

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL ROLE PLAY MATERI MITIGASI
BENCANA ALAM TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI DI SMA NEGERI 6
PADANG**

Suci Mardatillah¹, Ernawati²
^{1,2} Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : sucimrdtl2510@gmail.com¹, ernawati@fis.unp.ac.id²

ABSTRACT

Geography learning in senior high schools is still dominated by conventional teacher-centered approaches, which result in low student participation and poor learning outcomes, especially in disaster mitigation topics. This study aims to examine the effect of the role play cooperative learning model on students' Geography learning outcomes at SMA Negeri 6 Padang. This research employed an experimental method using a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of 73 students, with class E2 as the experimental group (37 students) and class E3 as the control group (36 students). Data were collected through validated and reliable learning outcome tests, and analyzed using SPSS version 23. The study was conducted during the second semester of the 2026 academic year. The results indicated that students in the experimental class achieved higher learning outcomes than those in the control class, with an average score of 78.5. These findings suggest that the role play model effectively enhances students' active participation and deepens their understanding of disaster mitigation concepts. In conclusion, the role play learning model has a positive and significant effect on students' Geography learning outcomes. The implication of this study is that the role play model can be used as an effective alternative teaching strategy to improve the quality of Geography learning, particularly in disaster mitigation materials.

Keywords: Role Play Model; Learning Outcomes; Geography Learning; Disaster Mitigation; Cooperative Learning

ABSTRAK

Pembelajaran Geografi di sekolah menengah atas masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan berdampak pada hasil belajar, khususnya pada materi mitigasi bencana alam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe role play terhadap hasil belajar Geografi peserta didik di SMA Negeri 6 Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas 73 siswa, yaitu kelas E2 sebagai kelas eksperimen (37 siswa) dan kelas E3 sebagai kelas kontrol (36 siswa). Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang telah diuji validitas dan

reliabilitasnya, sedangkan analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,5. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model role play mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan pemahaman konsep mitigasi bencana alam secara lebih bermakna. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran role play berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Geografi peserta didik. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model role play dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Geografi, khususnya pada materi mitigasi bencana alam.

Kata Kunci: Model Role Play; Hasil Belajar; Pembelajaran Geografi; Mitigasi Bencana Alam; Pembelajaran Kooperatif

A. Pendahuluan

Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Anderson dan Krathwohl (2022) merevisi taksonomi Bloom dan mengklasifikasikan ranah kognitif menjadi: mengingat (remembering), memahami (understanding), menerapkan (applying), menganalisis (analyzing), mengevaluasi (evaluating), dan mencipta (creating). Ranah ini sangat penting karena mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi pelajaran dan mampu menggunakannya dalam konteks nyata. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran,

pengembangan kemampuan kognitif menjadi salah satu fokus utama untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Menurut Undang-Undang No 23 tahun 2003 bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Menurut Sudjana (2022), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat diukur melalui tes atau evaluasi. Sementara itu, Hamalik (2022) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan

instruksional yang telah ditetapkan, termasuk aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Winkel (2022) juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan bukti konkret dari perubahan internal pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran yang berlangsung dalam konteks formal. Hasil belajar bukan hanya dilihat dari nilai akademik, tetapi juga dari perkembangan sikap, pemahaman konsep, dan kemampuan dalam menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu proses pembelajaran dan peran guru dalam menyampaikan materi.

Keberhasilan penerapan model role-play dalam pembelajaran mitigasi bencana dipengaruhi oleh beberapa faktor utama: kesiapan dan kompetensi guru dalam merancang skenario dan memfasilitasi refleksi; karakteristik peserta didik (motivasi, kemampuan komunikasi, kesiapan berkolaborasi dan toleransi terhadap ketidakpastian); kualitas desain skenario (tingkat fidelitas/realisme, keterkaitan dengan konteks lokal dan tujuan pembelajaran); ketersediaan sarana dan prasarana termasuk teknologi (mis. VR, game simulasi, alat peraga) serta ruang yang memadai; dukungan kurikulum dan penilaian yang selaras sehingga hasil belajar dapat diukur; serta dukungan institusi dan komunitas (kebijakan sekolah, keterlibatan masyarakat dan mitigasi lokal) yang memungkinkan praktik berkelanjutan dan simulasi berbasis konteks. Faktor-faktor ini

saling berkaitan misalnya guru yang siap dan skenario yang realistis akan lebih efektif bila didukung infrastruktur dan penilaian yang tepat sehingga pendekatan holistik diperlukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar geografi terkait mitigasi bencana.

