

EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* DAN CERAMAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 PLERET BANTUL

THE EFFECTIVENESS OF *ROLE PLAYING* AND LECTURING METHODS ON GEOGRAPHY STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT IN CLASS XI IPS SMA 1 PLERET BANTUL

Oleh : Annisa Nugraheni, Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Yogyakarta, annisanugraheni16@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan prestasi belajar antara metode *Role Playing* dengan ceramah dalam pembelajaran geografi kelas XI IPS di SMA N 1 Pleret. (2) Efektivitas Metode pembelajaran *Role Playing* dengan ceramah terhadap prestasi belajar geografi kelas XI IPS di SMA N 1 Pleret. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *Pretest-Posttest Control group design*. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Metode pembelajaran *Role Playing* dan metode ceramah, serta variabel terikat yaitu prestasi belajar. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA N 1 Pleret yang berjumlah 83 siswa. Sampel penelitian diambil secara purposive yaitu masing-masing 24 siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 3. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan tes prestasi belajar. Teknik analisis data menggunakan uji-*t* untuk menguji hipotesis. Data penelitian diolah dengan bantuan program *SPSS 11,5 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar geografi menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dengan prestasi belajar geografi dengan metode ceramah. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai *post test* yang kemudian dilakukan pengujian hipotesis berupa perhitungan uji-*t* dengan hasil *p* sebesar 0,00 yaitu lebih kecil dari 0,05. (2) Efektivitas Metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah terhadap prestasi belajar geografi kelas XI IPS SMA N 1 Pleret. Hal ini dibuktikan dengan nilai *post test* rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 80,96, sedangkan rata-rata nilai *post test* kelas kontrol yaitu 73,50. Peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang dibuktikan dengan hasil perhitungan *gain score* pada kelas eksperimen yaitu 0,56 dan *gain score* kelas kontrol yaitu 0,39.

Kata kunci: prestasi belajar, *role playing*, ceramah.

Abstract

This study aimed to analyze: (1) The difference of geography student's learning achievement between Role Playing and lecturing methods in class XI IPS SMA N 1 Pleret. (2) The effectiveness of Role Playing and lectures methods on geography learning achievement in class XI IPS SMA N 1 Pleret. This study is a Quasi Experiment with pretest-posttest control group design. The independent variable such as Role Playing method and lecturing method, then dependent variable is learning achievement. The population were all student of class XI IPS SMA N 1 Pleret, with total population 82 students. Samples were taken by purposive, then the result is 24 students of each class. Class XI IPS 1 as the experimental class and class XI IPS 3 as the control class. Data collected by learning achievement tests. Technique of data Analysis using t-test to test the hypothesis. Data were analyzed with SPSS 11.5 for windows. The results showed that: (1) There are significant differences of geography student's learning achievement between Role Playing and lecturing methods in class XI IPS SMA N 1 Pleret. This is based on the learning achievement of post test then testing the hypothesis and the result of the t-test with a significance value of 0.00 is less than 0.05. (2) Effectiveness of Role Playing method is higher than the lecturing method on geography learning achievement of class XI IPS in SMA N 1 Pleret. This is evidenced by the average value of post-test experimental class is 80.96, while the average value of post test control class is 73.50. Improved learning achievement in the experimental class higher than the control class as evidenced by the results of the calculation gain score the experimental class is 0.56 and the gain scores the control class is 0.39.

Keywords: learning achievement, role playing, lecturing.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat, dari generasi ke generasi. Pendidikan sangat bermakna bagi kehidupan individu, masyarakat, suatu bangsa (Dwi Siswoyo, 2008: 25). Peserta didik memiliki perbedaan karakteristik dalam kemampuan, bakat, minat, watak, ketahanan, semangat, dan sebagainya. Siswa SMA memiliki

karakteristik perkembangan kognitif pada tahap perkembangan operasional formal yaitu pada umur antara 12 sampai 18 tahun. Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih (2012: 39), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipothetico deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis.

Pengetahuan tentang karakteristik peserta didik hendaknya menjadi pendorong bagi pendidik

dalam mencari metode-metode pendidikan yang lebih cocok dalam pembelajaran peserta didik, sehingga dapat berkembang seoptimal mungkin (Dwi Siswoyo, 2008: 21). Pendidik harus memahami situasi dan kondisi peserta didik untuk mengetahui kemampuan para peserta didiknya dalam proses pembelajaran. Kenyataannya masih banyak pendidik yang mendominasi dan meminimalkan keterlibatan siswa, akibatnya siswa menjadi pasif. Kenyataan serupa juga ditemukan pada kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Pleret Bantul. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada waktu praktik pengalaman lapangan (PPL) tahun 2013, dalam proses pembelajaran siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret ditemukan bahwa guru geografi dalam menyampaikan materi masih didominasi oleh metode ceramah. Kurangnya variasi dalam pembelajaran serta sumber belajar hanya berasal dari LKS (Lembar Kerja Siswa) mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Adanya kendala tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan dapat memotivasi serta meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga prestasi belajar menjadi lebih baik. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif yaitu metode *Role Playing*. Metode Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Wina Sanjaya, 2013: 161). Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun (2009: 329) *Role Playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Metode *Role Playing* untuk pembelajaran geografi belum pernah diterapkan di SMA Negeri 1 Pleret. Oleh karena itu peneliti ingin

