya yaitu model pembelajaran yang diterapkan guru masih belum tepat dan kurang dianggap menarik bagi para siswa. Karena guru masih mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru masih dituntut berperan aktif dan menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan para siswa hanya sebatas sebagai pendengar dan memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga aktivitas di dalam kelas sebagian besar masih didominasi oleh guru. Selain itu juga bahwa kurang adanya kegiatan praktik dari para siswa terhadap teori dan materi yang telah diajarkan sehingga siswa kurang bisa memahami materi secara optimal.

Model pembelajaran yang dianggap tepat dan efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran role playing. Model pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran yang menghubungkan dengan permasalahan dalam kehidupan nyata untuk diperankan langsung oleh sekelompok siswa. Model pembelajaran ini mampu membawa siswa untuk terlibat langsung layaknya dalam kehidupan nyata. Manfaat bagi siswa yaitu pembelajaran akan menjadi lebih membekas dan melekat karena siswa mengalami, memerankan, dan menghayati secara langsung. Karena dilihat dari kompetensi dasar mata pelajaran yang akan diajarkan perlu memperagakannya, maka penggunaan model pembelajaran role playing oleh guru akan lebih efektif dan efisien dalam upaya mencapai tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa secara optimal. Menurut Zaini, dkk. (2018), bahwa model pembelajaran role playing merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh.

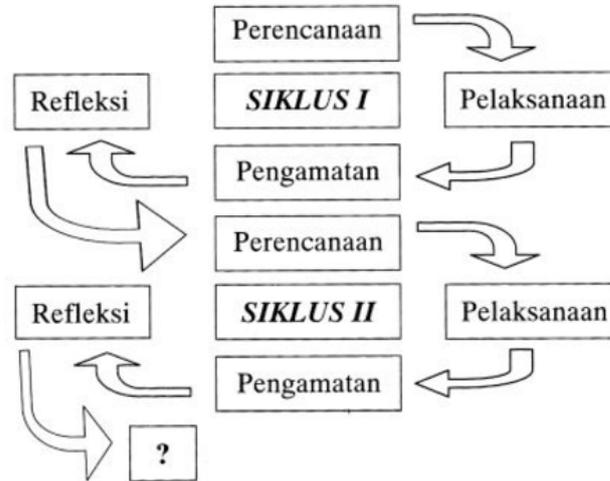
Langkah-langkah model pembelajaran role playing secara garis besar menurut Huda (2013), yaitu pertama guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, kedua Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, ketiga guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang, keempat guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, kelima guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memperagakan skenario yang sudah dipersiapkan, keenam masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, ketujuh setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, kedelapan masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, kesembilan guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penerapan model pembelajaran role playing diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal terutama pada materi mitigasi bencana alam, dengan demikian maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada materi mitigasi bencana alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan siklus-siklus tindakan (daur ulang). Daur ulang dalam penelitian ini di mulai dengan perencanaan (*Planning*), tindakan

(Action), mengobservasi (*Observation*), dan diakhiri dengan melakukan refleksi (*Reflection*), dan seterusnya sampai adanya peningkatan yang diinginkan tercapai sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan (Arikunto, 2010). Prosedur pelaksanaan tindakan kelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar Modul PTK (Arikunto 2010)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes soal pilihan ganda sebanyak 20 item soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada setiap siklus. Analisis kuantitatif dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Rata-rata kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas pada masing-masing siklus digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = Rata-rata Kelas

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya siswa

2. Ketuntasan belajar individual

Ketuntasan belajar individual dihitung dengan menggunakan rumus (mulyasa 2004):

$$\text{ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapat nilai } \geq 70}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data terhadap hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan model pembelajaran role playing pada materi mitigasi bencana alam, dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 berikut:

Tabel 1 : Hasil belajar siswa pada siklus I

No	Kategori	Hasil Tes Siklus I
1	Nilai tertinggi	80
2	Nilai terendah	50
3	Tidak Tuntas	6
4	Tuntas	15
5	Rata-rata nilai tes	73,09
6	Presentase ketuntasan belajar klasikal	71,43%

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan jumlah presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 71,43%. Sedangkan 28,57% siswa belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Artinya siswa yang sudah memenuhi KKM pada siklus I adalah sebanyak 15 siswa dan 6 siswa yang belum memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh SMA Negeri 6 Kota Ternate yaitu 75 dan belum memenuhi ketuntasan belajar klasikal yaitu 80% pada mata pelajaran geografi. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Sehingga hasil pembelajaran pada siklus ke-1 perlu dilanjutkan pada siklus ke-2.

