

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING MELALUI DRAMA SIMULASI BENCANA DI KELAS XI-6 SMAN 12 BANDUNG DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI

Berry El Hamdi^{1*}, Fransisca Srihartijati Wuriakanti², Iwan Setiawan¹

¹Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

²Guru Geografi SMAN 12 Bandung

*Corresponding-Author : berry.elhamdi7@upi.edu

ABSTRAK. Salah satu faktor yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan adalah terciptanya lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran. Beberapa faktor yang saling terkait mempengaruhi lingkungan belajar yang ada. Komponen tersebut meliputi individu seperti peserta didik, lingkungan belajar, pendidik serta alat-alat yang mendukung proses pembelajaran. Meski bukan satu-satunya metode, pendidikan di sekolah bisa dibidang paling efektif dalam membantu meningkatkan kesadaran. Pendidikan di sekolah berpotensi secara langsung memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang ancaman bencana dan cara penanggulangannya., pembelajaran Geografi perlu didukung dengan pembelajaran berdasarkan gaya belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan, salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran Role Playing. Maka, berdasarkan diskusi terkait motivasi belajar pesera didik yang menurun dikelas XI-6 SMAN 12 Bandung pada mata pelajaran Geografi. Diadakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan materi penanggulangan mitigasi bencana dalam sebuah drama. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan atas 2 siklus dengan mengacu kepada Model Kemmis & Taggart. Berdasarkan pengolahan data, didapatkan hasil skor angket yaitu 1.017. Dimana skor ini menunjukkan minat belajar pesera didik sangat tinggi dengan penerapan simulasi bencana melalui model pembelajaran Role Playing. Jika data tersebut dipresentasikan, maka didapatkan hasil presentase yaitu 84,75 %. Hasil dari 84,75% pada siklus ke 2 ini mengalami peningkatan dibandingkan data yang ada pada pra siklus yaitu 65%. Penerapan kegiatan simulasi drama kebencanaan dikelas XI-6 SMAN 12 Bandung merupakan suatu yang baru bagi guru kelas dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka (SMAN 12 Bandung menjadi Sekolah Penggerak). Penelitian tindakan kelas ini menjadi acuan bagi guru kelas dalam menerapkan kegiatan simulasi drama dalam materi kebencanaan pada tahun pelajaran berikutnya.

Kata Kunci: Role Playing, Simulasi Drama Kebencanaan, Motivasi Belajar

ABSTRACT. One of the factors that play an important role in achieving educational goals is the creation of a learning environment that is able to facilitate the learning process. Several interrelated factors affect the existing learning environment. These components include individuals such as students, learning environment, educators and tools that support the learning process. Although not the only method, education in schools is arguably the most effective in helping raise awareness. Education in schools has the potential to directly provide students with an understanding of the threat of disasters and how to overcome them. Geography learning needs to be supported by learning based on learning styles and active participation in activities. One of the learning models that can increase learning motivation is the Role Playing learning model. So, based on the discussion related to students' learning motivation which decreased in class XI-6 SMAN 12 Bandung in the subject of Geography. Classroom action research was carried out using the Role Playing learning model with disaster mitigation material in a drama. Classroom action research was carried out over 2 cycles with reference to the Kemmis & Taggart Model. Based on data processing, the result of the

questionnaire score was 1.017. Where this score shows that students' interest in learning is very high with the application of disaster simulation through the Role Playing learning model. If the data is presented, then the percentage result is 84.75%. The results of 84.75% in cycle 2 have increased compared to the data in the pre-cycle, namely 65%. Implementation of disaster drama simulation activities in class XI-6 SMAN 12 Bandung is something new for class teachers in learning the Merdeka Curriculum (SMAN 12 Bandung became the Driving School). This classroom action research becomes a reference for classroom teachers in implementing drama simulation activities in disaster material in the following school year.

Keywords: Role Playing, Disaster Drama Simulation, Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2000 merupakan salah satu upaya secara sadar dan terencana dalam mengupayakan suasana belajar, yang didalamnya terdapat proses pembelajaran secara aktif dalam mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta berbagai keterampilan yang diperlukan oleh masyarakat maupun bagi dirinya (Rohani,2004). Sedangkan menurut (Syarif,2020) pendidikan merupakan suatu upaya dan proses yang melibatkan peserta didik belajar dalam mengembangkan jiwa keagamaan, kepribadian, kedisiplinan, moral, kecerdasan dan keterampilan sesuai perkembangan zaman.

