

## ABSTRAK

**Candra Hulopi, NIM 911 409 022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Dikelas X Pemasaran SMK Negeri I Limboto.** Skripsi. Dibawah Bimbingan Ibu Hj. Salma Bowtha, M.Pd Dan Bapak Roy Hasiru, S.Pd, M.Pd. Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo. 2013.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hipotesis penelitian adalah jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada mata pelajaran kewirausahaan, maka hasil belajar siswa pada kelas X Pemasaran SMK Negeri I Limboto akan meningkat, dengan indikator penelitian : dimana bila siswa memperoleh nilai atau hasil belajar mengalami ketuntasan yaitu 75 akan meningkat dari 40% menjadi 85%.

Hasil belajar yang belum sesuai target yang diharapkan antara lain disebabkan oleh beberapa aspek kegiatan guru yang belum terlaksana secara optimal pada siklus I. setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan aspek-aspek kegiatan belajar mengajar, pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan pada hasil pengamatan pelaksanaan siklus II yang menunjukkan bahwa dari 24 siswa dikelas X PM SMK Negeri I Limboto tahun 2012/2013 yang dikenai tindakan memperoleh nilai 75 keatas terdapat 21 orang siswa (87.5%) dengan rata-rata 76.5%. Berdasarkan data analisis nilai yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*.

## ABSTRACT

**Candra Hulopi. NIM 911 409 022. "Increasing Student's Learning Achievement by Using Role Playing Cooperative Learning Model on Entrepreneurship Subject in Marketing 10<sup>th</sup> Grade, SMK Negeri 1 Limboto.** Skripsi. The principal Supervisor was Hj. Salma Bowtha, M.Pd and Co-supervisor was Roy Hasiru, S.Pd, M.Pd. Economics Education Study Program, Faculty of Economics and Business and Universitas Negeri Gorontalo. 2013.

The purpose of this research is to find out whether the use of role playing cooperative learning model on Entrepreneurship subject can increase student's learning achievement. The research hypothesis is student's learning achievement on Entrepreneurship subject in Marketing 10<sup>th</sup> Grade, SMK Negeri 1 Limboto can be increased by using role playing cooperative learning model" with research indicator if the students get 75 points or pass, the result will increase from 40% to 85%.

The learning result which has not fulfilled the expectation is caused by some teacher's activities aspects that has not optimally implemented in the cycle 1. After refining and completing the teaching and learning activity aspects, there is an improvement in the cycle 2. It shows that 21 out of 24 students in PM 10<sup>th</sup> Grade, SMK Negeri 1 Limboto got 75 or higher (87.5%) with 76.5% in average. Based on the grading analysis data, role playing cooperative learning model on Entrepreneurship subject can increase student's learning achievement.

Key Words: Student's Learning Achievement, Role Playing Cooperative Learning Model.