

## Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam

Ika Ratih Puruhita

SMA Negeri 1 Pati

Corresponding Author: [ikaratihpuruhita@gmail.com](mailto:ikaratihpuruhita@gmail.com)

### Article History

Submitted: April, 2020

Accepted: April, 2020

Published: May, 2020

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa tentang mitigasi bencana alam melalui metode *role playing* berbasis video dan lagu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pati tahun pelajaran 2018/2019. Pengambilan data diperoleh dengan metode dokumentasi untuk mendapatkan data nilai ulangan harian dan metode tes untuk menentukan hasil belajar siswa. Inovasi pembelajaran mitigasi bencana alam dilaksanakan dalam rangka memberikan bekal untuk siswa melalui pembelajaran *role playing* berbasis video dan lagu. Data hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran Geografi menunjukkan peningkatan aktifitas kelompok untuk memahami tugas yang diberikan yaitu pada siklus 1 65,31% menjadi 80,30% pada siklus 2. Berarti terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus 2 sebesar 14,29 %. Sedangkan data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan hasil belajar pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam dari kondisi sebelum penelitian yang tuntas KKM 78 sebanyak 19 siswa atau 52,78% menjadi 22 siswa atau 61,11% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 30 siswa atau 83,33% pada siklus 2. Hal itu berarti adanya peningkatan persentasi siswa yang tuntas KKM dari kondisi awal ke siklus 2 sebesar 36,11%.

### Abstract

*This research aims to improve students' understanding and learning outcomes about natural disaster mitigation through video and song-based role playing methods. The population in this study were students of class XI of SMA Negeri 1 Pati in 2018/2019. Retrieval of data obtained by the documentation method to obtain data on daily test scores and test methods to determine student learning outcomes. Innovations in natural disaster mitigation learning were carried out in order to provide provisions for students through video and song-based role playing learning. Data observations of student activities in Geography learning showed an increase in group activity to understand the tasks given, namely in cycle 1 65.31% to 80.30% in cycle 2. It means an increase from initial conditions to cycle 2 was 14.29%. While the learning outcomes data shows an increase in understanding and learning outcomes on the subject matter of natural disaster mitigation and adaptation from conditions before the completion of the KKM 78 study by 19 students or 52.78% to 22 students or 61.11% in cycle 1 and increased to 30 students or 83.33% in cycle 2. That means an increase in the percentage of students who completed the KKM from initial conditions to cycle 2 of 36.11%.*

**Keywords:** Role Playing, video lagu

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 24 tahun 2007, Mitigasi adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana. Kegiatan pengurangan risiko bencana ini meliputi: (a) pengenalan dan pemantauan risiko bencana; (b) perencanaan partisipatif pe-

nanggulangan bencana; (c) pengembangan budaya sadar bencana; (d) peningkatan komitmen terhadap pelaku penanggulangan bencana; dan (e) penerapan upaya fisik, nonfisik, dan pengaturan penanggulangan bencana. Sedangkan mitigasi bencana alam dilakukan melalui: (a) pelaksanaan penataan tata ruang; (b) pengaturan pembangunan, pembangunan infrastruktur, tata bangunan; dan (c) penyelenggaraan pendidi-

kan, penyuluhan, dan pelatihan baik secara konvensional maupun modern.

Sektor pendidikan berperan sebagai alat yang tepat untuk persepsi bencana. Pernyataan tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa perlu adanya keseriusan dalam memberikan pendidikan mengenai mitigasi bencana alam. Pendidikan mengenai bencana alam dapat ditempuh melalui pendidikan formal maupun informal, akan tetapi dalam rangka peningkatan kesadaran akan mitigasi bencana alam untuk pembangunan berkelanjutan mengingat tingkat urgensi bencana alam di Indonesia yang cukup tinggi, pendidikan mitigasi bencana alam di lembaga pendidikan formal perlu ditekan dan diseriusi. Pendidikan formal yang dimaksudkan disini adalah pendidikan SD, SMP, dan SMA (Anitah, 2011).