Menurut Syamsudduha et al, (2012) salah satu faktor yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan adalah terciptanya lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran. Beberapa faktor yang saling terkait mempengaruhi lingkungan belajar yang ada. Komponen tersebut meliputi individu seperti peserta didik, lingkungan belajar, pendidik serta alat-alat yang mendukung proses pembelajaran. Metode pengajaran yang tidak efektif yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kelas membuat peserta didik sulit untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan ini merupakan salah satu faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik dan penurunan motivasi belajar (Lestari, 2017).

Wilayah Indonesia berpotensi rawan terhadap bencana alam, terutama gempa bumi dan letusan gunung berapi. Fenomena ini disebabkan posisi geografis Indonesia yang berada di persimpangan banyak lempeng tektonik besar seperti lempeng Indo-Australia, Eurasia, dan Pasifik, sehingga akumulasi energi berada dalam batas-batas tertentu. Akibatnya, Indonesia sering mengalami bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami. Melihat situasi tersebut, beberapa daerah di Indonesia telah membentuk tim siaga bencana untuk membimbing, mendidik, dan memotivasi masyarakat dalam upaya pencegahan bencana (Sari & Suciana, 2019). Meski bukan satu-satunya metode, pendidikan di sekolah bisa dibilang paling efektif dalam membantu meningkatkan kesadaran. Pendidikan di sekolah berpotensi secara langsung memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang ancaman bencana dan cara penanggulangannya (Baharsyah et al., 2020).

Dalam konteks kesadaran bencana, sektor pendidikan berfungsi sebagai alat yang efektif. Pernyataan ini secara tidak langsung menegaskan perlunya terlibat secara serius dalam pemberian pendidikan mitigasi bencana. Pendidikan kebencanaan dapat disampaikan melalui jalur pendidikan formal maupun informal. Namun demikian, untuk meningkatkan kesadaran tentang pengurangan bencana guna mencapai pembangunan berkelanjutan, mengingat tingginya tingkat risiko bencana di Indonesia, maka penting untuk memberikan perhatian dan dedikasi khusus pada pendidikan pengurangan bencana, penanggulangan bencana sebagai bagian dari pendidikan formal.

Pendidikan formal yang dimaksud di sini meliputi jenjang SD, SMP, dan SMA (Rusilowati et al., 2019).

Dalam pemilihan metode pembelajaran diperlukan keahlian dan kearifan guru karena metode pengajaran memegang peranan sentral dalam struktur pembelajaran. Penentuan metode pengajaran untuk mencapai tujuan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran pada tataran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses pengajaran, tahapan organisasi pengajaran lebih dipusatkan (Sidebang, 2020). Pemilihan model atau metode pembelajaran dalam pembelajaran Geografi di SMA menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam materi mitigasi bencana pada pembelajaran Geografi di SMA.

Motivasi belajar dapat dipicu oleh faktor eksternal, tetapi esensinya berkembang di dalam diri individu. Guru harus menyadari pentingnya motivasi dalam membimbing belajar peserta didik, menerapkan berbagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan proses belajar yang menarik. Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik agar merasa termotivasi dalam proses pembelajaran (Uno, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran Geografi perlu didukung dengan pembelajaran berdasarkan gaya belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan, salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran *Role Playing* (Wijayanti, 2012).

Pernyataan diatas didukung dengan data berupa observasi dan wawancara bersama peserta didik dan guru kelas XI-6 SMAN 12 Bandung dalam penurunan motivasi belajar. Ada beberapa faktor diantaranya adalah sudah jenuh akan pelajaran yang mendekati *Penilaian Akhir Sumatif*. Guru perlu memiliki strategi yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dengan tujuan menciptakan motivasi yang kuat bagi peserta didik untuk belajar. Dinamika tersebut dapat muncul jika guru berhasil meyakinkan peserta didik akan relevansi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga harus menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal agar bahan ajar selalu menarik dan tidak monoton (Saidi et al., 2023). Maka, berdasarkan diskusi terkait motivasi belajar peserta didik yang menurun dikelas XI-6 SMAN 12 Bandung pada mata pelajaran Geografi. Diadakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan materi penanggulangan mitigasi bencana dalam sebuah drama.

