

## ABSTRAK

**Arsudin Sirait** : Perbedaan Model Pembelajaran *Kooperatif Role Playing* dan model pembelajaran *Problem Based Learning(PBL)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik Siswa Kelas X Jurusan TIPTL SMK N 1 Percut Sei Tuan. Skripsi, Fakultas Teknik Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Medan 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran *Kooperatif Role Playing* dan model pembelajaran *Problem Based Learning(PBL)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Pengukuran Listrik Siswa Kelas X Jurusan TIPTL SMK N 1 Percut Sei Tuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester ganjil SMK N 1 Percut Sei Tuan Medan Tahun Ajaran 2019/2020. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil dua kelas, yaitu kelas X-TIPTL 1 sebagai kelas *Kooperatif Role Playing* dan kelas X-TIPTL 2 sebagai kelas *Problem Based Learning*, yang masing-masing kelas berjumlah 24 orang siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah soal 25 butir. Hasil pengujian *posttest* sesudah diberi perlakuan yang berbeda, yaitu skor rata-rata di kelas *Kooperatif Role Playing* adalah 22.45 dengan standar deviasi 1.61 dan skor rata-rata di kelas *Problem Based Learning* 19.20 dengan standar deviasi 1.71. Pada pengujian data *posttest* kedua kelas diperoleh bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen yang berarti memiliki kemampuan yang sama.

Dari hasil pengolahan data *posttest* diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 10.35$  dan  $t_{tabel} = 2.06$ . Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga  $H_0$  diterima yaitu hasil belajar Model Pembelajaran Pembelajaran *Kooperatif Role Playing* memberikan hasil belajar pada pelajaran Dasar dan pengukuran listrik yang lebih tinggi daripada pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas X TIPTL SMK N 1 Percut Sei Tuan Medan.

**Kata Kunci** : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Kooperatif Role Playing* , Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.

