

## ABSTRAK

Wiyani Sari Dita Pangestu, NIM : 7123141159, Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2015/2016. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2016.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran yang diterapkan agar siswa dapat lebih kreatif dalam belajar sehingga hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X AP SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2015/2016. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X AP yang terdiri atas 2 kelas (60 siswa). Kelas AP1 sebagai kelas kontrol dan kelas AP2 sebagai kelas Eksperimen. Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah total sample. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar melaksanakan keterampilan dasar komunikasi dalam bentuk *multiple choice* sebanyak 20 item dan angket sebanyak 20 item.

Hasil analisa data menunjukkan data nilai rata-rata kelas eksperimen 77 dengan simpangan baku 11,34, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 71,5 dengan simpangan baku 10,6. Pengujian hipotesis dilakukan dengan rumus anava satu jalur. Dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,2 > 1,65$ . Dengan kata lain hipotesis diterima. Interaksi antara kreativitas terhadap hasil belajar di kelas eksperimen  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,04 > 1,65$  dan Interaksi antara kreativitas terhadap hasil belajar di kelas kontrol sebesar  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,92 > 1,65$ .

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2015/2016, dapat diterima.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Kreativitas Siswa, Hasil Belajar Siswa.**

## ABSTRACT

**Wiyani Sari Dita Pangestu, Registration Number: 7123141159, The Effect of Role Playing and Student's Creativity Learning Model for Students' Learning Outcomes to Grade X of SMK Tunas Karya, In The Year of 2015/2016. Thesis, Economic Educational Department, Office Administration Educational Program, Faculty of Economics, University of Medan, 2016.**

The problem of the study is about the low of students' learning outcomes in SMK Tunas Karya. The objective of the study is to determine the effect of role playing and student's creativity learning model for student learning outcomes. The Significance of the Study can be useful to teachers theoretically and practically as an input or guideline for the teachers in selecting the model learning applied in order to make students to be more creative in the learning process so that the learning outcomes can be achieved maximum.

This study was conducted in Grade X AP of SMK Tunas Karya Batang Kuis in the year of 2015/2016. The population in this study were all grade X AP consisting of 2 classes (60 students). AP1 as the control class and AP2 as experiment class. Sampling technique used in this study is the total sample. The instrument of data collection used is a learning outcomes test in implementing of the communication basic skills in the form of a multiple choice and questionnaire as many as 20 items.

The results of data analysis shows the average value of the experimental class is 77 with a standard deviation is 11.34, while the average value of the control class is 71.5 with a standard deviation is 10.6. Hypothesis testing is done by Anova one track formula. Base on the hypothesis calculation is obtained that  $T_{hitung} > T_{table}$  is  $2.2 > 1.65$ . In other words, the hypothesis is accepted. The interaction between the creativity of the learning outcomes in the experimental class  $T_{hitung} > T_{table}$  is  $2.04 < 1.65$  and interaction between creativity and the learning outcomes in the control class is  $t_{hitung} > T_{table}$  that is  $1.92 > 1.65$ .

Base on the hypothesis data analysis, It can be concluded that the hypothesis which stated about there is an effect of role playing and student's creativity learning model for students' learning outcomes for grade X of SMK Tunas Karya in the year of 2015/2016, is accepted.

***Keywords: Role Playing Learning Model, Students' Creativity, Students'***

***learning outcomes***