

ABSTRAK

Feby Cahaya Hasibuan, NIM 7203144031. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Di SMK Negeri 6 Medan T.A 2024/2025”.

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan teknik *purposive sampling*. Desain penelitian ini menggunakan *pre-test* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *post-test* yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk memperoleh nilai pengetahuan yaitu hasil belajar. Penilaian praktik diperoleh dari hasil observasi terhadap peserta didik ketika melakukan tes praktik awal dan tes praktik akhir. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan T.A 2024/2025 sebanyak 68 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Nilai signifikansi sebesar 0.000 ($0.000 < 0.005$) dengan $t_{hitung} = 2.209$, sedangkan nilai t_{tabel} pada $df = n - k - 1$ ($68 - 1 - 1$) = 66 sebesar 1.668 pada taraf signifikansi 5% ($2.209 > 1.668$) terhadap hasil observasi pada tes praktik awal dan tes praktik akhir menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Nilai signifikansi 0.000 ($0.000 > 0.005$) dengan $t_{hitung} = 2.174$, sedangkan nilai t_{tabel} pada $df = n - k - 1$ ($68 - 1 - 1$) = 66 sebesar 1.668 pada taraf signifikansi 5% ($2.174 > 1.668$) hasil dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Kepercayaan Diri, dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Feby Cahaya Hasibuan, NIM 7203144031. “The Effect of Using The Role Playing Learning Model in Increasing Self-Confidence and Learning Outcomes in Public Relations and Protocol OTK Subjects at SMK Negeri 6 Medan F.Y 2024/2025”.

This research was conducted to prove the influence of the role playing learning model on increasing students' self-confidence and learning outcomes. The research method used is an experimental method with purposive sampling technique. This research design uses a pre-test carried out before being given treatment and a post-test carried out after being given treatment to obtain knowledge scores, namely learning outcomes. Practical assessments are obtained from observations of students when carrying out initial practical tests and final practical tests. The sample in this research was 68 class XI MPLB students at SMK Negeri 6 Medan FY 2024/2025. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The significance value is 0.000 ($0.000 < 0.005$) with $t_{\text{count}} = 2.209$, while the t_{table} value at $df = n - k - 1$ ($68 - 1 - 1$) = 66 is 1.668 at a significance level of 5% ($2.209 > 1.668$) for the observation results in The initial practice test and final practice test show that the role playing learning model has an effect on increasing students' self-confidence. The significance value is 0.000 ($0.000 > 0.005$) with $t_{\text{count}} = 2.174$, while the t_{table} value at $df = n - k - 1$ ($68 - 1 - 1$) = 66 is 1.668 at a significance level of 5% ($2.174 > 1.668$) results from the pre-test and post-test using an independent sample t-test showed that there was a significant difference in student learning outcomes before and after treatment.

Keywords: Role Playing Learning Model, Self-Confidence, and Learning Outcomes

THE
Character Building
UNIVERSITY