

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN SOCIAL AWARENESS MITIGASI BENCANA GEMPA BUMI

Tegar Anak Purnomo^{1*}, Tuti Mutia², Budi Handoyo³, Razqyan Mas Bimatyugra Jati⁴

^{1,2,3}Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

⁴Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Merdeka Malang

Email: tegar.anak.2107216@students.um.ac.id; tuti.mutia.fis@um.ac.id; budi.handoyo.fis@um.ac.id;
jati@unmer.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah efektivitas pembelajaran yang kurang optimal, yang disebabkan oleh kecenderungan siswa yang lebih menyukai metode pembelajaran interaktif dan fisik. Dengan didasari masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi *role playing* yang digunakan sebagai model pembelajaran yang interaktif dalam mengimprovisasi kemampuan yang dimiliki siswa khususnya literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi. *Classroom action research* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan mengacu pada model Kurt Lewin. 11 siswa terlibat dalam penelitian ini dengan komposisi 8 siswa putra dan 3 siswa putri. Tes yang terdiri dari 20 soal yang mengukur kemampuan literasi dan *social awareness* terkait materi bencana gempa bumi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Rata-rata skor tes siswa menunjukkan adanya peningkatan sebesar 34,09 poin dari tahap pra-siklus ke siklus pertama, dengan persentase peningkatan sebesar 78,13%. Temuan pada penelitian kali ini juga menunjukkan improvisasi yang lebih masif pada *social awareness* siswa dibandingkan kemampuan literasi siswa ketika *role playing* diimplementasikan sebagai model pembelajaran. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa implementasi *role playing* yang digunakan sebagai model pembelajaran yang interaktif dapat mengimprovisasi kemampuan yang dimiliki siswa khususnya literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi.

Kata Kunci: *Role Playing; Literasi; Social Awareness; Mitigasi Bencana*

Abstract: We conducted this research to address the issue of suboptimal learning effectiveness, which stems from students' preference for interactive and physical learning methods. Based on these problems, this research aims to evaluate the implementation of role playing, which is used as an interactive learning model to improve students' abilities, especially literacy and social awareness regarding earthquake disaster mitigation. Classroom action research is the method used in this research, referring to Kurt Lewin's model. 11 students were involved in this research, with a composition of 8 male students and 3 female students. A test consisting of 20 questions measuring literacy skills and social awareness related to earthquake disaster material was used as a data collection technique in this research. The average student test score showed an increase of 34.09 points from the pre-cycle stage to the first cycle, with an increase percentage of 78.13%. The findings in this research also show that improvisation is more massive in students' social awareness compared to students' literacy skills when role-playing is implemented as a learning model. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of role playing is used as an interactive learning model can improve students' abilities, especially literacy and social awareness regarding earthquake disaster mitigation.

Keywords: *Role Playing; Literacy; Social Awareness; Disaster Mitigation*

Article History:

Received: 18-08-2024

Revised : 23-08-2024

Accepted: 02-09-2024

Online : 16-09-2024



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Bencana alam merupakan peristiwa yang secara alami terjadi tanpa adanya campur tangan manusia. Bencana alam dapat terjadi akibat adanya perubahan yang terjadi di alam, baik yang berlangsung secara bertahap maupun secara drastis. Faktor alam bukan faktor satu-satunya penyebab terjadinya bencana alam, melainkan aktivitas manusia juga dapat memicu terjadinya bencana alam. Bencana alam bisa dideskripsikan sebagai kerusakan yang disebabkan oleh pola-pola kehidupan normal yang memiliki dampak negatif untuk kehidupan manusia, struktur sosial, serta munculnya kebutuhan masyarakat (Naryanto, 2021).

Berdasarkan letak geografisnya, Indonesia berada pada *Pasific Ring of Fire* yang tepatnya menjadi tempat titik temu dari tiga lempeng. Dikarenakan faktor tersebut, Indonesia menjadi wilayah yang rawan bencana alam khususnya bencana gempa bumi. Gempa bumi dapat diartikan sebagai terjadinya guncangan pada permukaan bumi yang diakibatkan oleh adanya aktivitas lempeng tektonik seperti adanya patahan aktif dan tumbukan akibat pergeseran lempeng bumi atau aktivitas vulkanik seperti gunung api dan runtuhannya batu didalam perut bumi (Supartoyo, 2016). Gempa bumi memiliki dampak yang sangat merusak, mencakup kerusakan infrastruktur, hilangnya nyawa, dan gangguan sosial-ekonomi yang signifikan, sehingga memerlukan kesiapsiagaan dan mitigasi yang efektif untuk meminimalkan kerugian.

