# ABSTRAK

**Mutiara T.M Hutahaean, NIM 7103141089, Penerapan Model Pembelajaran*Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bekerja Sama Dengan Kolega dan Pelanggan Siswa SMK Swasta Pelita Pematangsiantar T.P 2014/2015. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2015.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Bekerja Sama Dengan Kolega dan Pelanggan di SMK Swasta Pelita Pematangsiantar T.P 2014/2015.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Pelita Pematangsiantar JalanMelanthon Siregar No. 155 Pematangsiantar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Swasta Pelita Pematangsiantar yang berjumlah 26 orang dan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar bekerja sama dengan kolega dan pelanggan. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif berupa nilai rata-rata, ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal karena hanya memperoleh 53,84 % jumlah siswa yang tuntas sehingga dilakukan siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 88,46 %. Dengan demikian model pembelajaran *Role Playing* yang di laksanakan di kelas X Administrasi Perkantoran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kenaikan 34,58%. Dengan ini model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan.


**Kata Kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa**

THE Character Building UNIVERSITY

## ABSTRACT

**Mutiara T.M Hutahaean, NIM: 7103141089, Appliying of Role Playing Learning Model to increase result of learning Collaborate with Colleagues and Customers Student of Class X AP at SMK Swasta Pelita Private Pematangsiantar academic year 2014/2015. Skripsi. Economic Major Education of program study office administration, faculty of economics, University of Medan 2015.**

The problem in this study is the low learning outcomes Collaborate with Colleagues and Customers students. The purpose of this study was to determine the learning outcome Collaborate with Colleagues and Customers class X SMK Swasta Pelita Pematangsiantar work to reach a predetermined mastery learning school with Applying of Role Playing Learning Model.

This study was conducted at SMK SMK Swasta Pelita Pematangsiantar, located at Jalan Melanthon Siregar No.155. Subjects in this study were students of class X Office Administration in SMK Swasta Pelita Pematangsiantar totaling 26 people, and the object of this research is the applying of the Role Playing learning model to improve learning outcomes Work with Colleagues and Customers. Data collection techniques used in this study were achievement test and observation. The data analysis technique used is quantitative data such as the average value, mastery learning and mastery learning classical individual.

The results showed that in the first cycle of student learning outcomes do not meet the criteria for classical completeness because only gained 53.84% so that the number of students who completed the second cycle is done. In the second cycle increased student learning outcomes and meet the criteria for classical completeness is 88.46%. Thus Role Playing learning model are carried on in the class X Office Administration can improve student learning outcomes with the increase of 34.58%. With this learning model Role Playing can be used as an alternative in learning to work together with colleagues and customers.


**Keywords: Role Playing, Student Results**

THE Character Building UNIVERSITY