

## ABSTRAK

### Pengaruh Pembelajaran Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Pembangunan Kota Bengkulu

Oleh: Nurhafidzah/ 2011

Hasil belajar Sosiologi siswa kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu terutama dalam pemahaman konsep masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 7,0 khususnya pada kelas XI IS 1 dan XI IS 2. Untuk mengatasi masalah itu banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya adalah model *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role playing* pada materi pelajaran terhadap hasil belajar sosiologi siswa di SMA Pembangunan Kota Bengkulu.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen dengan desain *Pretest Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IS SMA Pembangunan Kota Bengkulu. Sampel yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah siswa kelas XI IS2 yang berjumlah 35 orang dan sebagai kelas kontrol adalah XI IS1 yang berjumlah 38 orang. Instrumen penelitian adalah tes hasil belajar berupa soal objektif yang dianalisis dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan deskripsi dan analisis data dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sosiologi antara kelas yang menggunakan model *Role Playing* dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran ini, yaitu sebesar 18,4 untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol 16,15. Pengolahan data tes dilakukan dengan menggunakan uji t, dan diperoleh hasil  $t_{\text{tab}} 2,00 < t_{\text{hit}} 2,59$ , maka kesimpulannya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada soal pemahaman konsep sosiologi dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman konsep Sosiologi kelas eksperimen adalah 12,34, sedangkan rata-rata pemahaman konsep Sosiologi kelas kontrol adalah 10,05. Setelah dianalisis dengan menggunakan uji t diperoleh  $t_{\text{hitung}} = 2,75$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 73$ , sedangkan  $t_{\text{tabel}} = 2,00$  karena  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Oleh karena itu, berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pemahaman siswa tentang konsep sosiologi.