

ABSTRAK

IRMAWATI SITOANG. NIM 1171151013. Pengaruh Penguasaan Konten Pelayanan Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa Yang Kurang Minat Belajar Di Kelas VIII-6 SMPN 22 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021 Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Pengaruh Penguasaan Konten Pelayanan Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VIII-6 SMPN 22 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni s/d September 2021. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII-6 . Sampel sebanyak 30 orang yang berasal dari kelas VIII-6. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket minat belajar berjumlah 48 item pernyataan yang telah valid dan reliabel kemudian data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Dari analisis data Layanan penguasaan konten dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh angka t penelitian sebesar $t = 5\%$ dan $db = N - nr = 22 - 2 = 20$ (Arikunto, 2013:227), diperoleh $t_{tabel} = 1,20$, $t_{h_0} = 8,3$. Dapat disimpulkan dengan $t_{h_0} > t_{tabel}$ yakni $8,3 > 1,20$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan antara layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap minat belajar akademik siswa kelas VIII-6 SMPN 22 MEDAN. merupakan hal yang logis karena layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.

Keywords : Layanan Penguasaan Konten Teknik Role Playing , Minat Belajar Siswa