Pembelajaran mengenai mitigasi bencana alam memang sudah dilakukan sejak jenjang SD dan terus diberikan hingga jenjang SMA dengan memberikan dasar-dasar pengetahuan mengenai hal tersebut lalu diberikan pemahaman yang lebih detail di bangku SMA. Kelemahan dalam pemberian materi ini adalah materi mitigasi bencana alam yang memiliki nilai penting selalu disampaikan dengan metode yang sama. Perbedaannya hanya terletak pada buku referensi yang baru yang disusun sesuai dengan jenjang masing-masing, sehingga setiap siswa mempelajari hal tersebut, siswa cenderung menyepelekan karena merasa sudah tau dan merasa cukup menguasai materi tersebut serta percaya mereka akan bisa memberikan hasil yang terbaik pada saat Ulangan Harian atau Penilaian Akhir Semester. Padahal urgensi penyampaian materi mitigasi bencana alam tidak terhenti pada kemampuan siswa untuk sekedar mengetahui dan memahami mitigasi bencana alam untuk menguraikannya dalam

lembar jawab. Tetapi mitigasi bencana alam dipelajari dalam pendidikan formal dengan tujuan agar siswa mampu untuk memahami, menganalisis, memaknai, menerapkan, dan memanfaatkan ilmu yang didapat ketika keadaan memaksa mereka untuk sadar bahwa mereka harus bergerak sehingga upaya mitigasi bencana alam dapat dilakukan secara maksimal. Metode pembelajaran mitigasi bencana alam dalam pendidikan formal yang perlu mendapatkan penekanan dan harus dilakukan secara intens akan lebih efektif dan berdaya guna tinggi apabila diimplementasikan pada jenjang SMA

Berdasarkan tujuan pembelajaran mitigasi bencana alam yang tercantum dalam Buku Seri PAKEM dengan judul "Geografi (Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial)" hanya dipaparkan bahwa peserta didik hanya dituntut untuk dapat menjelaskan, mengidentifikasi, serta menunjukkan contoh (Nugroho *et al*, 2013). Tentu hal ini masih kurang jika kita melihat pada urgensi mitigasi bencana alam di Indonesia yang merupakan wilayah rawan bencana. Perlu ditegaskan bahwa pembelajaran mitigasi bencana alam di SMA/MA harus dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya upaya ini dan mampu membekali siswa dengan ketrampilan yang dapat diterapkan dalam praktek langsung upaya mitigasi bencana alam. Selama ini metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru menemui permasalahan, terutama pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam. Masalah yang dihadapi yaitu siswa dirasa jenuh saat pembelajaran berlangsung dan materi yang diberikan terkadang mudah lupa. Hal ini membuat peneliti berinisiatif untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam. Dengan penerapan metode *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam sehingga apa yang menjadi tujuan adanya pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian tentang pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam. Penelitian tersebut bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan lagu untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pati Tahun Pelajaran 2018 / 2019 Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2008; Iskandar, 2009; Ekawarma, 2009) dengan menerapkan Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam. *Role Playing* adalah suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh (Iryanto, 2010; Baroroh, 2011). Penelitian Tindakan Kelas dirancang dalam bentuk 2 siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Jumlah jam pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Pati dalam satu minggu adalah 4 jam dimana satu jam pelajaran waktunya 45 menit. Data yang diperoleh dari pengamatan, pencatatan dan wawancara dalam setiap pelaksanaan tindakan digunakan sebagai bahan refleksi. Dalam refleksi data yang diperoleh dianalisis dengan cara mengemukakan kekurangan dan kelebihan

lainnya. Hasil analisis digunakan untuk pelaksanaan tindakan berikutnya agar lebih baik dari sebelumnya. Kegiatan yang dilaksanakan berupa siklus yang dimulai dari aspek perencanaan, melakukan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Kondisi Awal**

Pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan penulis telah berusaha melakukan pembelajaran kelompok. Namun pembelajaran yang dilakukan masih mempunyai pola sama yang terkesan membosankan bagi siswa. Pola sama itu antara lain siswa membentuk kelompok, guru memberikan LKS, siswa berdiskusi, kemudian presentasi kelompok yang dipimpin ketua kelompok. Dalam pembelajaran itu terlihat bahwa aktivitas siswa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari sebagian contoh dapat ditunjukkan dengan sikap siswa yang kurang kurangnya kemampuan untuk bekerjasama dalam kelompoknya, kurangnya aktifitas mengkaji literatur dan mencatat hal-hal penting hasil pembelajaran kelompok. Selain itu tingkat aktivitas belajar siswa yang masih rendah masih terlihat banyak anak yang tidak peduli /kurang menampakkan aktivitasnya dalam diskusi kelompok (mengkaji/ membaca literatur) antara lain ada yang tidur, asyik ngomong dengan temannya, melamun dan menggambar sendiri.

### **Deskripsi Tiap Siklus**

Pada siklus 1, tindakan yang dilaksanakan terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan yang dilakukan untuk memperlancar

pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas antara lain menyusun data awal siswa sebagai subyek penelitian sekaligus daftar absensi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan dan alat pembelajaran, Lembar Kerja Siswa dan Lembar Jawab, lembar observasi, rubrik penilaian.

Pelaksanaan tindakan dalam kegiatan ini adalah pembelajaran Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam. Metode bermain peran atau *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. Metode bermain peran merupakan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Melalui bermain peran, siswa diharapkan mampu untuk menggunakan dasar teori dalam rangka mengembangkan kemampuan memahami, menganalisis, dan memecahkan solusi serta menerapkannya dari suatu permasalahan yang dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung dalam prosesnya. Hal ini sesuai dengan Teori pengalaman yang diungkapkan oleh Edgar Dale (dalam Apriantika, 2017), bahwa metode bermain peran atau *role playing* dapat dikategorikan dalam pembelajaran dengan tingkat partisipasi aktif dengan cara menerapkan apa yang telah dipelajari dan memberikan peluang 90% untuk dapat memahami apa yang telah dipelajari secara teori dan secara penerapannya dalam kehidupan nyata.

Inovasi bermain peran yang diterapkan dalam pembelajaran mitigasi alam tentu sejalan dengan fokus yang ditekankan oleh Kurikulum 2013 yang memiliki kandungan tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Menurut Pera-

turan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, PPK adalah gerakan harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai gerakan nasional revolusi mental. "Sambil menyelam minum air" begitu peribahasanya untuk menggambarkan metode bermain peran yang dapat dipercayai memberikan manfaat ganda dalam pelaksanaannya. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata menurut Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan dapat mengasah keterampilan Abad 21 berdasarkan implementasi Kurikulum 2013.

Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing* yaitu: a) Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan membentuk kelompok dengan tema yang berbeda, b) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga di ceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan di pentaskan tersebut dalam sebuah aransemen lagu yang dibuat berdasarkan tema-tema tertentu dalam materi mitigasi bencana dimana lagu tersebut dinyanyikan sebagai pengantar peran yang harus dijalankan sesuai lirik dalam lagu tersebut yang kemudian di rekam dalam sebuah video, c) Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya. Kelebihan metode *Role Playing* metode *role playing* melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama (Baroroh, 2011).

