

## ABSTRAK

Aviana, Ria. 2018. Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* dengan *Role Playing* Pada Materi Struktur Atom Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Muhammadiyah Semarang. Pembimbing: I. Fitria Fatichatul Hidayah, S.Si., M.Pd., II. Eko Yuliyanto, S.Pd.Si., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil belajar, *make a match*, *role playing*

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa pada materi Struktur Atom antara yang menggunakan model *make a match* dengan model *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen komparatif dengan menggunakan *pre test-post test comparisons groups design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa sebanyak tujuh kelas X MIPA semester gasal tahun ajaran 2018/2019 SMA N 1 Pekalongan. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Sampel kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen I dengan model *make a match* yaitu kelas X MIPA 2 dan kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen II dengan model *role playing* yaitu kelas X MIPA 3. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, pada data akhir dilakukan uji hipotesis antara lain: (1) Uji kesamaan varian; (2) Uji beda dua rata-rata; (3) Uji ketuntasan belajar; (4) Perbandingan model pembelajaran yang lebih baik. Analisis hasil belajar siswa menggunakan teknik Uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Hasil belajar kognitif siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi daripada siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen I memiliki nilai rata-rata kognitif 78,5186 dan kelas eksperimen II memiliki nilai rata-rata kognitif 81,7151.

## ABSTRACT

Aviana, Ria. 2018. *The comparisons learning model of using Make a Match and Role Playing on the Atomic Structure Material on Students Learning Outcomes.* Skripsi, Chemical Education Department, Muhammadiyah University of Semarang. Supervisor: I. Fitria Fatichatul Hidayah, S.Si., M.Pd., II. Eko Yuliyanto, S.Pd.Si., M.Pd.

**Keywords:** *learning outcomes, make a match, and role playing.*

*This study aims to compare student learning outcomes of make a match with role playing model on the atomic structure materials. This type of research was a comparative experimental research using pre test-post test group design comparison. The population in this study were all students as many as seven class X MIPA odd semester 2018/2019 year SMA N 1 Pekalongan. Number of samples were two classes obtained by using purposive random sampling technique. The class sample which is the experimental group I with the model making the match was class X MIPA 2 and the class used as the experimental group II with role playing models was class X MIPA 3. The technique used was the data in this study were tests, observation, questionnaire, and documentation. To find out the differences in student learning outcomes, the data carried out hypothesis testing include: (1) Test variation; (2) Test the difference between two averages; (3) Test of completeness of learning; (4) the superiority of a better learning model. In the analysis of student learning outcomes was a factor that uses the t-test technique with a significance level of 5%. Cognitive learning outcomes of students who do learning using role playing learning models that are higher than students who do learning using learning models make a match. This was evidenced by the results of calculations that show that my experimental class has a cognitive average of 78.5186 and the experimental class II has a cognitive average of 81.7151.*