

DAFTAR ISI

HAL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRAC.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Model Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Learning Together</i>	8
2.1.2 Unsur-unsur Pembelajaran <i>Learning Together</i>	10

2.1.3 Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Learning Together</i>	11
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Learning Together</i>	14
2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
2.1.6 Tujuan Penggunaan <i>Role Playing</i>	19
2.1.7 Prosedur atau Langkah <i>Role Playing</i>	20
2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	25
2.1.9 Hal Yang Perlu Di Perhatikan Dalam Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	27
2.10 Hasil Belajar Kewirausahaan	29
2.11 Faktor-faktor Hasil Belajar.....	31
2.2 Penelitian Relevan	33
2.3 Kerangka Berpikir	36
2.4 Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Lokasi Penelitian	38
3.2 Populasi dan Sampel atau jenis dan Sumber data	38
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	39
3.4 Rancangan Penelitian	40
3.5 Prosedur Penelitian.....	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45
3.7 Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	55

4.1.1 Uji Validitas Tes	55
4.1.2 Uji Reabilitas Tes	56
4.1.3 Uji Daya Pembeda Tes	58
4.1.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal	59
4.2 Teknik Analisa data.....	59
4.2.1 Nilai Rata-Rata, Standar Deviasi Dan Varians	60
4.2.2 Uji Normalitas	65
4.2.3 Uji Homogenitas	66
4.2.4 Uji Hipotesis	66
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	77