Pada proses pembelajaran khususnya di SMA Negeri 6 Padang, materi mitigasi bencana diajarkan dalam mata pelajaran geografi. Namun, berdasarkan observasi awal, pembelajaran mitigasi bencana di sekolah sering kali disampaikan dalam bentuk ceramah atau metode konvensional lainnya, sehingga membuat peserta didik bosan/jenuh dengan metode seperti itu. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model role play. Model role play (bermain peran) memberi kesempatan kepada siswa untuk secara langsung memerankan skenario tertentu dalam proses pembelajaran, seperti menjadi tim penyelamat, korban bencana, atau petugas mitigasi.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran role play pada materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 6 Padang. Secara lebih

spesifik, penelitian ini berupaya menjawab apakah penerapan model role play dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional, serta sejauh mana model tersebut berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana alam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran role play pada materi mitigasi bencana alam terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 6 Padang. Secara lebih rinci, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan role play, serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah.

Dengan model pembelajaran Role Play dapat membantu siswa berkonsentrasi untuk bermain peran, memeragakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap dan nilai dari suatu masalah social dan pada masyarakat. Siswa juga dilatih bekerja sama dalam suasana yang menyenangkan, dengan itu siswa akan mudah memahami pelajaran dan menjawab soal dengan baik. Selain itu, pengalaman belajar yang interaktif ini juga diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap langkah langkah mitigasi bencana, sehingga

berdampak positif pada hasil belajar mereka. Dengan implementasi model ini, siswa SMA Negeri 6 Padang tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang relevan dengan kondisi nyata di wilayah mereka yang rawan bencana.

Mengingat peran guru sangat penting sebagai sumber belajar, serta sebagai fasilitator, maka model pembelajaran role play sangat diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran Geografi. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran melalui penelitian eksperimen dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model Role Play Materi Mitigasi Bencana Alam Terhadap Hasil Belajar Geografi Di SMAN 6 Padang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe role play terhadap hasil belajar Geografi peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah non-equivalent control group design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan pretest untuk

mengetahui kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran role play, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas fase E SMA Negeri 6 Padang yang berjumlah 365 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan jenis sampel jenuh. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas E2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 37 siswa dan kelas E3 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa, sehingga total sampel berjumlah 73 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar Geografi berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan analisis korelasi Product Moment dengan bantuan program SPSS versi 23. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest kepada peserta didik serta dokumentasi untuk mendukung data penelitian. Data hasil belajar yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi, dan varians. Analisis inferensial digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan program SPSS versi 23. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Padang pada semester genap tahun pelajaran 2026. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung mulai bulan Januari hingga selesai kegiatan penelitian, yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, hingga analisis data.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

Hasil

Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan dengan bantuan SPSS versi 23, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar pada kedua kelas berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dikelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov^a			Ket
	Statistic	df	Sig.	
Eksperimen	0.141	36	0.068	Terdistribusi Normal
Kontrol	0.124	36	0.180	Terdistribusi Normal

Sumber: Hasil olahan data 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dengan bantuan SPSS versi 23 maka didapatkan bahwa kedua nilai Sig. kelas eksperimen dan kelas kontrol $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa semua data variable terdistribusi normal.

Kriteria :

Jika nilai Sig. $>$ Sig. alpha (0,05), maka distribusi data variable terdistribusi normal.

Uji homogenitas

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelas bersifat homogen. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS versi 23. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Berikut hasil output uji homogenitas menggunakan SPSS versi 23 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Perlakuan	Levene Statistik	Sig.	Ket
Posttest	0.464	0.498	Homogen

Sumber: Hasil olahan data 2026

Berdasarkan hasil uji homogenitas varian dengan uji *Levene's Test* diperoleh nilai Sig. sebesar 0,498 dimana $> 0,05$, yang berarti dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data sample terdiri dari varian yang sama/homogen.

Uji-t

Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (Independent Samples t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar geografi yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model role play dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Berikut hasil uji-t menggunakan SPSS versi 23 dikelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji-t

Kelas	Rata-rata	Selisih	t hitung	Sig.	Ket
Eksperimen	78,49	5,82	3,455	0,001	Hipotesis Diterima / Berbeda secara Signifikan
Kontrol	72,67				

Sumber: Hasil olahan data 2026

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 23 maka didapat dengan Didapat nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dan t hitung $3,455 > t$ table 2,000, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan model *role play* materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar geografi di SMAN 6 Padang”.

Berdasarkan hasil uji diatas diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role play* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan bermain peran membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membantu peserta didik memahami materi mitigasi bencana alam secara lebih mendalam. Oleh karena itu, temuan penelitian ini menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan bahwa model *role play* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Geografi peserta didik, serta dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Pembahasan

Pengaruh penggunaan model *role play* materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar geografi di SMAN 6 Padang

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model pembelajaran *role play* pada materi mitigasi bencana alam memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Geografi peserta didik di SMAN 6

Padang. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan model *role play* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan ini menunjukkan bahwa model *role play* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Pengaruh positif tersebut terjadi karena model pembelajaran *role play* melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga memerankan langsung situasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana alam. Keterlibatan aktif ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep dan tujuan mitigasi bencana. Hal ini sejalan dengan pendapat Joyce, Weil, dan Calhoun (2022) yang menyatakan bahwa model *role play* dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung.