Data yang diperoleh *United Nation International Strategy For Disaster* menunjukkan bahwa lebih dari 50% korban dari bencana alam merupakan anak-anak. Memberi anak-anak literasi tentang cara menangani bencana sejak dini merupakan salah satu cara pertama untuk meningkatkan *social awareness* tentang bencana. Sehingga ketika bencana terjadi, mereka memiliki pengetahuan yang memadai untuk tetap tenang dan tidak panik. Kegiatan yang dilakukan melalui perencanaan, pencegahan, dan kesiapsiagaan pemerintah daerah dan Warga Negara sebagai upaya untuk mengurangi dampak bencana yang disebabkan oleh fenomena alam maupun tindakan manusia, terutama korban jiwa manusia pada suatu wilayah dan waktu tertentu merupakan definisi dari mitigasi bencana. (Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 101 Tahun 2018).

Terdapat urgensi mengenai peningkatan pemahaman dan ketahanan bencana bagi masyarakat khususnya bagi siswa sekolah dasar yang belum mengetahui langkah-langkah yang harus diambil saat bencana tak terduga terjadi (Suarmika & Utama, 2017). Siswa sekolah dasar berhak mengetahui informasi tentang mitigasi bencana agar mereka memiliki wawasan dan bisa mempraktikkan langkah-langkah mitigasi saat bencana terjadi. Mitigasi bencana untuk siswa sekolah dasar melibatkan pengurangan risiko bencana dengan cara mengidentifikasi bahaya dan latihan evakuasi (Proulux, K., 2019). Oleh sebab itu, perlu diadakannya kegiatan

peningkatan literasi bencana bagi siswa sekola dasar supaya mereka dapat memahami lebih lanjt mengenai bencana dan tindakan mitigasinya.

Literasi bencana dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu atau kelompok untuk memahami, merespon, dan mempersiapkan diri terhadap ancaman bencana serta memainkan perankrusial dalam upaya mitigas dan kesiapsiagaan. Literasi bencana yang baik memungkinkan individu atau kelompok untuk lebih siap menghadapi bencana dengan cara yang terinformasi, mulai dari mengembangkan rencana evakuasi hingga mempersiapkan kit darurat dan memahami prosedur keselamatan yang tepat (Rachmawati, D., & Hanifa, 2021). Dengan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran individu atau kelompok tentang bencana, kita dapat mengurangi kerentanan dan meningkatkan kapasitas untuk bertahan dan pulih dari bencana. Studi yang dilakukan oleh Nugroho (2020) menunjukkan bahwa kelompok dengan tingkat literasi bencana yang tinggi mempunyai kemampuan yang lebih baik dalam merespons situasi darurat dan meminimalkan kerugian.

Pemahaman mengenai literasi bencana merupakan fondasi penting dalam mempersiapkan individu atau kelompok dalam mempersiapkan masyarakat menghadapi bencana. Akan tetapi, diperlukan juga *social awareness* yang kuat untuk mencapai efektifitas maksimal dalam mitigasi dan respon terhadap bencana. Penelitian terkini menyoroti hubungan erat antara literasi bencana dan *social awareness*, menunjukkan bahwa keduanya saling melengkapi dalam memperkuat kesiapsiagaan individu atau kelompok terhadap bencana. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lazrus, H., Morss, R. E., & Demuth (2021) menyoroti pentingnya kolaborasi antara literasi bencana dan *social awareness* dalam meningkatkan resiliensi komunitas terhadap bencana alam.

Social awareness dapat diartikan sebagai pemahaman individu dan komunitas tentang isu-isu sosial dan keberadaan orang lain di sekitar mereka. Individu yang memiliki *social awareness* yang baik akan lebih mampu untuk merasakan dan memahami kebutuhan dan kondisi orang lain di sekitarnya selama situasi krisis (Baron-Cohen, 2015). Individu yang memiliki *social awareness* yang tinggi cenderung lebih responsif terhadap kebutuhan kelompok yang rentan, seperti anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas, saat bencana terjadi (Deutsche, 2019). Studi yang dilakukan oleh Jørgensen, P., Nielsen, B., & Larsen (2020) menunjukkan bahwa komunitas dengan tingkat *social awareness* yang tinggi cenderung lebih siap dan efektif dalam merespons bencana alam, termasuk evakuasi, pertolongan pertama, dan pemulihan pasca-bencana.