Pada siklus ini proses pembelajaran sudah berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Dimana pada siklus 1 menggunakan metode *role playing* dengan diawali pembuatan lagu tentang mitigasi bencana yang dipadukan dengan peran sesuai lirik lagu. Pada pertemuan pertama dimulai dari guru melaksanakan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan pada kegiatan eksplorasi siswa mengkaji literatur dan bertanya jawab untuk mengungkap cara-cara yang akan dilakukan dalam mitigasi bencana alam. Kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok untuk melaksanakan kegiatan diskusi untuk membuat lirik lagu yang tepat dan peran yang tepat untuk masing-masing anggota kelompok. Selama pelaksanaan diskusi, guru mengamati aktivitas siswa meliputi: 1) mengkaji literatur, 2) bekerja sama dalam kelompok, dan 3) kreativitas dalam menciptakan lirik lagu yang sesuai.

Pada pertemuan kedua siklus 1 sebagai kelanjutan dari pertemuan berikutnya dilaksanakan pertunjukan dengan menyanyikan lagu tentang mitigasi bencana yang merupakan hasil dari diskusi kelompok. Selama aktivitas tersebut guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Kegiatan pada pertemuan kedua diakhiri dengan konfirmasi dimana guru memberikan umpan balik dan penguatan tentang konsep mitigasi bencana dan memberikan kesempatan siswa untuk melakukan refleksi sebagai persiapan untuk membuat video *role playing* dengan lagu mitigasi bencana yang akan ditampilkan minggu berikutnya.

Pengamatan siklus 1 dilaksanakan baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan terlebih dahulu. Aktivitas siswa yang diamati dalam

pembelajaran ini adalah aktivitas siswa ketika pelaksanaan diskusi (pertemuan pertama) dan aktivitas siswa ketika tampil kedepan. Sedangkan masing-masing aspek yang diamati meliputi: 1) aktivitas diskusi kelompok: membaca literatur, kerjasama, mencatat hasil diskusi, dan 2) penampilan hasil karya: kreativitas mencipta lirik, kesesuaian dengan nada, banyaknya cara atau solusi yang dicantumkan dalam lagu, ketepatan solusi dalam mitigasi bencana. Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus pertama disajikan pada tabel 1, baik aktivitas pada saat diskusi maupun penampilan hasil karya dengan cara menghitung prosentase banyaknya kelompok, di sini ada 5 kelompok dengan masing-masing anggota 7 siswa.

Tabel 1. Hasil pengamatan aktivitas kelompok per aspek pada siklus 1

| Aspek pengamatan           | Jml | Persentase (%) |
|----------------------------|-----|----------------|
| Mengkaji literatur         | 4   | 80             |
| Bekerjasama dalam kelompok | 5   | 100            |
| Mencatat hasil diskusi     | 2   | 40             |
| kreativitas mencipta lirik | 5   | 100            |
| kesesuaian dengan nada     | 5   | 100            |
| ketepatan peran            | 3   | 60             |
| banyaknya cara atau solusi | 3   | 60             |
| Total Persentase           |     | 77,14          |

Sumber: Hasil Pengamatan

Berdasarkan Tabel 1 tersebut dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa dari masing-masing aspek sebagian besar baru mencapai 77,14%, dimana aspek terendah adalah 40% pada aspek kemauan mencatat hasil diskusi dan hanya ada 3 kelompok yang mendekati nilai maksimal pada aspek bekerjasama dalam kelompok, kreativitas, dan kesesuaian dengan nada. Sedangkan kegiatan memperoleh data hasil belajar siswa dilakukan pada pertemuan ketiga setelah kegiatan penutup dengan mengadakan evaluasi dengan tes tertulis. Adapun data tentang hasil belajar siswa pada siklus 1 disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rentang dan distribusi nilai hasil belajar siswa siklus 1

| Interval nilai | Frekwensi | Persentase |
|----------------|-----------|------------|
| ≤ 62           | 3         | 8,33       |
| 63 - 67        | 2         | 5,56       |
| 68 - 72        | 4         | 11,11      |
| 73 - 77        | 5         | 13,89      |
| 78 - 82        | 12        | 33,33      |
| 83 - 87        | 6         | 16,67      |
| ≥ 88           | 4         | 11,11      |
| Jumlah         | 36        |            |

Sumber: Hasil pengamatan

Berdasarkan pada tabel 2 tersebut, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai sesuai KKM (78 keatas) sebanyak 22 siswa atau 61,11%. Dimana pada rentang nilai terendah ≤ 62 masih sebanyak 3 siswa, sedangkan rentang nilai tertinggi ≥ 88 sebanyak 4 siswa.

