

ABSTRAK

Pengaruh Pembelajaran Model *Role Playing* Berbasis Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI AK 1 SMK Negeri 11 Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk : (i) Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis android (*pre-test*), (ii) Untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *role playing* berbasis android (*post-test*), (iii) Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) dan setelah pengukuran (*post-test*), dan (iv) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis android terhadap minat belajar siswa kelas XI AK 1 di SMK Negeri 11 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 11 Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket minat belajar siswa. Tes yang digunakan adalah tes tipe pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*). Analisis data dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 20.0 for windows*. Berdasarkan data hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diketahui *N-Gain* sebesar 0.52 dengan interpretasi sedang. Adapun data hasil rata-rata angket awal dan angket akhir diketahui *N-Gain* sebesar 0.31 dengan interpretasi sedang dan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model *role playing* berbasis android. Pembelajaran menggunakan model *role playing* berbasis android memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI AK 1 sebesar 33,8% dengan interpretasi cukup. Pada akhir penelitian ini, Penulis memberikan saran yaitu bagi guru, diharapkan pembelajaran model *role playing* berbasis android dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran, karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selain minat siswa yang mengalami peningkatan, nilai siswa juga ikut meningkat setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbasis android.

Kata kunci : *RolePlaying*, Andoid, MinatBelajar