Studi yang dilakukan oleh Hayudityas (2020) menemukan bahwa siswa sekolah dasar kurang menyadari pentingnya mitigasi bencana dan pihak sekolah kurang terlibat dalam memberikan literasi tentang mitigasi bencana. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman masyarakat tentang kerentanan bencana beserta upaya mitigasinya ditakutkan akan menyebabkan banyak korban jiwa yang berjatuh saat bencana terjadi. Terkhusus banyak anak pada jenjang Sekolah Dasar yang masih kurang memahami mitigasi bencana, padahal penting bagi mereka untuk memahami risiko bencana dan cara melindungi serta menyelamatkan diri ketika bencana sedang berlangsung. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan

edukasi tentang mitigasi bencana sejak dini dengan menggunakan kegiatan yang menarik bagi anak seperti kegiatan *role playing* atau bermain peran.

Bermain peran atau juga dikenal sebagai *role playing* adalah model penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa mengembangkan dan menghidupkan fantasi mereka dengan berperan sebagai karakter hidup atau benda mati (Putry Agung, 2018). Model ini sangat bergantung pada kehadiran siswa dikarenakan melibatkan siswa dalam jumlah banyak dan tentunya model ini membuat mereka merasa senang serta menikmati dalam proses belajar. Model pembelajaran ini merupakan bagian dari sebuah simulasi dapat memfasilitasi siswa untuk memahami serta menganalisis situasi atau proses sosial dalam masyarakat dan melibatkan siswa dalam peran karakter secara langsung serta berinteraksi antara satu dengan lainnya (Anggriani & Ishartiwi, 2018).

Model pembelajaran bermain peran atau *role playing* memiliki potensi besar dalam konteks mitigasi bencana, terutama dalam mendidik anak-anak dan masyarakat tentang cara menghadapi situasi darurat. Melalui skenario yang realistis, mereka dapat mempraktikkan langkah-langkah evakuasi, pertolongan pertama, dan teknik penyelamatan diri, yang semuanya penting untuk mitigasi bencana. Selain manfaat praktis, model pembelajaran bermain peran (*role playing*) juga dapat meningkatkan *social awareness* dan empati siswa dengan bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam skenario yang telah dibuat sedemikian rupa, yang sangat penting untuk membangun solidaritas dan koordinasi dalam kelompok. Argumen tersebut didukung dengan studi oleh Williams, J., Smith, K., & Brown (2020) dengan menyatakan kemampuan kerjasama dan rasa tanggung jawab yang dimiliki siswa dalam kontribusi pada resiliensi kelompok secara keseluruhan mengalami peningkatan dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Pemanfaatan model pembelajaran bermain peran atau *role playing* dalam pembelajaran memiliki signifikansi yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan literasi dan *social awareness* siswa khususnya pada jenjang pendidikan tingkat dasar. Hal ini dikarenakan kegiatan *role playing* menuntut siswa untuk aktif dalam memperagakan tokoh hidup atau benda mati yang mereka perankan dengan bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam skenario yang telah dibuat sedemikian rupa. Dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran bermain peran lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa (Sundari, 2022). Dalam penelitiannya, Wijaya (2020) juga menyetujui bahwa siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran bermain peran mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan.

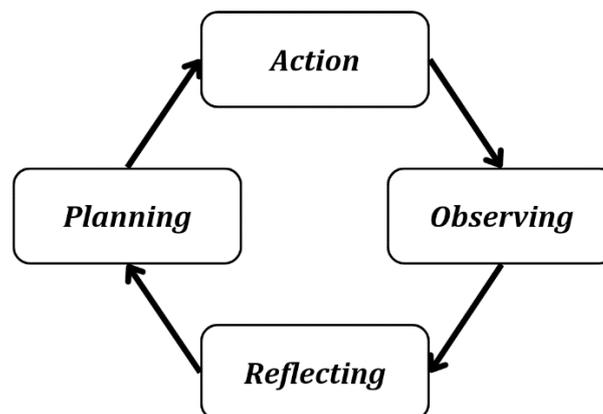
Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, data yang ditinjau dari raporpendidikan.kemdikbud.go.id menyatakan bahwa siswa pada UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo memiliki tingkat literasi di tingkat sedang dan membutuhkan tindak lanjut untuk dilakukan peningkatan. Disamping itu, siswa pada sekolah tersebut kurang menyukai pembelajaran secara formal yang berpusat pada guru dan membaca untuk digunakan untuk belajar atau mencari informasi. Mereka lebih menyukai pembelajaran interaktif yang menuntut aktifitas fisik

