**ABSTRAK**

**PENERAPAN METODE BELAJAR AKTIF *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Kasus Mata Pelajaran Akuntansi Pada Sub Pokok Jurnal Umum Kelas X SMK YP 79 MAJALAYA).**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi yang didukung dengan masih rendahnya nilai rata-rata dibawah Kriteria Kentutasan Minimal (KKM) di SMK YP 79 MAJALAYA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sebelum diberikan perlakuan pada mata pelajaran akuntansi dengan menggunakan metode belajar aktif *role playing* pada kelas eksperimen (X AK 2) dan metode konvensional (ceramah) pada kelas control (X AK 1). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dan desain yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design*, bentuk design quasi eksperimen yang dipilih adalah nonequivalent control grup design. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil posttest yang berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan analisis hasil uji coba, semua soal tes layak untuk dipakai penelitian. Hasil penelitian menunjukan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang mendapatkan metode belajar aktif *role playing* baik dari pada siswa yang mendapatkan metode pembelajaran konvensional.

**Kata kunci :** Metode Belajar Aktif *Role playing*, Hasil Belajar Siswa