ANALISIS PERMASALAHAN

Didasarkan kepada observasi dan data wawancara kepada peserta didik dan guru kelas, ada beberapa fokus permasalahan dalam pembelajaran Geografi dikelas XI-6 SMAN 12 Bandung pada materi Kebencanaan mata pelajaran Geografi pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. 1) Peserta didik mengalami kesulitan bagaimana relevansi antara materi yang dipelajari dengan kehidupan pada sehari-hari. 2) Peserta didik mengalami kejenuhan kegiatan pembelajaran Geografi dikelas setelah melaksanakan kegiatan study tour dan akan menghadapi pelaksanaan Penilaian Akhir Sumatif. 3) Mewujudkan pembelajaran Geografi menyenangkan dikelas dalam kurikulum merdeka.

SOLUSI YANG DITAWARKAN

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka saya berkolaborasi dengan guru kelas untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan didasarkan kepada atas 2 siklus dengan mengacu kepada *Model Kemmis & Taggart*. Menurut (Wiriaatmadja, 2005) bahwa model praktik pembelajaran dengan model *Kemmis & Taggart* didasarkan kepada perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian berlangsung di kelas XI-6 SMAN 12 Bandung dengan peserta didik berjumlah 36 orang. Siklus pertama dilaksanakan pada hari rabu, 17 Mei 2023 & siklus kedua dilaksanakan pada

hari selasa 23 Mei 2023. Alasan pemilihan kelas XI-6 menjadi subyek penelitian adalah berdasarkan data observasi dan data dari guru kelas. Kelas XI-6 menjadi kelas yang menonjol dalam mata pelajaran Geografi, dan mengalami penurunan motivasi belajar yang signifikan.

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya memiliki tahapan yang sama yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tindakan yang dilakukan pada kelas XI-6 adalah penerapan *Role Playing* berdasarkan kegiatan simulasi drama kebencanaan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada siklus pertama, pembelajaran berfokus kepada bagaimana peserta didik membuat sebuah perencanaan bermain peran dalam sebuah simulasi drama. Sedangkan dalam siklus kedua, peserta didik melaksanakan kegiatan simulasi drama kebencanaan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengukur apakah model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikelas XI-6 diantaranya adalah : lembar observasi, angket, dan pos test (latihan kebencanaan). Indikator dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan motivasi pembelajaran mencapai 61-80% (Saidi et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran *Role Playing*

Simulasi drama adalah metode bagi peserta didik untuk bermain peran, menciptakan situasi yang mirip dengan dunia nyata. Pendekatan ini berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikologis dalam pembelajaran. Salah satu alasan simulasi drama dapat meningkatkan motivasi belajar adalah sifatnya yang interaktif dan imersif. Dalam simulasi bencana yang dramatis, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam peran karakter yang dimainkannya. Ini memberi mereka kesempatan untuk merasakan dan mengalami situasi bencana lebih dalam, memungkinkan pemahaman dan empati yang lebih dalam terhadap materi. Dalam proses ini, motivasi belajar akan meningkat karena peserta didik akan merasa terlibat dan tertantang untuk memahami dan bekerja melalui situasi yang kompleks.

Selain itu, kegiatan simulasi bencana yang dramatis juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyegarkan. Peserta didik memiliki kesempatan untuk berkreasi, berimprovisasi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas untuk mengatasi tantangan yang ada. Hal ini meningkatkan energi positif di dalam kelas dan menghindari kebosanan yang dapat terjadi pada cara belajar yang biasa. Peserta didik akan merasa bahwa belajar adalah pengalaman yang menyenangkan, bukan hanya kewajiban. Selain itu, drama simulasi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis. Mereka harus bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan jelas dan memecahkan masalah dalam konteks situasi bencana yang kompleks. Ini mengembangkan keterampilan yang relevan tidak hanya di bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Tak kalah pentingnya, kegiatan teater simulasi membuka kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan hasil nyata dari upaya mitigasi yang mereka pelajari. Mereka dapat melihat dampak positif dari tindakan preventif dan strategi mitigasi yang diterapkan dalam simulasi tersebut. Ini akan memberi mereka kepercayaan diri dan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mitigasi dalam manajemen bencana.

