

ABSTRAK

Nur Ifroh Ritonga, NIM: 7131141088. Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together* (LT) dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Tahun Pembelajaran 2017/2018. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Medan Tahun 2017.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Learning Together* dan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Learning Together* lebih tinggi daripada model pembelajaran *Role Playing* di SMK Swasta PAB 8 SAMPALI T.P 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AP yang berjumlah 70 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X AP-1 (Eksperimen I) yang berjumlah 35 orang dan X AP-2 (Eksperimen II) yang berjumlah 35 orang. Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah objektif tes berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 30 soal dari 20 soal pilihan berganda yang telah diuji validitasnya dengan 5 pilihan jawaban.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen I sebesar 64,28 dengan standar deviasi sebesar 11,82. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen II adalah sebesar 60,85 dengan standar deviasi 11,40. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ pada taraf signifikan 95%. Dari perhitungan hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,92 dan t_{tabel} sebesar 1,66. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,92 > 1,66$) maka hipotesis diterima.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran *Learning Together* dan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Dan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *Learning Together* lebih tinggi dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 64,28 daripada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 60,80% pada mata pelajaran kewirausahaan Kelas X AP SMK Swasta PAB 8 SAMPALI T.P 2017/2018.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *learning together*, Model Pembelajaran *role playing* dan Hasil Belajar Siswa

Nur Ifroh Ritonga, NIM : 7131141088, “The Effects Of *Learning Together* And *Role Playing* Model of student To Bussines Learning Outcomes For Student Of Class X Of SMK PAB 8 SAMPALI Academic Year 2017/2018”. Thesis Department Of Economic Education, Study Program Of Office Administration, University Of Medan, 2017.

The problem of this study was to determine the learning outcomes of bussiness learning taught by *Learning Together* model higher in the bussiness learning taught by *Role Playing* model of learning in class X student of SMK PAB 8 SAMPALI academic year 2017/2018.

The research was conducted in classes X SMK PAB 8 SAMPALI. The population in this study were all class X SMK Swasta PAB 8 SAMPALI consisting of 2 classes with the number of 70 students. The sampling tecnique used was *total sampling* of experiment class 1 (X AP₁) and experiment 2 (X AP₂) are each population comprised of 35 students. Data collection tecniques in this study is the achievement test in the form of 20 multiple choice questions that first tested the validity, reliability, level of difficulty of the test, and test different power test. Data analysis tecnique used is normality test, homogeneity, and hypothesis testing using the formula “ t_{test} ”.

Results of data analysis obtained by the average value of pre-test and post-test learning model *Learning Together* = 64,28 and 80,28 and average yield of pre-test and post-test model learning *Role Playing* = 60,85 and 77,14. The study’s hypothesis were tested by t_{hitung} test and obtained t of 3,92 while t_{tabel} of 1,66 on the real level = 0,05 namely $t_{hitung} > t_{tabel}$ the research hypothesis is accepted.

Based on the test results can be concluded hypothesis that the learning outcomes are taught bussiness at learning model *Learning Together* significantly higher than on the learning outcomes of bussiness learning taught by learning model *Role Playing* in class X student of SMK PAB 8 SAMPALI academic year 2017/2018.

Keyword : Learning Model *Learning Together*, *Role Playing*, Result Of Introductory Bussines Learning