seperti berkomunikasi satu sama lain, berkolaborasi, saling membantu serta mempraktikkan suatu materi pembelajaran. Dengan kondisi tersebut, maka implementasi kegiatan bermain peran atau *role playing* cocok diterapkan pada siswa UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo untuk meningkatkan literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan literasi dan *social awareness* siswa Sekolah Dasar mengenai bencana gempa bumi. Selain itu, penelitian ini juga mengukur efektivitas model pembelajaran tersebut dalam membekali siswa dengan pengalaman konkrit dan kemahiran yang dibutuhkan dalam menghadapi situasi darurat ketika bencana sedang terjadi. Penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi sejauh mana model pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa dalam konteks mitigasi bencana. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pendidik dan pembuat kebijakan ide baru tentang cara membuat program pendidikan bencana yang lebih interaktif dan efektif.

B. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* sebagai metodenya dengan pendekatan partisipan yang menggunakan model pembelajaran satu kelas dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas atau kelompok tertentu. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran atau *role playing*, tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan *social awareness* siswa tentang materi bencana gempa bumi. Adapun bagan alur penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan yaitu seperti yang dijelaskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan alur Penelitian Berdasarkan Model Muhammad Djajadi

Sumber: Djajadi, 2019

Penelitian ini menggunakan empat langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama dan siklus-siklus berikutnya, yaitu; perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengumpulan data (*observing*), refleksi (*analisis dan interpretasi*) (Djajadi, 2019). Peneliti dapat mengevaluasi kegiatan pada komponen refleksi untuk menentukan bagaimana permasalahan yang terjadi di dalam kelas dapat teratasi dengan baik dengan penerapan penelitian tindakan kelas ini. Jika hasil tidak memuaskan atau masalah belum terpecahkan, maka perlu

dilakukan tindakan lanjutan dengan mengubah tindakan sebelumnya atau membuat tindakan yang sepenuhnya baru untuk diterapkan pada siklus berikutnya. Oleh karena itu, jumlah siklus yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas sangat bergantung pada tingkat keberhasilan penyelesaian masalah (Susilowati, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo yang terletak di Jl. Manggar No. 57, Sukorejo, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar, Jawa Timur. Siswa kelas V yang sedang menjalani semester genap pada tahun akademik 2023/2024 adalah subjek penelitian. Subjek penelitian berjumlah sebelas orang yang terdiri dari delapan siswa laki-laki dan tiga siswa perempuan. Tujuan dari kegiatan ini pada mata pelajaran MIPAS adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi tentang materi yang berkaitan dengan mitigasi bencana gempa bumi.

Proses pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian yang memerlukan ketelitian dan kecermatan yang tinggi untuk mendapatkan data yang benar dan berkualitas tinggi. Penelitian ini menggunakan tes yang ditujukan untuk siswa. Tes diberikan kepada siswa sebelum perlakuan pertama, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi. Tes ini juga diberikan kembali setelah beberapa perlakuan, yang bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi. Terdapat instrumen penelitian yang dibuat untuk mengukur kemampuan literasi dan *social awareness* siswa dalam mitigasi bencana gempa bumi yang terdiri dari 20 item pernyataan telah disesuaikan untuk menilai kemampuan literasi dan *social awareness* siswa dalam mitigasi bencana gempa bumi, dan masing-masing tahap kegiatan disesuaikan dengan indikator yang tercantum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator Kegiatan Bermain Peran atau Role Playing

| No | Indikator |
|----|--|
| 1 | Memahami fenomena bencana alam terutama gempa bumi. |
| 2 | Menganalisis faktor penyebab bencana alam khususnya gempa bumi. |
| 3 | Mengidentifikasi bencana alam yang sering terjadi pada lingkungan tempat tinggalnya. |
| 4 | Merencanakan tindakan darurat saat menghadapi bencana gempa bumi. |
| 5 | Mengembangkan kesiapsiagaan dan mempelajari langkah-langkah untuk melindungi diri dan orang lain saat terjadi bencana alam, terutama gempa bumi. |

