

## ABSTRAK

**Nurasia, 2019.** *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo.* Skrispi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I, Hj. Maryati. Z dan Pembimbing II, H. Abd. Hamid Mattone.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VIII B. Cara pengambilan data dilakukan melalui pembagian lembar tes dan angket, data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan statistik yang sesuai yaitu menggunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan analisis uji-t. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh pada lembar tes yaitu  $t_{hitung} = 5,309$ . Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,710$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $5,309 > 1,710$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya Model *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun pada lembar angket diperoleh persentase respon siswa dengan jumlah rata-rata persentase pilihan Sangat Setuju (SS) 44%, Setuju (S) 45,23% pada pernyataan positif siswa setelah perlakuan maka diperoleh 89,23%, masuk kategori sangat tertarik pada pelajaran PKn dengan menggunakan Model *Role Playing* dengan range (81%-100%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo melalui penggunaan model *Role Playing* mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Model *Role Playing*, Hasil belajar