Singkatnya, simulasi bencana dramatis adalah pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggabungkan interaktivitas, pengalaman imersif, dan pembelajaran yang menyenangkan, pendekatan ini memberi peserta didik alat yang

ampuh untuk memahami dan menghadapi tantangan bencana. Pendidik harus melihat drama simulasi sebagai cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi dan berdampak positif pada kemampuan peserta didik untuk menghadapi dunia yang kompleks dan terus berubah.

Kegiatan penelitian didasarkan kepada 2 siklus tindakan. Pada kegiatan siklus tindakan 1, guru dan peserta didik melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan baik, menyampaikan tujuan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik untuk kegiatan pembelajaran pada hari ini dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan dimulai dengan pembagian kelompok dengan 4 kelompok kebencanaan secara acak. Setelah pembagian kelompok, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan pretets, dan mengerjakan LKPD dengan membuat *Script* naskah drama berdasarkan peran dan alur kegiatan bencana yang akan dilakukan dengan beberapa kriteria diantaranya drama yang akan disajikan pada pertemuan selanjutnya harus memiliki (sesuai dengan alur mitigasi bencana, terdapat kearifan lokal dalam drama kebencanaan). Berdasarkan observasi pada siklus 1 ini, observer menilai telah adanya minat belajar pada materi kebencanaan pada pertemuan ini, dan memprediksi bahwa pertemuan pada siklus 2 akan meningkat.

Pada siklus ke 2, kegiatan didasarkan kepada pembukaan kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran dan mengecek kesiapan peserta didik untuk menyajikan drama terkait mitigasi bencana yang akan disajikan. Peserta didik dipilih secara acak menggunakan spin agar peserta didik mampu secara adil. Setelah itu, peserta didik secara berkelompok menyajikan simulasi drama kebencanaan yang akan ditampilkan. Didalam proses penampilan, peserta didik memperhatikan kegiatan simulasi drama teman kelompok lainnya. Selain itu, guru dan observer memperhatikan dan menilai semua aktivitas kegiatan pembelajaran dalam penyajian drama simulasi kebencanaan. Berikut merupakan dokumentasi kegiatan drama simulasi kebencanaan :
<https://youtu.be/V2xdMGh9xXE>



Praktik Pembelajaran Mandiri 2 (PPL 2) Simulasi Drama Mitigasi Bencana (Berry El Hamdi 2216599)

Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan *Role Playing* Siklus 2

Berdasarkan kegiatan praktik pembelajaran, ada beberapa refleksi dan tindak lanjut dalam kegiatan pelaksanaan kegiatan simulasi bencana pada 2 siklus. Ada beberapa hal yang menjadi fokus refleksi, pada siklus 1 kegiatan praktik pembelajaran menjadi termotivasi dalam membuat script drama. Sehingga, perlu adanya pengontrolan kondisi kelas. Selain itu, siklus 1 ini menjadi hal yang perlu diperhatikan karena ada beberapa langkah-langkah pembelajaran yang terlewat.

Untuk kegiatan praktik pembelajaran pada siklus 2, langkah-langkah kegiatan pembelajaran sudah lebih baik dari pelaksanaan guru model. Kegiatan simulasi kebencanaan sudah baik, namun

dalam proses evaluasi kebencanaan terdapat hal yang kurang maksimal seperti peserta didik yang kurang siap dalam menyimak evaluasi kebencanaan. Untuk pengisian angket, ada beberapa peserta didik yang tidak mengisi angket dari 36 peserta didik, yang mengisi 24 peserta didik. Hal tersebut dikarenakan peserta didik telalu bersemangat dan mendekati istirahat pada siang hari pukul 12:00 WIB sehingga segera menuju ke masjid dan ke arah kantin setelah penutupan kegiatan pembelajaran.