Sumber: (Satrio, 2019)

Analisis data dilakukan setelah memperoleh skor literasi dan *social awareness* dari hasil soal tes yang telah diisi oleh siswa pada sebelum dan setelah tindakan. Selanjutnya skor tersebut dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Kemampuan Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh tiap individu}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah itu, skor hasil belajar digolongkan pada kualifikasi berpikir kompleks spasial siswa dengan tujuan untuk mengetahui kualifikasi tingkat literasi dan *social awareness* siswa pada sebelum tindakan dan setelah tindakan. Berikut tabel distribusi frekuensi skor untuk kedua kemampuan tersebut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor

| Interval (%) | Kategori |
|--------------|---------------|
| 80 – 100 | Baik Sekali |
| 66 – 79 | Baik |
| 56 – 65 | Cukup |
| 40 – 55 | Kurang |
| < 39 | Kurang Sekali |

Sumber: (Arikunto, 2021)

Kemudian akan dihitung rata-rata nilai dari literasi dan *social awareness* menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rerata Nilai Kemampuan Siswa} = \frac{\sum \text{Skor Seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa Keseluruhan}}$$

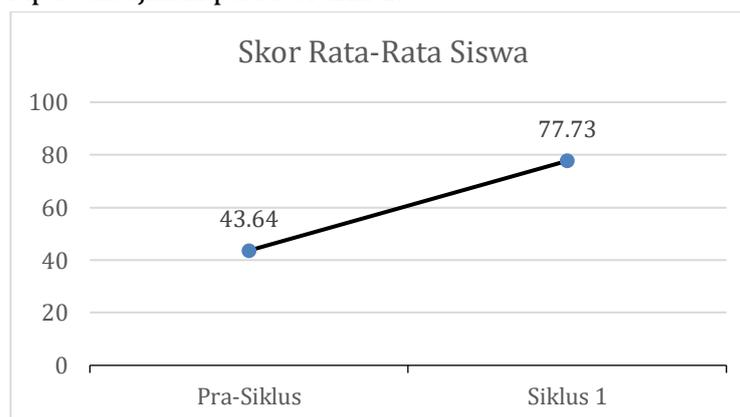
Setelah itu akan dilakukan perhitungan persentase peningkatan nilai dari literasi dan *social awareness*:

$$\text{Presentase Peningkatan} = \frac{\text{Skor setelah tindakan} - \text{Skor sebelum tindakan}}{\text{Skor sebelum tindakan}} \times 100 \%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus tindakan kelas karena hasil yang diperoleh pada siklus pertama sudah sangat memuaskan dan berhasil mengatasi masalah pembelajaran yang ada di kelas. Berdasarkan hasil dari pengolahan data terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi pada pra-siklus dan siklus 1. Data peningkatan kemampuan literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi dapat disajikan pada Grafik 1.



Grafik 1. Rata-Rata Skor Literasi dan *Social Awareness* Siswa

Sumber: Data Peneliti 2024

Pada Grafik 1 di atas ditunjukkan rata-rata skor pada tes kemampuan literasi dan *social awareness* siswa. Data diperoleh dengan memberikan soal tes kepada siswa dengan rincian 10 soal yang mengacu pada materi mitigasi bencana gempa bumi dan 10 soal yang mengacu pada materi mengenai kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitarnya ketika terjadi bencana gempa bumi. Pada grafik tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan signifikan dari pra-siklus dengan siklus 1.

Peningkatan kemampuan literasi dan *social awareness* tentang mitigasi bencana gempa bumi disajikan pada Tabel 3,

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Literasi dan *Social Awareness* Siswa

| Tahapan | Rata-Rata Skor | Peningkatan | Persentase Peningkatan |
|------------|----------------|-------------|------------------------|
| Pra-Siklus | 43,64 | - | - |
| Siklus 1 | 77,74 | 34,09 | 78,13% |