Selain itu, pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hamalik (2022) menyatakan bahwa pengalaman belajar secara langsung memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap pemahaman dan daya ingat peserta didik. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *role play* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Oleh karena itu, hasil

penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan model *role play* pada materi mitigasi bencana alam berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Geografi peserta didik di SMAN 6 Padang dan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar dikelas eksperimen

Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *role play* pada materi mitigasi bencana alam menunjukkan hasil yang baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagian besar peserta didik berada pada kategori baik dan baik sekali, serta tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori kurang dan sangat kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *role play* mampu membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar yang baik tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga materi mitigasi bencana alam lebih mudah dipahami. Joyce, Weil, dan Calhoun (2022) menyatakan bahwa model *role play* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui pengalaman belajar langsung. Selain itu, Hamalik (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Geografi peserta didik di SMAN 6 Padang.

Hasil belajar di kelas kontrol

Hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagian besar peserta didik berada pada kategori baik, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang berada pada kategori cukup. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan hasil belajar, tetapi belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal.

Hasil belajar di kelas kontrol dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang lebih berpusat pada guru. Peserta didik cenderung menerima materi secara pasif melalui penjelasan guru tanpa keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana (2022), pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik dapat membatasi pemahaman dan berdampak pada hasil belajar. Selain itu, Hamalik (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, meskipun hasil belajar peserta didik di kelas kontrol tergolong cukup baik, pembelajaran konvensional belum mampu memberikan peningkatan

hasil belajar yang optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif.

Pelaksanaan model role play materi mitigasi bencana alam terhadap hasil belajar geografi di SMAN 6 Padang

Pelaksanaan model pembelajaran *role play* dalam pembelajaran Geografi pada materi mitigasi bencana alam di SMAN 6 Padang merupakan bentuk pembelajaran aktif yang berorientasi pada keterlibatan peserta didik secara langsung melalui simulasi peran sesuai skenario situasi nyata bencana alam. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, yaitu bahwa pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa akan memperkuat pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Metode ini berbeda dengan pendekatan konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif menerima informasi. Dalam konteks mitigasi bencana, peran aktif sangat penting karena siswa tidak hanya mempelajari konsep tetapi juga praktik kesiapsiagaan yang secara potensial meningkatkan kesiapan menghadapi risiko bencana.

Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penerapan model *role play* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana. Studi oleh Lukman & Muhammad (2024) menemukan bahwa penerapan *role*

play pada materi mitigasi bencana alam di SMA Negeri 6 Kota Ternate menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 71,43 % menjadi 90,48 % setelah menerapkan *role play* secara siklikal, sehingga membuktikan bahwa model ini efektif dalam memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi bencana alam. Dalam penelitian Irda Humairah Jambak (2024) juga ditunjukkan bahwa pembelajaran *role play* tipe pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 60,22 menjadi 88,56 pada materi mitigasi bencana alam di MAN 3 Pekanbaru, yang menegaskan pengaruh positif *role play* terhadap hasil belajar geografi.

Selain itu, penelitian oleh A. Asiah (2023) menunjukkan bahwa melalui model *role playing*, siswa mampu melakukan simulasi mitigasi bencana gempa bumi sehingga meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktik siswa dalam menghadapi risiko bencana. Sementara itu, penelitian tindakan kelas pada SMAN 12 Bandung menemukan bahwa *role play* melalui drama simulasi kebencanaan mampu meningkatkan motivasi belajar geografi siswa secara signifikan, yang merupakan faktor pendukung penting bagi peningkatan hasil belajar kognitif.

Temuan-temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Buamona (2023) yang menguraikan bahwa pembelajaran mitigasi bencana berbasis simulasi peran mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, serta

menginternalisasi langkah-langkah mitigasi sesuai peran yang dimainkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Bahkan studi pada pendidikan dasar juga menunjukkan bahwa *role play* secara signifikan meningkatkan kesiapsiagaan dan pemahaman kesiapsiagaan siswa terkait bencana (Menalia et al., 2025), yang secara konseptual relevan meskipun konteksnya pada jenjang berbeda namun prinsip pembelajaran interaktifnya serupa.