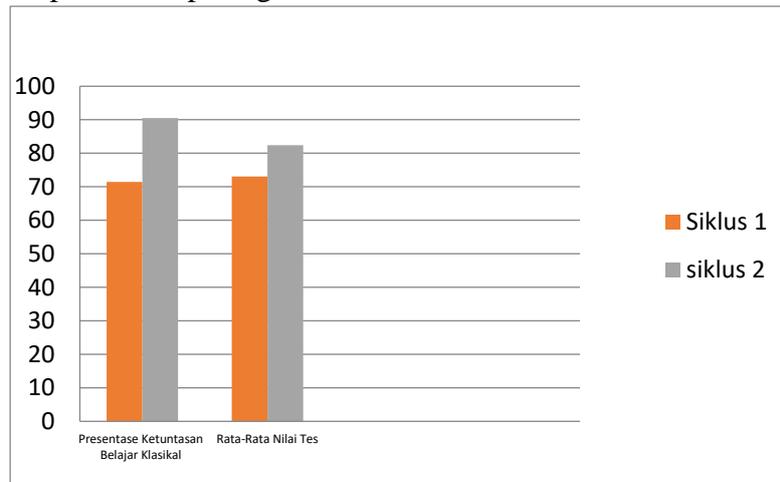
Sedangkan hasil pembelajaran pada siklus II, berdasarkan analisis data terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran role playing pada materi mitigasi bencana alam, dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 : Hasil belajar siswa pada siklus II

No	Kategori	Hasil Tes Siklus II
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	60
3	Tidak Tuntas	2
4	Tuntas	19
5	Rata-rata nilai tes	82,38
6	Presentase ketuntasan belajar klasikal	90,48%

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan jumlah presentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 90,48%. Sedangkan 9,52% siswa belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Artinya siswa yang telah memenuhi KKM pada siklus II adalah sebanyak 19 siswa, sedangkan 2 siswa belum memenuhi KKM. Dengan demikian bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran role playing pada materi mitigasi bencana alam telah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

Bila digambarkan dalam bentuk histogram, rekapitulasi hasil belajar antara siklus I dan II, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar Histogram Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Kota Ternate. Setelah dilakukannya evaluasi pada tes yang diberikan kepada siswa dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dibandingkan hasil belajar pada pra siklus. Namun hasil belajar tersebut masih belum mencapai secara maksimal karena presentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I diangka 71,43% sehingga belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan yaitu 80% pada mata pelajaran geografi.

Kelemahan pada pelaksanaan Siklus I terlihat masih ada siswa yang belum memahami materi karena ada siswa yang memainkan peran tidak sesuai dengan naskah skenario mitigasi bencana alam Gunungapi Gamalama yang telah disusun sehingga kondisi bermain peran menjadi kurang kondusif menyebabkan siswa yang lain sulit untuk memahami maksud dari skenario tersebut. Selain itu juga guru memberikan penjelasan hanya sedikit siswa yang mau bertanya mengenai materi yang dijelaskan sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan ketika siswa diberikan pertanyaan sebagian siswa terlihat diam dan tidak menjawab.

Berdasarkan hal tersebut, tindakan dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu diadakannya perbaikan yaitu memberikan motivasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk berani bertanya tentang materi yang belum dipahaminya. Serta siswa yang mendapat tugas untuk bermain peran diberikan waktu untuk menghafal naskah skenario dirumah dan berlatih memainkan peran tersebut.

Terjadinya peningkatan hasil belajar pada siklus II, dikarenakan berdasarkan hasil refleksi dan revisi pada siklus I, sehingga pada siklus II pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, seluruh siswa telah aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa bermain peran sesuai dengan naskah skenario mitigasi bencana alam Gunungapi Gamalama yang telah disusun, siswa telah bertanya materi yang belum dipahami, siswa memberikan komentar terhadap penampilan teman-temannya didepan, siswa tidak lagi malu-malu dan percaya diri dalam bermain peran. Sehingga dengan demikian pada siklus II presentase ketuntasan belajar klasikal

mengalami peningkatan mencapai 90,48%. Maka penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya Sa'diyah (2023), Puruhita (2020), Suciana & Permatasari (2019), bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bencana alam. Jadi, dari beberapa hasil penelitian terdahulu dan juga hasil penelitian ini dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran role playing dapat membuat peserta didik tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan sangat membantu meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi mitigasi bencana alam. Dengan demikian hendaknya guru dapat menerapkan model ini dalam pelaksanaan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Kota Ternate dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 siswa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana alam. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada siklus I dan siklus II bahwa presentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 71,43% dan pada siklus II presentase ketuntasan belajar klasikal nilainya meningkat menjadi 90,48%. Dengan demikian pada siklus II ini peningkatan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori sangat baik, baik secara individual maupun klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Indonesia. 2022. *Indeks Risiko Bencana Indonesia Tahun 2022*. Jakarta: BNPB.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Puruhita, I.R. 2020. *Pembelajaran Role Playing Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam*. *Jurnal Profesi Keguruan*. 6 (1), 64-72.
- Sa'diyah, M.M. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lapisan Bumi Dan Bencana Siswa Kelas VII SMPN 1 Rambipuji Kabupaten Jember*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jember. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Suciana, F., & Permatasari, D. 2019. *Pengaruh Edukasi Audio Visual dan Role Play Terhadap Perilaku Siaga Bencana Pada Anak Sekolah Dasar*. *Journal Of Holistic Nursing Science*. 6 (2), 44-51.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S.A. 2018. *Srategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.