Sumber: Peneliti 2024

Pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan kemampuan literasi dan *social awareness* siswa dari sebelum dan setelah tindakan. Pada tahap pra-siklus siswa memiliki rata-rata skor yang rendah yaitu 43,64 dan pada tahap siklus 1 menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata skor 77,74. Berdasarkan data yang telah didapat, terdapat peningkatan 34,09 poin dari tahap pra-siklus ke siklus 1 dengan persentase peningkatan 78,13%. Terdapat rentang nilai kemampuan literasi dan *social awareness* siswa yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rentang Skor Kemampuan Literasi dan *Social Awareness* Siswa

| Rentang Skor | Kategori | Pra-Siklus | | Siklus 1 | |
|---------------|---------------|------------|-------------|-----------|-------------|
| | | N | % | N | % |
| 80 – 100 | Sangat Baik | 0 | 0 | 7 | 63,64% |
| 66 – 79 | Baik | 0 | 0 | 3 | 27,27% |
| 56 – 65 | Cukup | 0 | 0 | 1 | 9,09% |
| 40 – 55 | Kurang | 9 | 81,82% | 0 | 0 |
| < 39 | Sangat Kurang | 2 | 18,18% | 0 | 0 |
| Jumlah | | 11 | 100% | 11 | 100% |

Sumber: Peneliti 2024

Pada Tabel 4 menunjukkan rentang skor kemampuan literasi dan *social awareness* yang dimiliki siswa pada setiap tahapannya. Pada tahap pra-siklus, terdapat 9 siswa atau sebesar 81,82% yang termasuk dalam kategori kurang pada skor kemampuan literasi dan *social awareness*-nya. Sedangkan pada tahap siklus 1 terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi dan *social awareness* siswa yang ditunjukkan dengan sebanyak 7 siswa atau sebesar 63,64% yang memiliki skor dalam kategori sangat baik. Adapun rincian dari peningkatan tiap komponennya yang disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Literasi Tentang Mitigasi Bencana Gempa Bumi

| Tahapan | Rata-Rata Skor | Peningkatan | Persentase Peningkatan |
|------------|----------------|-------------|------------------------|
| Pra-Siklus | 47,27 | - | - |
| Siklus 1 | 67,27 | 20 | 42,31% |

Sumber: Peneliti 2024

Tabel 5 menjabarkan mengenai peningkatan kemampuan literasi tentang mitigasi gempa bumi yang dimiliki siswa ketika sebelum dan sesudah tindakan. Berdasarkan data yang telah didapat, terdapat peningkatan 20 poin dari tahap pra-siklus ke siklus 1 dengan persentase peningkatan 42,31%. Dengan perolehan rata-rata skor 47,27 pada tahap pra-siklus dan 67,27 pada tahap siklus 1. Peningkatan kemampuan *social awareness* siswa disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Peningkatan Kemampuan *Social Awareness* Siswa

| Tahapan | Rata-Rata Skor | Peningkatan | Persentase Peningkatan |
|------------|----------------|-------------|------------------------|
| Pra-Siklus | 40,91 | - | - |
| Siklus 1 | 88,18 | 47,27 | 115,56% |

Sumber: Peneliti 2024

Pada tabel 6 menunjukkan peningkatan kemampuan *social awareness* yang dimiliki oleh siswa pada setiap tahapan. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan yang signifikan antar tahapan. Pada tahap pra-siklus siswa memiliki rata-rata skor sebesar 40,64 dan pada tahap siklus 1 siswa memiliki rata-rata skor sebesar 88,18. Sehingga dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan 47,27 atau sebesar 115,56% dari tahapan pra-siklus ke siklus 1.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo, dapat diketahui bahwa terjadi sebuah peningkatan terhadap kemampuan siswa setelah dilakukannya serangkaian perlakuan. Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan rata-rata skor tes siswa sebesar 34,09 poin dari tahap pra-siklus ke siklus pertama, dengan persentase peningkatan mencapai 78,13%. Ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dan *social awareness* siswa, khususnya terkait mitigasi bencana gempa bumi, dari tahap pra-siklus ke siklus pertama. Hal tersebut telah membuktikan bahwa model pembelajaran bermain peran atau *role playing* mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dan *social awareness* pada materi mitigasi bencana gempa (Shah et al., 2020).

Pada penelitian ini, didapati bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) memberikan peningkatan yang lebih masif pada kemampuan *social awareness* yang dimiliki siswa. Diketahui bahwa hasil rata-rata skor siswa pada kemampuan *social awareness* terdapat peningkatan 47,27 poin atau sebesar 115,56 % dari tahapan pra-siklus ke siklus 1. Sedangkan pada hasil rata-rata skor kemampuan literasi siswa terdapat peningkatan 20 poin dari tahap pra-siklus ke siklus 1 dengan persentase peningkatan 42,31%. Dengan mendasarkan pada temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran ini lebih jitu dalam meningkatkan *social awareness* siswa daripada kemampuan literasinya (Bernados Jr, S., & Ocampo, 2024).

