

ABSTRAK

Vinny Zannatil Wanzi Pradara Siregar. NIM. 3183321003. Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 11 Medan. Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Medan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat adanya pengaruh dari model Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. Dan Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen serta jenis dari penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental dengan desain non equivalent control group design dan Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes. Selain itu juga terdapat teknik analisis data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, homogenitas dan uji t. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya data pre-test pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol berdistribusi normal dan juga homogen, dengan rata-rata dari skor post-test kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu nilai rata-rata posttest dari kelas eksperimen sebesar 74,76 sedangkan nilai rata-rata posttest dari kelas kontrol sebesar 47,76. Dan hasil dari uji-t menunjukkan bahwasanya skor nilai $t_{hitung} (7,94) > t_{tabel} (1,68)$ sehingga hasil belajar siswa menggunakan model Role Playing lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwasanya model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Sejarah. Dan dalam pelaksanaan model pembelajaran Role playing ini dibutuhkan juga ketelitian serta dapat manajemen waktu dengan baik dikarenakan model pembelajaran ini cukup banyak memakan waktu dalam pelaksanaannya oleh sebab itu harus disiapkan dengan matang sebelum menggunakan model pembelajaran role playing ini agar pelaksanaan dalam penggunaan model pembelajaran role playing dapat berjalan dengan baik dan juga mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci : Pengaruh Role Playing, Hasil Belajar