

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
RIWAYAT HIDUP	<i>ii</i>
ABSTRAK	<i>iii</i>
KATA PENGANTAR	<i>v</i>
DAFTAR ISI	<i>vii</i>
DAFTAR TABEL	<i>ix</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>x</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.7. Defenisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Defenisi Belajar	7
2.2. Efektifitas Pembelajaran	8
2.2.1. Ketuntasan Hasil Belajar	10
2.2.2. Penguasaan Materi Siswa	11
2.2.3. Ketercapaian Indikator Pembelajaran	12
2.3. Metode <i>Role Playing</i>	13
2.3.1. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	15
2.3.2. Langkah-langkah Bermain Peran	15
2.4. Materi Sistem Ekskresi	18
2.5. Hakikat Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia	21
2.6. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	23
3.2.1. Populasi Penelitian	23
3.2.2. Sampel Penelitian	23
3.3. Rancangan dan Variabel Penelitian	23
3.3.1. Rancangan Penelitian	23
3.3.2. Variabel Penelitian	24
3.4. Prosedur Penelitian	24
3.5. Jenis dan Sumber Data	25
3.5.1. Jenis Data	25
3.5.2. Sumber Data	25

3.6.	Alat dan Teknik Pengumpulan Data	25
3.6.1.	Alat Pengumpul Data	25
3.7.	Uji Coba Instrumen	27
3.8.	Teknik Analisis Instrumen	30
3.8.1.	Efektivitas Treatment	30
3.8.2.	Rumus g Faktor (N-Gain)	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1.	Hasil Uji Instrument Penelitian	35
4.1.1.	Validitas Tes	35
4.1.2.	Realibilitas Tes	35
4.1.3.	Tingkat Kesukaran Tes	35
4.1.4.	Daya Beda Tes	35
4.2.	Deskripsi Hasil Penelitian	36
4.2.1.	Efektifitas Treatment	36
4.2.2.	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	36
4.2.3.	Tingkat Penguasaan Materi Siswa	39
4.2.4.	Ketercapaian Indikator Pembelajaran	41
4.2.5.	Rumus g Faktor (N-Gain)	42
4.3.	Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		45
5.1.	Kesimpulan	45
5.2.	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN		50