Penerapan model pembelajaran bermain peran atau *role playing* mampu menunjang kemampuan literasi dan *social awareness* yang dimiliki siswa khususnya pada mitigasi bencana gempa. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk beraktifitas fisik seperti berkomunikasi satu sama lain, berkolaborasi, saling membantu serta mempraktikkan suatu materi pembelajaran. Berdasarkan catatan lapangan saat pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias dalam mempraktikkan upaya mitigasi bencana didalam sebuah skenario bencana alam gempa bumi yang telah dirancang. Skenario yang realistis secara tidak langsung membuat siswa mampu untuk memperkuat kemampuan literasi mengenai mitigasi bencana yang aktual sesuai dengan kondisi lingkungannya serta meningkatkan *social awareness* dan empati siswa yang sangat penting untuk membangun solidaritas dan koordinasi antara satu dengan yang lain (Ashcroft et al., 2021).

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya, seperti yang dilaporkan oleh Yulianti et al. (2019), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Penelitian oleh Afidah et al. (2023) juga mendukung temuan ini, menunjukkan

peningkatan signifikan dalam literasi siswa melalui penggunaan *role playing*. Selain itu, (Wardani, 2016) menemukan bahwa implementasi model pembelajaran *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. Penelitian Alfi & Wibangga (2023) juga mengkonfirmasi manfaat *role playing*, yang dalam kombinasinya dengan *project based learning* (PjBL) pada materi mitigasi bencana, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Menurut penelitian yang dilakukan di UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo dan didukung oleh studi-studi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan literasi dan kesadaran sosial siswa terutama dalam konteks mitigasi bencana gempa bumi. Implementasi metode ini membuat siswa lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar (Tsai et al., 2020). Peningkatan semangat belajar ini juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik mengenai mitigasi bencana gempa bumi. Selain itu, metode pembelajaran ini membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan mengurangi kejenuhan di kelas (Arinta et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo dengan didukung oleh penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran atau *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan *social awareness* yang dimiliki siswa khususnya pada mitigasi bencana gempa bumi. penerapan model pembelajaran ini membuat siswa lebih antusias dalam menjalani proses belajar mengajar. Peningkatan antusiasme siswa dalam pembelajaran juga berpengaruh pada pemahaman siswa dalam materi mengenai mitigasi bencana gempa bumi yang lebih mudah untuk dipahami. Penggunaan model pembelajaran juga membuat siswa merasa lebih bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran serta siswa jarang merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* secara efektif meningkatkan literasi dan *social awareness* siswa, terutama dalam konteks mitigasi bencana gempa bumi. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus tindakan kelas, karena hasil yang dicapai pada siklus pertama sudah sangat memuaskan dan mampu mengatasi masalah pembelajaran yang ada. Rata-rata skor tes siswa meningkat sebesar 34,09 poin dari tahap pra-siklus ke siklus pertama, dengan persentase peningkatan sebesar 78,13%. Meski demikian, model pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan *social awareness* siswa dibandingkan kemampuan literasi siswa. Selain itu, penerapan *role playing* membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi selama penelitian, disarankan agar penerapan model pembelajaran *role playing* dilengkapi dengan fasilitas dan sumber daya yang memadai. Hal ini akan lebih mendukung peningkatan kemampuan literasi dan *social awareness* siswa, khususnya dalam memahami materi mitigasi bencana gempa bumi secara lebih efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih kepada tim Kampus Mengajar 7 yang bertugas di UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo khususnya Evrilya Anggi Nuraisyah, Lidya Cherish Septia, Lilia Qotrun Nada dan Zulfa Nahdiyatul Chusna serta keluarga besar UPT Satuan Pendidikan SDN 1 Sukorejo yang telah bersedia membantu dan memberi *support* dalam keberlangsungan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, S., Wardhani, I. S. K., William, N., Pratiwi, D. J., & Puspasari, Y. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Literasi Finansial Pada Siswa Kelas V Sdn 1 Tawing. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 86–93. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v3i2.593>
- Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBl) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(4), 768. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ>
- Arinta, R. R., Emanuel, A. W. R., & Suyoto, S. (2020). Effectiveness of gamification for flood emergency planning in the disaster risk reduction area. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(4), 108–124. <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i4.13145>
- Ashcroft, J., Byrne, M. H. V., Brennan, P. A., & Davies, R. J. (2021). Preparing medical students for a pandemic: A systematic review of student disaster training programmes. *Postgraduate Medical Journal*, 97(1148), 368–379. <https://doi.org/10.1136/postgradmedj-2020-137906>
- Baron-Cohen, S. (2015). *The Science of Empathy and the Myth of the First-Person Perspective*. MIT Press.
- Bernados Jr, S., & Ocampo, L. (2024). Exploring the role of social capital in advancing climate change mitigation and disaster risk reduction. *Community Development*, 55(4), 470–490. <https://doi.org/10.1080/15575330.2023.2253316>
- Deutsche, Welle. (2019) The Role of Social Awareness in Disaster Response.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Arti Bumi Intaran.
- Hayudityas, B. (2020). Pentingnya Penerapan Pendidikan Mitigasi Bencana Di Sekolah Untuk Mengetahui Kesiapsiagaan Peserta Didik. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 94–102.
- Jørgensen, P., Nielsen, B., & Larsen, K. (2020). Social Awareness and Community Response to Natural Disasters. *Journal of Disaster Management*. *Journal of Disaster Management*, 18(2), 215–230.
- Lazrus, H., Morss, R. E., & Demuth, J. L. (2021). Enhancing Community Resilience to Natural Hazards through Collaboration between Disaster Literacy and Social Awareness. *Journal of Disaster Management*, 15(2), 45–62.
- Naryanto, H. S. (2021). Analisis Risiko Bencana Gempa di Kabupaten Serang. *Jurnal ALAMI: Jurnal Teknologi Reduksi Risiko Bencana*, 4(2), 114–123. <https://doi.org/10.29122/alami.v4i2.4541>
- Nugroho, H. (2020). Mitigasi Bencana Berbasis Literasi. *International Journal of Disaster Risk Reduction*.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 101 Tahun 2018. (n.d.). *Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 101 Tahun 2018*.
- Proulux, K., & F. A. (2019). Disaster Risk Reduction in Early Childhood Education: Effects on