Refleksi merupakan suatu tahapan mencermati tujuan penelitian, hasil analisis dan interpretasi data yang diperoleh dari perencanaan tindakan, untuk menetapkan ketercapaian penelitian tindakan. Dari pengamatan pada siklus 1 aktivitas siswa dari masing-masing aspek sebagian besar sudah tercapai sebagaimana dipaparkan pada tabel 2. Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dari masing-masing aspek sebagian besar baru mencapai 77,14%, dimana aspek terendah adalah 40% pada aspek kemauan mencatat hasil diskusi dan hanya ada 3 kelompok yang mendekati nilai maksimal pada aspek bekerjasama dalam kelompok, kreativitas, dan kesesuaian dengan nada.

Berdasarkan identifikasi, belum tercapainya indikator aktifitas siswa minimal 80% disebabkan karena kekurangsiapan siswa untuk menampilkan hasil karyanya. Masih rendahnya penguasaan materi hasil diskusi berpengaruh pada hasil tes tertulis siswa. Hal itu nampak dari hasil tes pada siklus 1 banyaknya siswa yang tuntas yang memiliki nilai sesuai KKM (78 keatas) sebanyak 22 siswa atau 61,11%. Dimana pada rentang nilai terendah ≤ 62 masih seba-

nyak 3 siswa, sedangkan rentang nilai tertinggi ≥ 88 sebanyak 4 siswa.

Berdasarkan pada identifikasi tersebut, maka pada siklus 2 dilakukan perubahan perencanaan dengan memasukkan beberapa tindakan yang dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pelaksanaan metode *Role Playing* pada siklus 1. Perubahan tersebut antara lain peran serta dari guru lebih ditingkatkan dalam memberikan pengarahan/pembimbingan juga pantauan terhadap tugas siswa. Berikut ini merupakan hasil refleksi pada siklus 1.

Tabel 3. Refleksi hasil pengamatan siklus 1

| Komponen Refleksi | Deskripsi   |
|-------------------|---|
| Tujuan perbaikan  | Kegiatan diskusi kelompok berjalan dengan baik tepat waktu  |
| Temuan            | Variasi lirik masih sederhana, belum hafal, canggung dan agak malu untuk memperagakan. Syair lagu cenderung diulang-ulang kurangnya kreativitas cara atau solusi. |
| Refleksi          | Rendahnya aktivitas siswa dalam mengkaji literatur dan masih kurang berani memerankan sesuai lirik lagu.  |
| Tindak lanjut     | Guru menjelaskan perintah kerja lirik dan isi lagu perlu diperbaiki. Perlu untuk dibuatkan video <i>role playing</i> disesuaikan dengan tema                      |

Sumber: Hasil refleksi siklus 1

Pada siklus kedua, tindakan yang dilaksanakan juga terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hanya saja, pada siklus kedua ini telah dilakukan perubahan berdasarkan refleksi yang dilaksanakan. Perencanaan pada siklus 2 dimulai dari membuat rencana untuk pemberian tindakan kemudian mempersiapkan data seperti pada siklus sebelumnya antara lain: menyusun data awal siswa sebagai subyek penelitian sekaligus daftar absensi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan hasil evaluasi siklus 1, lembar pengamatan, lembar soal dan jawab.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 2 berlangsung sesuai dengan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Dimana pada siklus 2 masih menggu-

nakan metode pembelajaran *role playing* berbasis video dan lagu pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam, tetapi sudah mempertimbangkan rekomendasi hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan rencana dalam 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dimulai dari guru melaksanakan kegiatan pendahuluan, dilanjutkan pada kegiatan eksplorasi siswa mengkaji literatur untuk memperbaiki lirik lagu yang sudah dibuat pada siklus 1 dan pada pertemuan yang kedua siswa membuat power point untuk presentasi pada saat menjelaskan tentang materi mitigasi bencana sesuai dengan tugas yang diperoleh ditambah dengan peran-peran yang akan ditampilkan pada video yang akan dibuat.

