

ABSTRAK

“PENGARUH METODE BELAJAR *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA KEMALA BHAYANGKARI KELAS XI IIS TAHUN AJARAN 2015-2016”

Oleh
Elia Juniawati

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan metode konvensional dengan teknik diskusi dan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran ekonomi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen, dengan subyek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI MIA (kelas kontrol) dan XI IIS (kelas *role playing*). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes tertulis yang diberikan guru kepada siswa. Pengolahan data dilakukan dengan uji t (*paired-sample t-test*) dan *independent sample t-test* menggunakan aplikasi program SPSS. 21.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Besarnya pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta diukur dengan menggunakan tabel anova untuk memperoleh nilai *Eta Square*. Hasilnya, pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 0.402. artinya variabilitas peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kompetensi dasar pasar modal sebesar 40,2% dapat disebabkan oleh perlakuan metode pembelajaran *role playing*.

Kata kunci : *Role Playing*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

INFLUENCE OF ROLE PLAYING LEARNING METHOD AGAINST STUDENT LEARNING OUTCOME IN SMA KEMALA BHAYANGKARI XI IIS ACADEMIC YEAR 2015 – 2016”

**By
Elia Juniawati**

This study aims to determine differences in learning outcomes of students who received conventional treatment methods with techniques of discussion and learning methods play a role (role playing) on economic subjects.

The method used is a quasi-experimental method, the study subjects consisted of two classes of class XI MIA (control group) and XI IIS (role playing class). The data collected by observation and a written test provided by the teacher to the student. Data processing is performed by t-test (paired-sample t-test) and independent sample t-test using SPSS program application. 21.

Based on the results showed that the role playing methods can improve student learning outcomes. Improving student learning outcomes using the role playing methods is higher than the improvement of student learning outcomes using conventional teaching methods.

The magnitude of the effect of role playing teaching methods to the learning outcomes of participants was measured using ANOVA tables to obtain the value of Eta Square. As a result, the influence of role playing learning method to increase the study of students is 0,402. That means the variability improvement of learning outcomes of students in basic competence capital market amounted to 40.2% can be caused by the treatment of the learning method of role playing.

Keywords: Role Playing, Learning Outcomes.