

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Deskripsi Konseptual	9
1. Model Pembelajaran.....	9
2. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
3. Perbedaan Metode dengan Model.....	17
4. Hasil Belajar.....	19
5. Belajar.....	26
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Teoretik	35
D. Perumusan Hipotesis Penelitian	36

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Tujuan Penelitian	37
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
	C. Metode Penelitian	37
	D. Populasi dan Sampling	39
	E. Teknik Pengumpulan Data	39
	F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	43
	B. Pembahasan	56
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	70
	B. Implikasi	70
	C. Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	72
	LAMPIRAN.....	74
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
I. 1	Daftar Nilai Pre-Tes Pasar Modal XI IIS 1 TA 2015/2016.....	2
III. 1	Kriteria Aktivitas Belajar Siswa.....	42
IV. 1	Daftar Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Jakarta.....	44
IV. 2	Alokasi Ruang SMA Negeri 4 Jakarta.....	45
IV.3	Hasil Observasi Guru terhadap Role Playing.....	51
IV. 4	Hasil Observasi Role Playing Siswa.....	53
IV. 5	Hasil Belajar Siswa.....	54
IV. 6	Perbedaan Data Siklus I dan II.....	61
IV. 7	Tabel Kata Operasional Bloom.....	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
IV. 1 Hasil Observasi Guru terhadap Role Playing	52
IV. 2 Hasil Belajar Siswa	53