membandingkan prestasi belajar geografi dengan menggunakan metode *Role Playing* dan prestasi belajar geografi siswa dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Metode *Role Playing* dan Ceramah terhadap Prestasi belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret Bantul”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Experiment*. Desain penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control group design*. Tempat dan waktu penelitian yaitu diadakan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret yang terletak di Kedaton, Pleret, Pleret, Bantul, Yogyakarta. 55791, pada bulan Februari sampai Agustus 2014. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret semester genap tahun ajaran 2013/2014 sebanyak 82 siswa yang terdiri atas tiga kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan jumlah siswa dalam

penelitian berdasarkan nilai Ujian Akhir Semester satu tahun ajaran 2013/2014 yaitu kelas XI IPS dengan jumlah 24 siswa dan kelas XI IPS 3 dengan jumlah 24 siswa. Jadi jumlah sampel secara keseluruhan yaitu 48 siswa. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes prestasi belajar, dokumentasi, dan observasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes geografi yang disesuaikan dengan materi yang diberikan kepada siswa. Instrumen tes dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda 30 soal dengan 5 alternatif jawaban dan 5 soal uraian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji-*t* dan perhitungan *gain score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMA Negeri 1 Pleret terletak di Dusun Kedaton, Desa Pleret, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul 55791 Daerah Istimewa Yogyakarta. SMA Negeri 1 Pleret Bantul ini berdiri di atas lahan seluas 9.873 m² dan memiliki luas bangunan 5.426 m². Sekolah ini berbatasan secara langsung dengan SMP Negeri 2

Pleret pada sisi timurnya, dan pada bagian selatan sekolah ini berbatasan dengan persawahan penduduk hingga bagian barat sekolah. Selain berbatasan dengan persawahan, pada sisi barat sekolah juga berbatasan dengan kompleks perumahan penduduk. Di sebelah utara berbatasan dengan jalan desa yang juga merupakan sarana akses yang utama menuju SMA Negeri 1 Pleret.

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret semester genap tahun ajaran 2013-2014. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penelitian dilakukan pada bulan Maret sampai April 2014. Penelitian dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran *Role Playing* dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran ceramah. Dalam kegiatan pembelajaran ini, peneliti

bertindak sebagai guru. Materi pembelajaran geografi yang disampaikan yaitu Kompetensi Dasar 3.1 yaitu menganalisis pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan.

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa prestasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan prestasi belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan. Pemberian perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya diberikan *post test*. Nilai dari prestasi belajar yang berupa *pre test* dan *post tes* dibandingkan, untuk mengetahui metode pembelajaran mana yang lebih efektif antara metode pembelajaran *role playing* dan ceramah.

Pembelajaran geografi pada siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol sesuai dengan indikator yaitu menjelaskan pengertian pembangunan, mendeskripsikan konsep pembangunan berkelanjutan, dan memberi

tindakan-tindakan yang mencerminkan pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan. Pembelajaran yang dilakukan di kelas XI IPS 1 dengan metode *Role Playing* dan kelas XI IPS 3 dengan metode ceramah disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang ada. Pertemuan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan alokasi waktu 270 menit atau 6 jam pelajaran.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol, dengan hasil sebagai berikut.

a. Deskripsi data prestasi belajar geografi

Data prestasi belajar geografi diperoleh berdasarkan nilai kognitif peserta didik. Data yang diperoleh yaitu nilai test sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran (*pre test*) dan nilai test setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran (*post test*).

Pre test dilakukan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberi perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai *pre test* kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pre test* siswa kelas eksperimen yaitu 55,85 dan rata-rata siswa kelas kontrol yaitu 56,04. Perbedaan tersebut memiliki selisih 0,19. Nilai tertinggi *pre test* kelas eksperimen yaitu 67,00 dan terendah yaitu 49,00. Nilai tertinggi *pre test* kelas kontrol yaitu 62,00 dan terendah yaitu 49,00.

