

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KERANGKA TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoretis.....	8
1. Pengertian Pengaruh .....	8
2. Model Penagajaran <i>Role Playing</i> .....	9
a. Pengertian Model <i>Role Playing</i> .....	10
b. Manfaat Model <i>Role Playing</i> .....	11
c. Tujuan Pebelajaran Model <i>Role Playing</i> .....	12
d. Kebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i> .....	13
e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	16
3. Pengertian Pantun.....	17
a. Struktur Pantun.....	18
b. Ciri-ciri Pantun.....	19
c. Jenis-jenis Pantun .....	20
4. Berbalas Pantun.....	25
5. Penilaian Kemampuan Berbalas Pantun .....	26
6. Penerapan Model <i>Role Playing</i> Dengan Materi Berbalas Pantun.....	29
B. Kerangka Konseptual.....	32

C. Hipotesis Penelitian .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
C. Metode Penelitian .....	35
D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian .....	35
E. Instrumen .....	36
F. Desain Penelitian .....	38
G. Teknik Analisis Data.....	41
H. Uji Hipotesis .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Data Penelitian .....	44
1. Data Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Menggunakan Pengajaran Model <i>Role Playing</i> ( $X_1$ ).....	44
2. Data Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Menggunakan Pengajaran Model Konvensional ( $X_2$ ) .....	47
3. Data Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Kemampuan Berbalas Pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 .....	50
B. Hasil Penelitian .....	56
1. Hasil Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Menggunakan Pengajaran Model <i>Role Playing</i> ( $X_1$ ).....	56
2. Hasil Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Menggunakan Pengajaran Model Konvensional ( $X_2$ ) .....	58
3. Hasil Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role</i> <i>Playing</i> Terhadap Kemampuan Berbalas Pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 .....	60
4. Kesimpulan Hasil Penelitian .....	61
C. Pembahasan.....	61
1. Pembahasan Hasil Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Menggunakan Pengajaran Model <i>Role Playing</i> ( $X_1$ ).....	61

2. Pembahasan Hasil Kemampuan Siswa Berbalas Pantun Menggunakan Pengajaran Model Konvensional ( $X_2$ ).....	63
3. Pembahasan Hasil Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Kemampuan Berbalas Pantun Siswa Kelas X SMA Parulian 2 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 .....	65

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	66
B. Saran.....	66

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	68
-----------------------------	----

