

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN MODEL  
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM  
IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA MATERI  
SISTEM EKSKRESI MANUSIA DI KELAS XI IPA  
SMA NEGERI 4 BINJAI TP. 2013/2014**

**Tetra Agustina Situmorang (NIM.4103141079)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam implementasi kurikulum 2013 pada materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai TP. 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah tes objektif 25 soal dari 50 soal yang telah diuji validitasnya. Data penelitian ada dua macam yaitu dalam bentuk data kualitatif (aktivitas siswa) dan data kuantitatif (hasil belajar). Data aktivitas disajikan dalam bentuk persentase aktivitas secara individu dan secara klasikal yaitu untuk kelas yang diajar dengan *Role Playing* memiliki hasil belajar pada ranah afektif sebesar 77 dan pada ranah psikomotorik sebesar 75,3, sedangkan kelas yang diajar dengan *Problem Based Learning* memiliki hasil belajar pada ranah afektif sebesar 75 dan pada ranah psikomotorik sebesar 73,6. Data hasil belajar kognitif diawali dengan uji normalitas dan homogenitas. Data yang sudah berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji statistik dengan uji t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Rata-rata hasil belajar pada ranah kognitif kelas *Role Playing* adalah 85 sedangkan kelas *Problem Based Learning* adalah 80,5. Peningkatan hasil belajar kelas *Role Playing* sebesar 45,7 sedangkan kelas *Problem Based Learning* sebesar 39,8. Jadi, perbedaan peningkatan hasil belajar kedua kelas sebesar 5,90. Dari hasil uji  $t_{(1-1/2 \alpha)}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,29 > 1,99$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak sekaligus menerima  $H_a$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam implementasi kurikulum 2013 pada materi pokok sistem ekskresi manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai TP. 2013/2014.

Kata kunci : Role Playing, Problem Based Learning, kurikulum 2013, aktivitas, hasil belajar

**DIFFERENCE OF STUDENT LEARNING OUTCOMES USING LEARNING  
MODEL *ROLE PLAYING* AND LEARNING MODEL *PROBLEM BASED  
LEARNING* IN THE IMPLEMENTATION OF CURRICULUM 2013  
IN THE SUBJECT MATTER IN HUMAN EXCRETORY  
SYSTEM IN CLASS XI IPA SMA NEGERI 4 BINJAI  
ACADEMIC YEARS 2013 /2014**

**Tetra Agustina Situmorang (4103141079)**

**ABSTRACT**

This study aimed to determine differences in student learning outcomes are taught using learning model *Role Playing* and learning model *Problem Based Learning* in the implementation of curriculum 2013 on the subject matter of the human excretory system in class XI IPA SMA Negeri 4 Binjai TP. 2013/2014. This research is experimental research. The instruments used in the study is an objective test of 50 questions 25 questions that have been tested validity. There are two kinds of research data in the form of qualitative data (student activity) and quantitative data (learning outcomes). For activity data are presented as a percentage of individual activity and that is to the classical class taught by role playing activity in the affective domain by 77 and the psychomotor domains of 75,3 while the class is taught by *Problem Based Learning* activity in the realm of 75 affective and psychomotor domains amounted to 73,6. For learning outcomes data begins with tests of normality and homogeneity. With the data that has been normally distributed and statistically homogeneous then tested by t test with significance level  $\alpha = 0,05$ . Average class learning outcomes *Role Playing* is 85 while the class *Problem Based Learning* is 80,5. Increased *Role Playing* classroom learning outcomes is 45,7, while *class Problem Based Learning* is 39,8. So, differences in improvement of learning outcomes for both classes is 5,90. From the results of the t test (1-1/2  $\alpha$ ) obtained  $t > t$  table (2,29 > 1,99). which means that  $H_0$  is rejected while accepting  $H_a$  which means there is difference in student learning outcomes are taught using learning model *Role Playing* and learning model *Problem Based Learning* in the implementation of curriculum 2013 on the subject matter of the human excretory system in class XI IPA SMA Negeri 4 Binjai TP. 2013/2014 .

Keywords: *Role Playing*, *Problem Based Learning*, curriculum 2013, activity, learning outcomes