Post test dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen dengan metode *role playing* dan kelas kontrol dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai *post test* siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *post test* kelas kontrol. Rata-rata nilai *post test* siswa kelas

eksperimen yaitu sebesar 80,96 dan rata-rata nilai *post test* siswa kelas kontrol yaitu 73,50. Perbedaan tersebut memiliki selisih 7,46. Nilai tertinggi kelas eksperimen yaitu 89,00 dan nilai terendah yaitu 75,00. Nilai tertinggi kelas kontrol yaitu 82,00 dan nilai terendah yaitu 65,00.

b. Deskripsi data hasil pengujian persyaratan analisis

1) Pengujian Normalitas

Pengujian Normalitas pada penelitian ini menggunakan uji dengan bantuan program *SPSS 11,5* dengan syarat apabila signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan normal, sedangkan apabila signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

Berdasarkan data *pre test*, hasil pengujian normalitas prestasi belajar pada kelas eksperimen nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,110 dan kelas kontrol nilai

signifikansinya yaitu sebesar 0,62. Berdasarkan data *post test*, hasil pengujian normalitas prestasi belajar kelas eksperimen nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,295 dan kelas kontrol nilai signifikansinya 0,805. Hasil pengujian normalitas *pre test* menunjukkan bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05 artinya data *pre test* normal.

2) Pengujian Homogenitas

Pengujian Homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene* dengan bantuan program *SPSS 11,5* dengan syarat apabila signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

Berdasarkan data penelitian diperoleh pengujian homogenitas *pre test* pada kelas eksperimen

nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,203 dan kelas kontrol nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,761. Pengujian homogenitas data *post test*, untuk kelas eksperimen nilai signifikansinya yaitu sebesar 0,053 dan kelas kontrol nilai signifikansinya 0,264. Hasil pengujian homogenitas *pre test* menunjukkan bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05 artinya data *pre test* homogen.

c. Deskripsi data hasil Uji-t

Penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan Uji-t yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 untuk penilaian prestasi belajar. Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar

geografi siswa yang menggunakan metode *Role playing* dengan metode ceramah dalam pembelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret.

d. Deskripsi data hasil perhitungan *gain score*

Perhitungan *gain score* dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar yang diperoleh siswa berdasarkan nilai *pre test* dan *post test*. Berdasarkan perhitungan *gain score* pada kelas eksperimen yaitu 0,56 dan *gain score* kelas kontrol yaitu 0,39. Hasil perhitungan *gain score* tersebut artinya bahwa peningkatan prestasi belajar siswa kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol atau kelas dengan metode ceramah dalam pembelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret.

4. Pembahasan

Berdasarkan analisis, prestasi belajar siswa dengan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar siswa dengan metode ceramah, artinya metode pembelajaran *role playing* lebih efektif daripada metode ceramah terhadap prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret. Metode *role playing* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif metode pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS semester genap materi yang disajikan yaitu tentang lingkungan hidup sehingga dapat dilakukan simulasi tentang lingkungan hidup yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau simulasi tentang kehidupan manusia dan lingkungannya.

Kegiatan *role playing* yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pleret dapat membantu mempermudah siswa untuk memahami peristiwa-

peristiwa yang mungkin muncul pada masa mendatang. Kaitannya dengan materi pembelajaran yaitu siswa mampu memahami pentingnya lingkungan dan keterlibatan manusia dalam pemanfaatan lingkungan hidup. Siswa dapat mengerti hubungan antara manusia dan lingkungannya dengan cara simulasi peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan, baik keuntungan dari pemanfaatan lingkungan hidup maupun kerugian yang dapat ditimbulkan dari pemanfaatan lingkungan hidup. Metode *role playing* melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang berupa memperagakan kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa tentang kehidupan manusia dan kaitannya dengan lingkungan, sehingga semua siswa dapat terlibat baik sebagai pemeran maupun sebagai pengamat.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar geografi menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dibandingkan dengan prestasi belajar geografi dengan metode ceramah. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai *post test* yang kemudian dilakukan pengujian hipotesis berupa perhitungan uji-*t* dengan hasil *p* sebesar 0,00 yaitu lebih kecil dari 0,05.
- b. Efektivitas Metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah terhadap prestasi belajar geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret. Hal ini dibuktikan dengan nilai *post test* rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 80,96 sedangkan rata-rata nilai *post test* kelas kontrol yaitu 73,50. Peningkatan prestasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang dibuktikan dengan hasil perhitungan *gain score* pada kelas eksperimen yaitu 0,56 dan *gain score* kelas kontrol yaitu 0,39.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru diharapkan memanfaatkan waktu seefektif mungkin sehingga dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Bagi Guru dapat menggunakan metode *Role Playing* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Bagi penelitian mendatang agar memperhatikan situasi dan kondisi siswa sehingga dapat menggunakan metode yang menarik serta sesuai untuk meningkatkan prestasi belajar geografi.

DAFTAR PUSTAKA

Asri Budiningsih. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. (2009). *Models of teaching (Model-Model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dwi Siswoyo, dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Yogyakarta, 21 Oktober 2014
Pembimbing,



Muhammad Nursaban, M.Pd.
NIP. 19780710 200501 1 003