Pengamatan dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan terlebih dahulu. Aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran ini adalah aktivitas siswa ketika pelaksanaan diskusi (pertemuan pertama) dan aktivitas siswa ketika tampil kedepan dan aktivitas siswa dalam membuat *power point* dan presentasi. Sedangkan masing-masing aspek yang diamati meliputi: 1) aktivitas diskusi kelompok: membaca literature, kerjasama, memperbaiki karya yang sudah dibuat pada siklus 1, mencatat hasil diskusi, 2) penampilan hasil karya: kreativitas mencipta lirik, kesesuaian dengan nada, banyaknya cara atau solusi yang dicantumkan dalam lagu, ketepatan peran dalam mitigasi bencana, dan 3) kemampuan dalam mempresentasikan materinya.

Pengamatan pada siklus 2 dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan terlebih dahulu. Aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran ini adalah aktivitas siswa ketika pelaksanaan diskusi dan presentasi kelompok. Sedangkan masing-masing aspek yang diamati meliputi: 1) aktivitas diskusi

kelompok: membaca literature, kerjasama, mencatat hasil diskusi, 2) penampilan hasil karya: kreativitas mencipta lirik, kesesuaian dengan nada, banyaknya cara atau solusi yang dicantumkan dalam lagu, ketepatan peran dalam mitigasi bencana, dan 3) penampilan saat presentasi dengan melihat ketrampilan mempresentasikan materi dan kemampuan menjawab pertanyaan.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus 2 disajikan pada tabel 4, baik aktivitas pada saat diskusi maupun penampilan hasil karya dengan cara menghitung prosentase banyaknya kelompok, di sini ada 5 kelompok dengan masing-masing anggota 7 siswa.

Tabel 4. Hasil pengamatan aktivitas kelompok per aspek pada siklus 2

| Aspek pengamatan   | Jml | Persentase (%) |
|--|-----|----------------|
| Mengkaji literatur   | 5   | 100            |
| Bekerjasama dalam kelompok   | 5   | 100            |
| Mencatat hasil diskusi   | 3   | 60             |
| kreativitas mencipta lirik   | 5   | 100            |
| kesesuaian dengan nada   | 5   | 100            |
| ketepatan peran  | 4   | 80             |
| banyaknya cara atau solusi   | 4   | 80             |
| Kemampuan mempresentasikan materi dan kemampuan menjawab pertanyaan dari teman | 3   | 60             |
| <b>Total Persentase</b>  |     | <b>85%</b>     |

Hasil Pengamatan

Berdasarkan tabel Tabel 4 tersebut dapat dinyatakan bahwa aktivitas siswa dari masing-masing aspek sudah mencapai 85%. Untuk masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel tersebut. Sedangkan kegiatan memperoleh data hasil belajar siswa dilakukan pada pertemuan ketiga setelah kegiatan penutup dengan mengadakan evaluasi dengan tes tertulis. Adapun data tentang hasil belajar siswa pada siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel 5.