Observasi kegiatan Aktivitas Guru dan Peserta didik

Kegiatan observasi aktivitas guru dan peserta didik didasarkan kepada modul ajar atau perencanaan yang telah disusun pada siklus 1 dan siklus 2. Sedangkan pada aktivitas peserta didik, didapatkan dari repon dari peserta didik atas perencanaan aktivitas guru yang telah dilakukan. Penilaian didasarkan kepada skor yang diberikan pada aktivitas yang ada, yaitu 1 : Kurang, 2:Cukup, 3: Baik dan 4: Sangat Baik. Secara kesleuruhan, kegiatan aktivitas yang ada pada siklus 1 dan 2 sebanyak 20 aktivitas. Dengan asumsi bahwa skor tertinggi adalah bernilai 80.

Dalam menganalisis kegiatan praktik pembelajaran, didapatkan akumulasi dan klasifikasi apakah kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Aktivitas kegiatan pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi sebagai berikut (Sauna, 2019) :

0% - 60 % = Kegiatan Praktik Pembelajaran Sangat Kurang Baik (Aktivitas Guru atau Peserta didik)

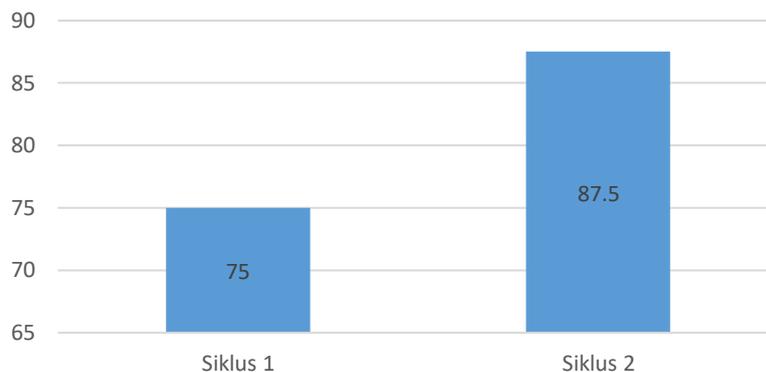
60%-70 %= Kegiatan Praktik Pembelajaran Kurang Baik (Aktivitas Guru atau Peserta didik)

70%-80% = Kegiatan Praktik Pembelajaran Cukup Baik (Aktivitas Guru atau Peserta didik)

80%-90%= Kegiatan Praktik Pembelajaran Baik (Aktivitas Guru atau Peserta didik)

90%-100%= Kegiatan Praktik Pembelajaran Sangat Baik (Aktivitas Guru atau Peserta didik)

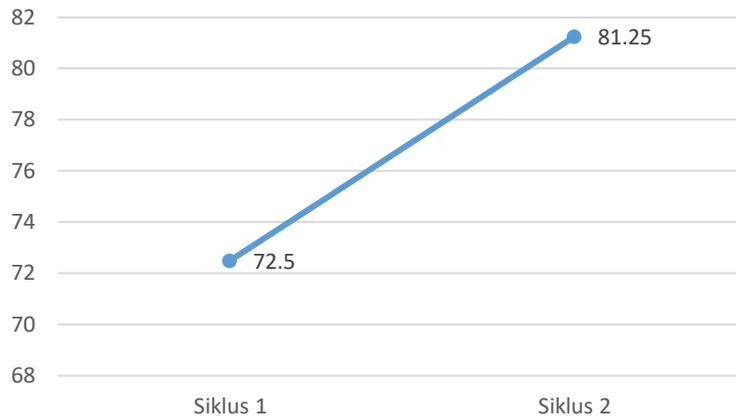
Berikut merupakan tabel observasi aktivitas guru dalam melaksanakan siklus :



Gambar 2. Nilai Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan data diatas, terjadi peningkatan kegiatan praktik pembelajaran oleh guru model pada siklus 1 dan siklus 2. Jika dikategorikan, pada siklus 1, praktik pembelajaran memiliki presentasi 75 % dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus 2, praktik pembelajaran memiliki presentase 87,5 % atau dapat dikategorikan baik.