Selain itu, kajian sebelumnya oleh Puruhita (2020) pada materi mitigasi bencana juga menunjukkan bahwa *role play* berbasis media seperti video dan lagu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap langkah-langkah mitigasi. Meskipun penelitian ini berada pada rentang waktu yang lebih panjang, namun konsep pembelajaran *role play* masih relevan dan mendukung temuan-temuan terbaru bahwa *role play* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoritis, model *role play* mendukung teori experiential learning (Kolb) yang menyatakan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam pengalaman dan kemudian merefleksikannya, sehingga pengetahuan tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga aplikatif dalam konteks dunia nyata. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori social learning Bandura yang menekankan pentingnya observasi, imitasi, dan

modeling dalam proses belajar; melalui *role play*, siswa memodelkan tindakan mitigatif dan berinteraksi dalam situasi simulasi bencana, yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan respon afektif mereka terhadap peristiwa bencana. Di samping itu, menurut literatur *role play simulation* sebagai metode pembelajaran pengalaman nyata (*experiential learning method*) memberi pengalaman pertamanya dalam situasi simulatif yang aman sehingga siswa mampu memproses informasi secara lebih mendalam dibanding sekadar ceramah atau diskusi pasif.

Selain dampak terhadap aspek kognitif, penerapan *role play* juga berimplikasi pada aspek afektif dan motivasional siswa. Hasil penelitian tindakan kelas di SMAN 12 Bandung menunjukkan bahwa *role play* mampu menaikkan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan nyata mereka. Hal ini sejalan dengan temuan dalam literatur pendidikan bahwa keterlibatan aktif dan relevansi kontekstual dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya memperkuat dampak terhadap hasil belajar akhir.

Temuan-temuan studi terdahulu yang beragam tetapi konsisten pada peningkatan pemahaman, keterampilan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana menegaskan bahwa pelaksanaan model *role play* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, khususnya

untuk mata pelajaran Geografi di SMAN 6 Padang. Hal ini menguatkan argumen bahwa inovasi strategi pembelajaran yang melibatkan simulasi peran bukan sekadar meningkatkan aspek kognitif semata, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran holistik yang mencakup aspek afektif dan psikomotor.

Dengan demikian, pelaksanaan *role play* di SMAN 6 Padang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama jika desain pembelajarannya memperhatikan skenario yang relevan dengan konteks bencana yang terjadi di wilayah Sumatera Barat, keterlibatan aktif siswa melalui peran yang bermakna, serta refleksi pembelajaran yang berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role play* pada materi mitigasi bencana alam berpengaruh positif terhadap hasil belajar Geografi peserta didik di SMA Negeri 6 Padang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan bermain peran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Geografi, dengan memperkuat temuan empiris bahwa model pembelajaran *role play* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi mitigasi bencana alam. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada keaktifan dan pengalaman belajar langsung peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru Geografi dapat menjadikan model pembelajaran *role play* sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat kontekstual seperti mitigasi bencana alam. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas, menggunakan desain penelitian yang berbeda, serta menambahkan variabel lain seperti sikap, motivasi, atau keterampilan berpikir kritis agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

E. Daftar Pustaka

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Ananda, R. (2021). *Belajar dan pembelajaran: Konsep dan implementasi dalam pendidikan*. CV Rumahkayu Pustaka.

- Ananda, R. (2021). *Evaluasi dan model pembelajaran aktif: Pendekatan role playing dalam proses belajar mengajar*. CV Rumahkayu Pustaka.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2022). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson Education.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2022). *Pedoman mitigasi bencana nasional*. BNPB.
- Baharsyah, M. N., Suharini, 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*.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Carter, W. N. (2022). *Disaster management: A disaster manager's handbook*. Asian Development Bank.
- Diposaptono, S. (2022). *Manajemen risiko bencana berbasis wilayah*. IPB Press.
- Fatmawati, A., Prastya, A., Suhartanti, I., & Ariyanti, F. W. (2024). Effect of disaster simulation methods on students' disaster management knowledge and skills. *NurseLine Journal*, 5(1).
- Gamanik, N. M., Sanjaya, Y., & Rusyati, L. (2021). Role-play simulation for assessing students' creative skill and concept mastery. *Journal of Science Learning*, 4(1), 23–30.
- Hamalik, O. (2022). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2021). *Strategi belajar mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Jambak, I. H. (2024). *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi mitigasi bencana alam di MAN 3 Pekanbaru* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2022). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Kaygga, M. M., Chaimowitz, G. A., Agboinghale, P., et al. (2025). Virtual reality training programs in disaster preparedness: A systematic review. *Discover Education*, 4, 325.
- Kusumawati, I. M., & Fauziah, A. N. M. (2023). Validity and practicality of students' worksheets in disaster mitigation through role playing method. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*.
- Lie, A. (2021). *Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Grasindo.
- Ramadhan, A., & Lestari, I. (2022). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe role playing terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 210–219.
- Sudibyakto. (2022). *Geografi bencana alam: Konsep dan aplikasi dalam perencanaan wilayah*. Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.