

## ABSTRAK

Nafa Puspita (152165035). **Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dengan Menggunakan Alat Peraga untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS MAN 3 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/2019)**. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya. Dibawah bimbingan Drs. Suhendra, M.Pd dan Gugum Gumilar, S.Pd., M.Pd

---

Masalah penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman siswa dengan menggunakan model role playing dengan menggunakan alat peraga pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS. Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa keduanya tersebut memiliki data yang berdistribusi normal dan varians homogeny, untuk pengujian hipotesis menggunakan uji paired *sampel t-test* dan uji *independent sampel t-test* serta *effect size*. Dari hasil pengujian uji paired *sampel t-test* dan uji *independent sampel t-test* serta *effect size* uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Maka model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa di MAN 3 Kota Tasikmalaya dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Hal ini dibuktikan dengan nilai *mean defference* sebesar 0,08115 atau meningkat sebesar 0,8%. Keefektifan dari model pembelajaran role playing dibuktikan dengan diperoleh nilai effect size sebesar 0,861 atau 86,1% nilai tersebut berkategori sangat besar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Pemahaman Siswa