

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Abstract	<i>iv</i>
Kata Pengantar	<i>v</i>
Daftar Isi	<i>vii</i>
Daftar Gambar	<i>ix</i>
Daftar Tabel	<i>x</i>
Daftar Lampiran	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teori	6
2.1.1 Pengertian Belajar	6
2.1.2. Pengertian Hasil Belajar	7
2.1.3. Pengertian Efektivitas	8
2.1.4. Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	14
2.1.4.1. Konsep Peran	15
2.1.4.2. Langkah-langkah Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	15
2.1.4.3. Tujuan Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	17
2.1.4.4. Manfaat Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	17
2.1.4.5. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	18
2.1.4.6. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	18
2.1.4.7. Saran-saran Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	19
2.1.5. Materi Sistem Pencernaan pada Manusia	20
2.2. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.1.1 Lokasi Penelitian	35
3.1.2. Waktu Penelitian	35
3.2. Populasi dan Sampel	35
3.2.1. Populasi	35
3.2.2. Sampel	35

3.3. Variabel Penelitian	35
3.4. Jenis dan Desain Penelitian	35
3.5. Prosedur Penelitian	36
3.6. Jenis dan Sumber Data	37
3.6.1. Jenis Data	37
3.6.2. Sumber Data	37
3.7. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	38
3.7.1. Alat Pengumpulan Data	38
3.7.2. Teknik Pengumpulan Data	39
3.8. Teknik dan Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Uji Instrumen Penelitian	47
4.1.1. Hasil Uji Validitas	47
4.1.2. Hasil Uji Reliabilitas	47
4.1.3. Tingkat Kesukaran Tes	47
4.1.4. Daya Beda Soal	47
4.2. Analisis Data Hasil Penelitian	48
4.2.1. Hasil Belajar Siswa	48
4.2.2. Ketuntasan Belajar	49
4.2.3. Ketuntasan Pencapaian Indikator	50
4.2.4. Hasil Lembar Observasi	51
4.3. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60