

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

Oleh :  
Annisa Nugraheni  
NIM. 10405241034

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan prestasi belajar antara metode *Role Playing* dengan ceramah dalam pembelajaran geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret. (2) Efektivitas Metode pembelajaran *Role Playing* dengan ceramah terhadap prestasi belajar geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 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 Negeri 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 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.

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