

ABSTRAK

Kristina Silvia Barus, NIM. 7133141050. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 7 Medan TP. 2016/2017. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Medan Tahun 2017.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI ADM SMK Negeri 7 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 7 Medan TP. 2016/2017.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI ADM berjumlah 189 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI ADM-4 (Eksperimen) yang berjumlah 36 orang dan XI ADM-1 (Kontrol) yang berjumlah 38 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Instrumen pengumpulan data model role playing adalah tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dan data kreativitas belajar berupa angket sebanyak 20 pertanyaan.

Dari hasil analisis data diperoleh nilai mean kelas eksperimen 80,13 dengan standar deviasi 7,60 dan nilai mean kelas kontrol 75,26 dengan standar deviasi 8,77. Untuk mengetahui normalitas data hasil belajar menggunakan uji Liliefors, dan untuk mengetahui homogenitasnya menggunakan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus ANOVA. Dari data perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 2,45$ dan $t_{tabel} = 1,65$. Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,45 > 1,65$ artinya H_a diterima dan H_0 di tolak. Pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar di kelas eksperimen $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,91 > 1,65$ dan pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar di kelas kontrol yaitu $12,82 > 1,65$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Role Playing* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XI SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017, dapat diterima.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Plyaing*, Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

Kristina Silvia Barus, NIM. 7133141050. The Influence of Cooperative Learning Model Role Playing And Learning Creativity To Student Results Of SMK Negeri 7 Medan TP. 2016/2017. Thesis, Department of Economic Education, Educational Studies Program Administration Office. State University of Medan 2017.

Problems in this research is the low learning outcomes and lack of creativity of students learning subjects Public relation Administration and protocol class XI ADM SMK Negeri 7 Medan. The purpose of this research is to determine the Effect of Cooperative Learning Model Type Role Playing And Creativity Learning Against Student Results SMK Negeri 7 Medan TP. 2016/2017.

Population this research is all student of class XI ADM amounted to 189 people. The sample in this research is class XI ADM-4 (Experiment) which amounted to 36 people and XI ADM-1 (Control) which amounted to 38 people. Technique used the sampling in this research is simple random sampling. The instrument of data model role playing used is the form of multiple choice of 20 questions and data learning creativity is 20 questionnaires.

From the data analysis, the experimental class mean value 80,13 with standard deviation of 7,60 and the mean of control class 75,26 with standard deviation 8,77. To know the normality of learning result data using Liliefors test, and to know its homogeneity using F test. Hypothesis testing is done by using ANOVA formula. From the hypothesis calculation data obtained $t_{hitung} = 2,45$ and $t_{tabel} = 1,65$. The results of the hypothesis calculation shows $t_{ct} > t_{tabel}$ is $2,45 > 1,65$ in other words H_a is accepted and H_0 is rejected. The influence of learning creativity on learning outcomes in experimental class $t_{ct} > t_{table}$ is $14,91 > 1,65$ and the influence of learning creativity toward learning outcomes in control class is $12,82 > 1,65$.

Thus it can be concluded that the hypothesis which states there is a positive and significant influence of learning model Role Playing and creativity of learning on student learning outcomes in the subjects of public relations administration and protocol of class XI SMK Negeri 7 Medan Lesson 2016/2017, can be accepted.

Keywords: Role Learning Model Plyaing, Learning Creativity and Student Learning Results