

ABSTRAK

Dwi Lestari NIM. 7161144012 pengaruh model pembelajaran *inquiry learning* dan *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran otk humas dan keprotokolanSmk negeri 1 kisaran t.p 2019/2020.

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kisaran ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan mengetahui perbedaan model pembelajaran *Inquiry Learning* dan *Role Playing* terhadap hasil belajar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelompok sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AP di SMK Negeri 1 Kisaran TP. 2019/2020 yang berjumlah 132 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel total berupa sampel yang diambil dari dua kelas yaitu kelas XI AP-3 dan kelas XI AP-4 sebanyak 64 orang. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan berganda, yaitu untuk soal pre-test dan post-test sebanyak 30 soal. Sebelum tes ini diberikan pada sampel sesungguhnya, maka tes ini diuji cobakan terlebih dahulu untuk melihat tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisa data yang digunakan yaitu menentukan rata-rata hitung, standar deviasi, uji normalitas, dan uji homogenitas dan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t.

Dari hasil analisis data kelas eksperimen I nilai rata-rata pre-test dan post-test yaitu 44,09 dan 85,15. Sedangkan pada kelas eksperimen II nilai rata-rata pre-test dan post-test yaitu 39,83 dan 80,48. Pengujian hipotesis dari hasil post-test yang di lakukan di peroleh $t_{hitung} = 2,818$ dan $t_{tabel} 2,0002$. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut maka dapat di simpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,818 > 2,0002$. Melalui kriteria pengujian hipotesis dapat di tentukan bahwa, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis di terima. Dapat di simpulkan hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan yang di ajar dengan model *Inquiry Learning* lebih tinggi secara signifikan di banding hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan yang di ajar dengan menggunakan model *Role Playing* pada siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Kisaran T.P 2019/2020.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Inquiry Learning*, Model Pembelajaran *Role Playing*, dan Hasil Belajar OTK Humas dan Keprotokolan