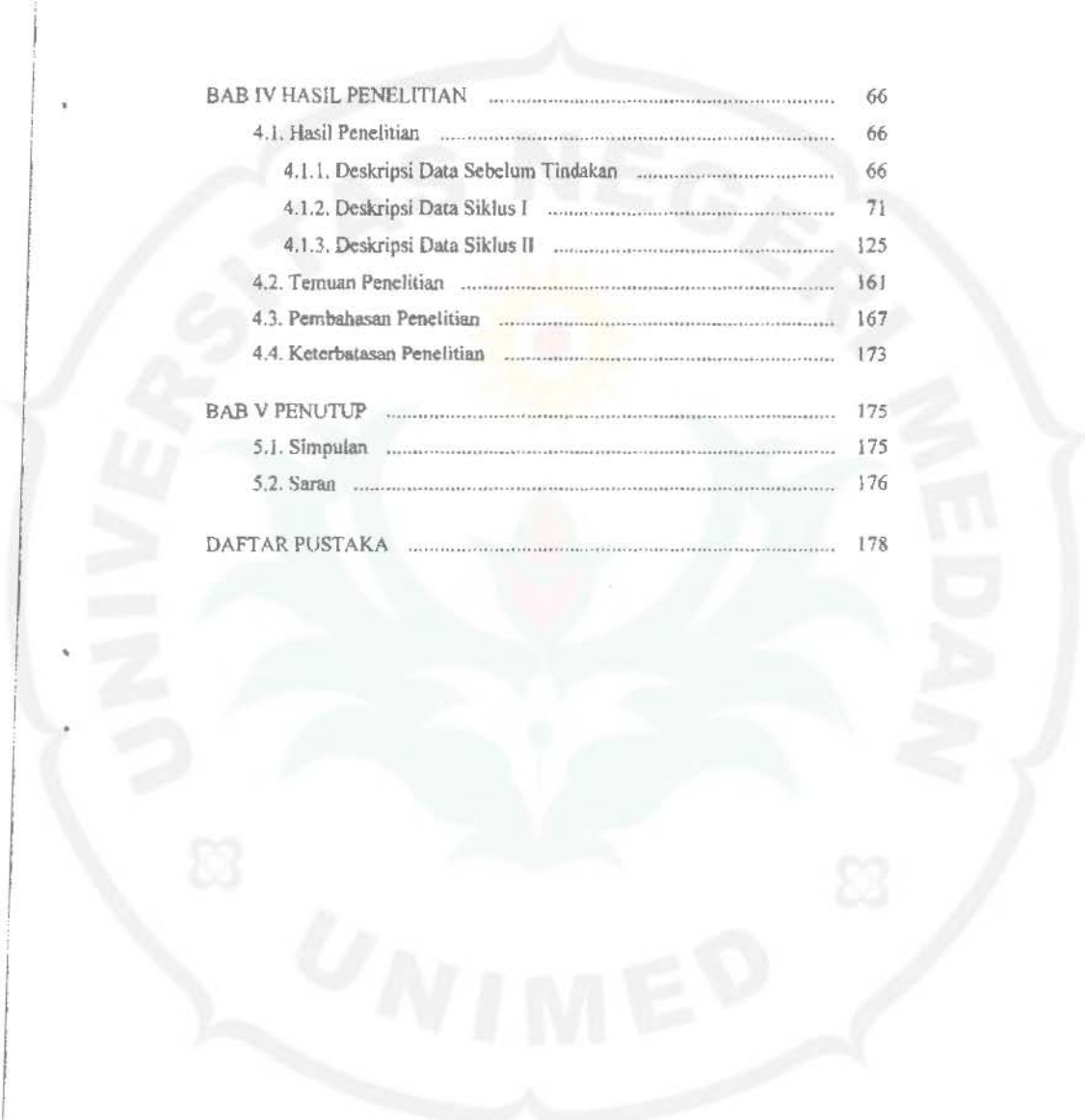


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAC	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Pembatasan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Kerangka Teoritis	12
2.1.1. Hasil Belajar	12
2.1.2. Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar	16
2.1.3. Model <i>Role Playing</i>	24
2.2. Kerangka Konseptual	43
2.3. Hipotesis Tindakan	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	48
3.2. Subjek Penelitian	48
3.3. Disain Penelitian	48
3.4. Indikator Keberhasilan Tindakan	57
3.5. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	58
3.6. Teknik Analisis Data	63

BAB IV HASIL PENELITIAN	66
4.1. Hasil Penelitian	66
4.1.1. Deskripsi Data Sebelum Tindakan	66
4.1.2. Deskripsi Data Siklus I	71
4.1.3. Deskripsi Data Siklus II	125
4.2. Temuan Penelitian	161
4.3. Pembahasan Penelitian	167
4.4. Keterbatasan Penelitian	173
 BAB V PENUTUP	175
5.1. Simpulan	175
5.2. Saran	176
 DAFTAR PUSTAKA	178



THE
Character Building
UNIVERSITY