Sedangkan, dalam kegiatan aktivitas peserta didik didapatkan data kegiatan praktik pembelajaran sebagai berikut :



Gambar 3. Nilai Observasi Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan grafik terkait respon aktivitas peserta didik memiliki kenaikan yang signifikan. Pada siklus 1, aktivitas peserta didik terletak pada nilai 72,5 % dengan kategori cukup baik. Sedangkan, pada siklus 2 memiliki nilai 81,25% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada akhir-akhir masa pembelajaran semester genap di SMAN 12 Bandung.

Motivasi Belajar Peserta Didik

Untuk menilai apakah pembelajaran bermain peran melalui kegiatan simulasi drama kebencanaan mampu memberikan motivasi belajar. Peneliti memberikan angket bagaimana tanggapan peserta didik pada kegiatan pembelajaran *Role Playing* pada 2 siklus yang telah dilaksanakan. Pada siklus 1, harapan yang ada adalah peserta didik mampu membuat *Script* naskah drama dengan pembagian peran dan persiapan pada pertemuan berikutnya. Sedangkan pada siklus 2, kegiatan penyajian kegiatan *Role Playing* dalam bentuk drama simulasi mitigasi bencana secara berkelompok. Oleh karenanya, pemberian angket dilaksanakan 1 kali setelah pelaksanaan kegiatan simulasi drama. Ada beberapa hal yang mendasar yaitu dari 36 peserta didik, hanya 24 peserta didik yang mengisi *Angket Google Form*. Berikut merupakan dokumentasi dan soal angket dalam bentuk *Google Form* : <https://forms.gle/oMXKZrpz8qDZBTan6>

Angket Minat Belajar dengan Pembelajaran Berbasis Drama Simulasi Bencana

Assalamualaikum WrB
Angket ini dipertujukan untuk penelitian Berry El Hamdi, S.Pd, dan Fransisca Srihartijati, S.Pd
Oleh karenanya dimohon mengisi dengan baik dan berdasarkan perasaan, dan pikiran yang ada pada masing-masing individu. Hasil angket hanya akan digunakan untuk penelitian.

Petunjuk pengisian angket :

- 1) Isilah Nama dan Kelas terlebih dahulu
- 2) Pilihlah salah satu pernyataan yang anda anggap sesuai dengan keadaan
- 3) Terimakasih telah membantu pelaksanaan pengisian angket

Keterangan
(1) Sangat Tidak Setuju , (2) Tidak Setuju , (3) Cukup , (4) Setuju , (5) Sangat Setuju

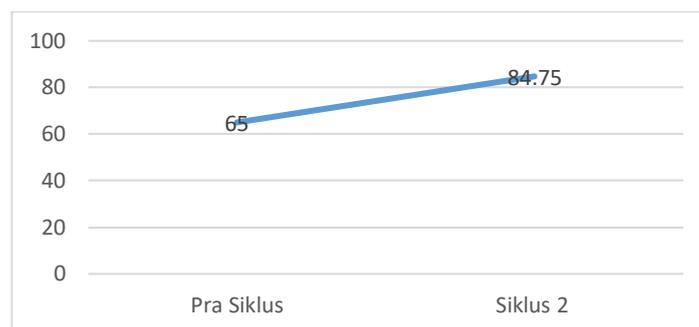
Gambar 4. Angket Minat Belajar

Pada angket tersebut, terdapat 10 pernyataan dengan sistem penilaian 1-5. Dengan skor tertinggi yaitu 1.200, dan skor terendah adalah 240. Berdasarkan skor tersebut, didapatkan hasil pengkalsifikasian 5 minat belajar dengan menggunakan drama simulasi bencana *Model Pembelajaran Role Playing* sebagai berikut (Analisis Peneliti,2023) :

Skor 1.008 – Skor 1.200 = Minat Belajar Sangat Tinggi

- Skor 816- Skor 1.007 = Minat Belajar Tinggi
- Skor 624- Skor 815 = Minat Belajar Cukup
- Skor 432 – Skor 623 = Minat Belajar Rendah
- Skor 240 - Skor 431 = Minat Belajar Sangat Rendah

Berdasarkan pengolahan data, didapatkan hasil skor angket yaitu 1.017. Dimana skor ini menunjukkan minat belajar peserta didik sangat tinggi dengan penerapan simulasi bencana melalui model pembelajaran *Role Playing*. Jika data tersebut dipresentasikan, maka didapatkan hasil presentase yaitu 84,75 %. Hasil dari 84,75% pada siklus ke 2 ini mengalami peningkatan dibandingkan data yang ada pada pra siklus yaitu 65%. Berikut merupakan visualisasi data hasil peningkatan minat belajar atau motivasi belajar yang ada pada kelas XI-6 SMAN 12 Bandung :



Gambar 5. Peningkatan Minat Belajar atau Motivasi Belajar Geografi Setelah Penerapan Simulasi Bencana Melalui Drama.

