

ABSTRAK

Zahra Hafizah, NIM. 7103141158, Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Merencanakan Dan Mengelola Pertemuan/Rapat Di SMK Negeri 1 Medan T.P 2013/2014. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat Tahun Pembelajaran 2013/2014.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AP SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI AP SMK Negeri 1 Medan yang terdiri dari 4 kelas, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 146 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AP2 dengan jumlah 37 siswa.

Dalam pengambilan data teknik yang digunakan adalah teknik penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes yang diberikan berupa essay tes sebanyak 5 soal di pretest dan 10 soal di posttest, dan observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Sebagai indikator ketuntasan belajar siswa, ditetapkan 75% siswa memperoleh nilai 75.

Dari hasil analisis data diperoleh data tes sebelum penerapan 18,92% atau 7 siswa. Yang belum tuntas 83,78% atau 31 siswa. Perolehan ini belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 75% siswa harus memperoleh nilai ≥ 75 , sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pada tes siklus I jumlah siswa yang tuntas dalam belajar adalah 43,24% atau 16 siswa terjadi peningkatan 24,32% atau 9 siswa. Yang tidak tuntas 56,76% atau 21 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas dalam belajar adalah 78,38% atau 29 siswa terjadi peningkatan 35,14% atau 13 siswa. Yang tidak tuntas 21,62% atau 8 orang.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat kelas XI AP SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat.

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

ABSTRACT

Zahra Hafizah, NIM. 7103141158, Applying Model Study of Role Playing To Increase Result of Learning Student at Subject Planning And Managing Meetings / Meetings at SMK Negeri 1 Medan T.P 2013/2014. Skripsi. Economic Majors Education of Program Study Office Administration. Faculty of Economics, University of Medan.

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by applying a learning model of role playing on the subjects of planning and managing a meeting / conference Year of Learning 2013/2014.

This research was conducted in class XI AP SMK Negeri 1 Medan Year of Learning 2013/2014. The population in this study were all class XI AP SMK Negeri 1 Medan which consists of 4 classes, with a total of as many as 146 people. The samples in this study were students of class XI AP2 with the number of 37 students.

In the data collection technique used is the technique of classroom action research conducted in two cycles, where each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. For data collection techniques used were tests and observation. The tests were administered in the form of an essay test as much as 5 questions in pretest and 10 question in posttest, and observations made during the learning takes place. As an indicator of mastery learning students, assigned 75% of students scored 75.

From the analysis of the data obtained before the application of test data 18.92% or 7 students. Unresolved 83.78% or 31 students. This acquisition has not met the completeness criteria in classical ie 75% of students must obtain a value ≥ 75 , so it is necessary to continue to the next cycle. In the first cycle tests the number of students who completed the study was 43.24% or an increase of 16 students or 24.32% 9 students. 56.76% incomplete or 21 students. In the second cycle the number of students who completed the study was 78.38% or an increase of 29 students or 13 students 35.14%. 21.62% incomplete or 8 people. It can be concluded that the application of the learning model of role playing (playing a role) on the subjects of planning and managing a meeting / conference AP class XI SMK Negeri 1 Medan Year of Learning 2013/2014, can improve student learning outcomes. This means that this learning model can be used as an alternative in learning to plan and manage a meeting / conference room.

Keywords: Model Study of Role Playing, Student Learning Results.