

ABSTRAK

Nursyifah Dwi Rizky. NIM. 709441035. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan SMK Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI AK SMK Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI AK SMK Budisatrya Medan yang terdiri dari 3 kelas, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 120 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas sebanyak 48 siswa. Kelas XI AK I sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 siswa dan XI AK II berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah secara acak. Instrumen atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kewirausahaan siswa dalam bentuk *multiple choice* sebanyak 20 item.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,83 dengan simpangan baku sebesar 11,19. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 57,5 dengan simpangan baku 9,43. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus statistik uji t. Dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,94 dan t_{tabel} sebesar 1,67 ($3,94 > 1,67$) maka hipotesis diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas XI AK SMK Budisatrya Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013.

Kata Kunci : Hasil Belajar siswa, Model Pembelajaran *Role Playing*, Model Pembelajaran *Konvensional*.

ABSTRACT

Nursyifah Dwi Rizky. NIM 709441035. The Effect Application Role Pleying Mode On Subject Of Entrepreneurship In SMK Budisatrya Medan Academic Year 2011/2012. Thesis. Department Of Economi education, study Program Of Administration Education, Faculty Of Economi, UNIMED 2013.

The objective of research would be to know the effect of application Role Playing mode on subject of entrepreneurship in student class XI AK of SMK Budisatrya Medan Academic Year 2012/2013.

Tha research has been conducted in class XI AK of SMK Budisatrya Medan academic year 2012/2013. The population of research was all student class XI AK of SMK Budisatrya Medan academic year 2012/2013. The sample used in research consisting of two class, XI AK I as experiment class, and XI AK II as control class. That technic of sampling was in random sample. The instrument of technic of data collection of sampling in research was learning result tes of entrepreneurship in 20 item multiple choise form.

The result of data analysis indicated that average score of experiment class was 70,83 with stndar deviation 11,19. However the average score of control class was 57,5, with standart deviation 9,43. The hypothesis testing was conducted by using t-tes statistic formula, with $dk = n_1 + n_2 - 2$ and $\alpha = 0,05$ that $t_{count} 3,94$ and $t_{table} 1,67$. The result of hypothesis testing indicated that $t_{count} > t_{table}$ ($3,94 > 1,67$) so the hypothesis recieved, in cluded that there was effect of Aplication Of Role Playing mode on subject of entrepreneurship in student class XI AK SMK Budisatrya Medan akademis Year 2012/2013.

Keyword : Student Learning Result, Role Playing Learning Model . conventional Learning.