- Preschool Quality and Childs Outcomes. *International Journal of Educational Development*, 66.
- Putry Agung, Y. D. A. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Putry Agung STKIP Al Islam Tunas Bangsa , Bandar Lampung Yulistyas Dwi Asmira STKIP Al Islam Tunas Bangsa. *Jurnal Caksa-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.195>
- Rachmawati, D., & Hanifa, R. (2021). Literasi Bencana Dan Kesiapsiagaan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Bencana*.
- Satrio. (2019). *Buku Saku (Tanggap Tangkas Tangguh Menghadapi Bencana)*. Pusat Data Informasi dan Humas BNPB.
- Shah, A. A., Gong, Z., Pal, I., Sun, R., Ullah, W., & Wani, G. F. (2020). No Title Disaster risk management insight on school emergency preparedness—a case study of Khyber Pakhtunkhwa, Pakistan. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 51, 101805. <https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2020.101805>
- Suarmika, P. E., & Utama, E. G. (2017). Pendidikan mitigasi bencana di sekolah dasar: Sebuah kajian analisis etnopedagogi [Disaster mitigation education in elementary schools: An ethnopedagogical analysis study]. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 18. <https://doi.org/10.26737/jpdi.V2i2.327>
- Sundari, U. F. K. M. (2022). Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Mitigasi Bencana untuk Anak Usia Dini di Kecamatan Panimbang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 113–125.
- Supartoyo. (2016). *Katalog Gempa bumi merusak Di Indonesia tahun 2015 (GEOMAGZ, 6)*. Badan Geologi KESDM.
- Susilowati, D. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(1), 29–39. <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Tsai, M. H., Chang, Y. L., Shiau, J. S., & Wang, S. M. (2020). Exploring the effects of a serious game-based learning package for disaster prevention education: The case of Battle of Flooding Protection. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 43, 101393. <https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2019.101393>
- Wardani, N. A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9), 908–914.
- Wijaya, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 16–20. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1988>
- Williams, J., Smith, K., & Brown, L. (2020). Enhancing Community Resilience through Role Playing. *Journal of Disaster Risk Reduction*, 24(3), 75–88.
- Yulianti, E., Jaya, I., & Eliza, D. (2019). Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak Twin Course Pasaman Barat. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 41–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.33>