

ABSTRAK

Kenari Monica Sari Manihuruk 8105118008. Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 4 Jakarta

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Ekonomi), Jakarta: Konsentrasi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IIS 1 di SMAN 4 Jakarta. Adapun penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan data observasi role playing serta hasil belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklusnya terdapat perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan aspek keaktifan, kerjasama, dan ketepatan. Keaktifan dilihat pada saat siswa memerankan lakon dalam situasi drama, kerjasama pada saat anggota dalam kelompok dalam menyajikan materi atau bertanya kepada kelompok penyaji, dan aspek ketepatan dapat dilihat dengan ketepatan siswa dalam memainkan peran.

Dilihat dari aspek keaktifan belajar di kelas pada siklus I sebesar 44% meningkat di siklus II menjadi 91.67%, hal ini terjadi kepada aspek kerjasama antar siswa yang terjadi peningkatan dari 70.83% menjadi 95.83%, dan pada aspek ketepatan terjadi peningkatan dari 66.67% menjadi 91.67%. Sama halnya dengan ketiga aspek diatas, hasil belajar siswa tampak terlihat bahwa pada saat sebelum menggunakan model *Role Playing*, jumlah siswa yang lulus KKM hanya 29% atau berjumlah 10 siswa, sedangkan pada siklus I siswa yang lulus KKM meningkat sebesar 46% dan menjadi 16 siswa. Hal ini terus terjadi hingga pada siklus II, tingkat kelulusan KKM mencapai 83% atau siswa yang lulus KKM sebanyak 29 siswa. Dapat diambil kesimpulan, dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *Role Playing*, Hasil Belajar, Pembelajaran Ekonomi

ABSTRACT

Kenari Monica Sari Manihuruk 8105118008. Using Model of Learning *Role Playing* to Increase Studying Result at Student Grade XI IIS 1 on SMA Negeri 4 Jakarta

(Classroom Action Research on Economic Study), Jakarta: Konsentrasi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, 2017.

This research have a purpose to knowing using models of learning *Role Playing* could increase studying result at student grade XI IIS 1 on SMA Negeri 4 Jakarta. This research is a Classroom Action Research (CAR) by using observation data of *Role Playing* with studying result. This research consist of two cycles, each on cyle formed planning, realization, and reflexction.

This result research refers to increasing by using model of learning *Role Playing* with aspects of being active, cooperation, and precision. Being active refers to when students have character in drama situation, cooperation when member team to present material or asking to presentation team, and precision refers to students acting exactness. In aspect of being active in class on cycle I in the amount of 44% increase in cycle II become 91.67%, it is happened at cooperation of students increasing from 70.83% become 95.83%, and precision occurs from 66.67% become 91.67%. The same as three aspects above, students studying result appear that before using model of learning *Role Playing*, total student passed the standart or KKM only 29% or amount of 10 students, meanwhile at cycle I the student pass standart or KKM increase amount of 46% and become 16 students. This matter still happened until cycle II, the level of pass the standart or KKM reach 83% or student pass the standart or KKM a number of 29 students. As a conclusion, by using model of learning *Role Playing* could increasing student studying result.

Keywords : *Role Playing*, Studying Result, Economic Study