Tabel 5. Rentang nilai dan distribusi nilai hasil belajar siswa pada siklus 2

| Interval nilai | Frekwensi | Persentase |
|----------------|-----------|------------|
| ≤ 62           | 0         | 8,33       |
| 63 - 67        | 0         | 5,56       |
| 68 - 72        | 3         | 11,11      |
| 73 - 77        | 3         | 13,89      |

| Interval nilai | Frekwensi | Persentase |
|----------------|-----------|------------|
| 78 - 82        | 13        | 33,33      |
| 83 - 87        | 10        | 16,67      |
| ≥ 88           | 7         | 11,11      |
| Jumlah         | 36        |            |

Sumber: Hasil pengamatan

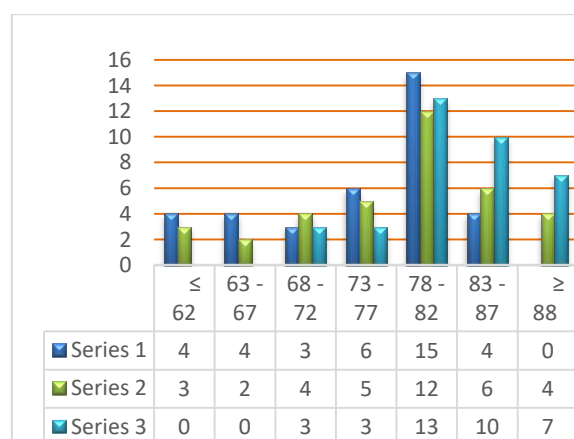
Berdasarkan pada Tabel 5 tersebut tersebut, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai sesuai KKM (78 keatas) sebanyak 30 siswa atau 83,33%. Sedangkan data hasil belajar siswa pada pra siklus yang diperoleh dari dokumen daftar nilai, dan hasil tes tertulis pada akhir siklus 1 dan siklus 2 dipaparkan pada tabel 6.

Tabel 6. Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus 2

| No                 | Interval nilai | Frekwensi  |           |           |
|--------------------|----------------|------------|-----------|-----------|
|                    |                | Pra siklus | Siklus 1  | Siklus 2  |
| 1                  | ≤ 62           | 4          | 3         | 0         |
| 2                  | 63 - 67        | 4          | 2         | 0         |
| 3                  | 68 - 72        | 3          | 4         | 3         |
| 4                  | 73 - 77        | 6          | 5         | 3         |
| 5                  | 78 - 82        | 15         | 12        | 13        |
| 6                  | 83 - 87        | 4          | 6         | 10        |
| 7                  | ≥ 88           | 0          | 4         | 7         |
| Jumlah Siswa       |                | 36         | 36        | 36        |
| <b>Jumlah ≥ 78</b> |                | <b>19</b>  | <b>22</b> | <b>30</b> |

Sumber: Hasil analisis

Dari Tabel 6 tentang tentang peningkatan hasil belajar siswa, dapat dijelaskan bahwa dari kondisi pra siklus dan siklus 2 mengalami perubahan terutama banyaknya siswa yang tuntas KKM 78. Perubahan tersebut sebanyak 11 siswa yaitu pada kondisi pra siklus sebanyak 19 siswa dan kondisi terakhir pada siklus 2 sebanyak 30 siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat lebih jelas terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik perubahan hasil belajar

## Pembahasan

Data hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran Geografi dengan metode pembelajaran *role playing* berbasis video dan lagu untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam menunjukkan peningkatan aktifitas kelompok untuk memahami tugas yang diberikan yaitu pada siklus 1 65,31% menjadi 80,30% pada siklus 2. Berarti terjadi peningkatan dari kondisi awal ke siklus 2 sebesar 14.29 %.

Data hasil belajar pada pembelajaran Geografi dengan metode pembelajaran *role playing* berbasis video dan lagu untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi pokok mitigasi dan adaptasi bencana alam menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi sebelum penelitian yang tuntas KKM 78 sebanyak 19 siswa atau 52,78% menjadi 22 siswa atau 61,11% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 30 siswa atau 83,33% pada siklus 2. Hal itu berarti adanya peningkatan persentase siswa yang tuntas KKM dari kondisi awal ke siklus 2 sebesar 36,11%. Ketuntasan ini didukung kemampuan siswa pada pemahaman akan materi mitigasi bencana dengan menjelaskan berbagai macam solusi seperti yang sudah mereka peragakan atau perankan dalam video dan lagu *role playing*.

