

## ABSTRAK

**Angga Pratama (0606145). Pengaruh Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model *Games Role Playing Game* Terhadap hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan Jamur. (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Kelas X Di SMA Labschool UPI Bandung)**

Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2013.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan model *games Role Playing Game* dengan siswa yang menggunakan Media torso pada mata pelajaran Biologi?” Permasalahan khusus pada penelitian ini adalah: Pertama, Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *games Role Playing Game* dengan siswa yang menggunakan Media torso pada mata pelajaran Biologi pada ranah kognitif aspek menerapkan ? Kedua, Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *games Role Playing Game* dengan siswa yang menggunakan Media torso pada mata pelajaran Biologi pada ranah kognitif aspek menganalisis?,Ketiga, Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *games Role Playing Game* dengan siswa yang menggunakan Media torso pada mata pelajaran Biologi pada ranah kognitif aspek menciptakan? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *games Role Playing Game* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada mata pelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas, guna menunjang kualitas pembelajaran. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *control group pre test* dan *post test*. Instrumen yang digunakan adalah jenis tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal. Dengan rincian soal aspek menerapkan 6 soal, terkait aspek menganalisis 7 soal, dan aspek menciptakan sebanyak 7 soal. Sampel penelitian diambil berdasarkan sampel total sebanyak 50 orang siswa kelas X SMA *Lab School* UPI Bandung, yang terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengolahan data dilakukan dengan pengujian hipotesis dengan uji-t independen. Berdasarkan hasil pengolahan data maka penelitian ini, yaitu model *games Role Playing Game* terbukti lebih baik dibandingkan media torso terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada mata pelajaran Biologi. Hal tersebut terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar menggunakan Model *games Role Playing Game* dengan siswa yang belajar menggunakan Media torso pada ranah kognitif dalam mata pelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas. Dengan demikian Model *games Role Playing Game* dapat dijadikan sebagai salah satu Media yang membantu dalam pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran pun lebih menarik dan menyenangkan.

**Kata kunci :** Model *Games Role Playing Game*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

## ABSTRACT

**Angga Pratama (0606145). Influence of Interactive Learning Program Model Games Role Playing Game Against Learning outcomes Highlights Mushroom Biology. (Quasi-Experimental Research On X Class In High School Labschool UPI Bandung)**

Thesis Department of Curriculum and Technology Education, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia. In 2013.

The main problem in this study is "Are there differences in the cognitive domain of learning outcomes between students who use the model of games Role Playing Game with students who use Media torso on the subject of Biology?" Special problem in this study are: First, Is there a difference in learning outcomes Among students who use the model games Role Playing Game with students who use Media torso on the subjects of Biology on the cognitive aspects of applying? Second, Is there a difference in learning outcomes between students who use the model games Role Playing Game with students who use Media torso in Biology subjects in the cognitive aspects analyzed?, Third, Is there a difference in learning outcomes between students who use the model with games Role Playing Game students who use the media on subjects Biology torso on the cognitive aspects of creating? The purpose of this study was to determine the effect of the use of models games Role Playing Game on student learning outcomes in the cognitive domain of biology subjects in high school, in order to support the quality of learning. The research method used was a quasi-experimental control group design with pre test and post test. The instrument used is an objective type multiple-choice test of 20 questions. With details about implementing aspects about 6, 7 analyze aspects related questions, and create as many aspects of the 7 questions. Samples were taken based on a total sample of 50 students of class X SMA Lab School UPI Bandung, which is divided into 2 groups: the experimental group and the control group. Data processing is done by testing the hypothesis with independent t-test. Based on the results of this research data processing, ie games Role Playing Game models proved to be better than the media torso toward student learning outcomes in the cognitive domain of biology subjects. This is evident from the difference in learning outcomes using models games Role Playing Game with students who learn to use the media on cognitive torso in Biology in high school. Thus games Role Playing Game Model can be used as an

instructional media in order to harden the material presented is more easily understood and the learning process even more interesting and enjoyable.

**Keywords:** Model Games Role Playing Games, Media Learning, Learning Outcomes