KESIMPULAN

Penerapan kegiatan simulasi drama kebencanaan dikelas XI-6 SMAN 12 Bandung merupakan suatu yang baru bagi guru kelas dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka (SMAN 12 Bandung menjadi Sekolah Penggerak). Penelitian tindakan kelas ini menjadi acuan bagi guru kelas dalam menerapkan kegiatan simulasi drama dalam materi kebencanaan pada tahun pelajaran berikutnya, terutama dalam meningkatkan minat atau motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut didukung dengan adanya jadwal *Study Tour* setiap tahunnya, dan dekatnya jadwal *Penilaian Akhir Sumatif* yang merupakan salah satu faktor menurunya minat dan motivasi belajar geografi. Berdasarkan pemaparan hasil, bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar berdasarkan aktivitas peserta didik dari data 72,5% menjadi 81,25% dan angket pada sebelum adanya tindakan pembelajaran menggunakan *Role Playing* (Simulasi Kebencanaan melalui Drama) dengan nilai 84,75%. Berdasarkan kegiatan refleksi, ada beberapa hal yang menjadi fokus yaitu disarankan adanya angket pada siklus 1 (persiapan dan pembuatan) untuk mengetahui antusias peserta didik pada siklus 2 nantinya. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan apakah pembelajaran berbasis drama ini mampu meningkatkan hasil belajar atau tidak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SMAN 12 Bandung ibu Enok Nurjanah, M.Pd.I. yang telah berkenan mengizinkan melaksanakan kegiatan praktik pembelajaran PPL 1 dan 2 pada program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022. Selain itu, saya berterimakasih kepada guru kelas, sekaligus guru pamong ibu Fransisca Srihartijati Wuriakanti, S.Pd yang telah membimbing, memberikan data pendukung dan memberikan pengalaman belajar mengajar dikelas X,XI, dan XII Geografi di SMAN 12 Bandung. Tidak lupa, saya mengucapkan terimakasih kepada pak Dr.Iwan Setiawan, S.Pd, M.Si yang telah membimbing, memberikan arahan,

semangat dalam pelaksanaan kegiatan praktik lapangan dan pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini.

REFERENSI

- Baharsyah, M. N., E., & Benardi, A. I. (2020). Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor dengan Metode Role Playing berbantu Buku Saku edukasi Bencana di SMA Negeri 11 Semarang. *Edu Geography*, 8(2), 130–138.
- Lestari, A. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Gaya Belajar Vak (Visual, Auditorial, Kinestetik). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta Rusman.
- Rusilowati, A., Taufiq, M., & Astuti, B. (2019). Pembelajaran Role Playing Berbasis Vidio dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22.
- Saidi, R., Ningrum, E., & Mulyadi, A. (2023). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN MATERI MITIGASI BENCANA PADA PEMBELAJARAN GEOGRAFI MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cilaku). *Antologi Pendidikan Geografi*, 11, 1–17.
- Sari, D. P., & Suciana, F. (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. <https://doi.org/10.31603/nursing.v6i2.2543>
- Sauna, V. (2019). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh*.
- Sidebang, R. (2020). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd. *Jurnal Curere*, 4(2), 20. <https://doi.org/10.36764/jc.v4i2.416>
- Syamsudduha. (2012). Penggunaan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan*. 15 (1):18-31.
- Syarif, E. (2020). Penataan Lingkungan Sekolah Yang Kondusif Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas IX IPS SMA Negeri 6 Takalar. *La Geografia*, 18(2), 171–177.
- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.
- Wijayanti, H. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa. *Nasional*, 22-23.
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.