Peningkatan presentase aktivitas kelompok dari 77,14 % pada siklus 1 menjadi 85 % pada siklus 2 terjadi karena adanya perubahan yang signifikan dari beberapa indikator, diantaranya: a) kemauan untuk mengkaji literatur ditunjukkan dengan mencari berbagai sumber referensi untuk mengungkap langkah-langkah penanganan mitigasi bencana, b) aktif bekerjasama dalam kelompok, ditunjukkan dengan mulai berkurangnya beberapa siswa yang acuh



atau tidak mau peduli, c) mencatat hasil diskusi yang dituangkan dalam tugas yang diberikan, d) semakin bagus dalam hal kreativitas mencipta lirik, kesesuaian dengan nada, dan ketepatan dalam memainkan peran atau *role playing*, e) semakin bervariasi dalam mencari solusi atau cara mitigasi bencana yang dituangkan dalam syair lagu, dan f) kemampuan mempresentasikan materi dan kemampuan menjawab pertanyaan dari teman lainnya yang berkaitan dengan isi lagu yang dibuat maupun peran yang dimainkannya sebagai petunjuk dalam mitigasi bencana yang dibuat dalam bentuk video dan lagu.

Keberhasilan tersebut diperoleh karena pada tindakan siklus 2, pembelajaran lebih variatif, dimana pembelajaran dengan metode *role playing* dilengkapi dengan pembuatan video yang menarik dan siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya. Sehingga menjadi kegiatan pembelajaran yang sangat menarik dan tidak membosankan. Selain itu siswa diberi tambahan tugas untuk membuat denah jalur evakuasi bencana yang terjadi di sekolah, dan mereka presentasikan dikelas.

Pembelajaran Geografi menggunakan *role playing* Berbasis Video dan Lagu Pada Materi Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam merupakan sumbangan yang cukup penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mitigasi bencana. Pemahaman siswa terhadap mitigasi bencana dalam kegiatan pembelajaran harus terus ditingkatkan karena kondisi lokasi Indonesia sangat berpotensi sekaligus rawan bencana seperti letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, banjir, dan tanah longsor (BNPB, 2017). Kita sadari bahwa datangnya bencana alam sulit dihindari, karena hal tersebut adalah fenomena alam yang di mana kejadiannya bersumber dari pergerakan alam sehingga manu-

sia tidak memiliki kontrol sepenuhnya dalam upaya untuk mencegah, menunda, bahkan menghentikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan data-data hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa: a) Pembelajaran dengan penerapan metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan Lagu dapat Meningkatkan Pemahaman dan hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pati Tahun Pelajaran 2018 / 2019 Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam, b) Pelaksanaan pembelajaran dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Video dan Lagu Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pati Tahun Pelajaran 2018 / 2019 Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam dapat berjalan dengan baik meskipun guru harus terus memantau sampai dimana siswa mengerjakan tugas tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2011). *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Apriantika Khoirun N. (2017). *Kerucut Pengalaman Edgar Dale*.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2017). *Potensi dan Ancaman Bencana*. Jakarta: BNPB
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(2)
- E.S. Nugroho, S.G.E.P. Lawuningrum, W. Widayati, R. Noviani. (2013). (*Seri Pakem Geografi Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial untuk SMA/MA X*). Surakarta : Mediatama.
- Ekawarna. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press.
- Iryanto, D. (2010). *Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas, Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang. Hasil penelitian dalam metode Role Playing dalam Pembelajaran PKn siswa kelas V di SDN Karangbesuki 1 Malang*. Dalam <http://library.um.ac.id> di akses 11 Mei 2015.
- Iskandar (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Peraturan Presiden RI No. 87 tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- UU Nomor 24 Tahun 2007 Tentang Penanggulangan Bencana