

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Struktur Organisasi Skripsi .....	7
BAB II .....	9
KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Perilaku Asertif .....	9
1. Definisi Asertif .....	9
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Perilaku Asertif .....	11
3. Perbedaan Perilaku Asertif, Non Asertif dan Agresif .....	14
B. Perilaku Asertif dalam Pembelajaran IPS .....	18
C. Metode dalam pembelajaran IPS .....	20
D. Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	21
1. Tujuan bermain peran ( <i>Role Playing</i> ) .....	22
2. Kelebihan metode <i>role playing</i> .....	24
3. Kelemahan metode <i>role playing</i> .....	24
4. Fase dan kegiatan <i>Role Playing</i> .....	26
E. Penelitian Terdahulu .....	28
BAB III .....	32

METODE PENELITIAN.....	32
A. Lokasi Penelitian dan Subjek penelitian.....	32
B. Metode penelitian.....	32
C. Desain Penelitian.....	34
D. Definisi Operasional.....	36
1. Perilaku Asertif.....	36
2. Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran).....	37
E. Instrumen Penelitian.....	38
1. Peneliti Sendiri ( <i>Key Instrument</i> ).....	38
2. Lembar pedoman observasi.....	39
3. Catatan lapangan ( <i>field note</i> ).....	41
4. Daftar cek ( <i>chek list</i> ).....	41
5. Studi dokumentasi.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43
2. Catatan lapangan ( <i>field note</i> ).....	43
3. Daftar cek.....	44
4. Studi dokumentasi.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
1. Kuantitatif.....	44
2. Kualitatif.....	45
H. Validitas data.....	46
1. <i>Member chek</i> .....	46
2. Saturasi.....	46
3. <i>Expert Opinion</i> ,.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	47
1. Deskripsi Sekolah.....	47
2. Deskripsi Kelas Penelitian.....	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
1. Kegiatan Pra Penelitian.....	49
2. Pelaksanaan Tindakan.....	52
a. Siklus I.....	52
b. Siklus II.....	85

c. Siklus III.....	110
C. Analisis Hasil Penelitian.....	132
1. Perencanaan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS .....	132
2. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Asertif Siswa .....	134
3. Peningkatan Kemampuan Asertif Siswa Setelah Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> .....	136
4. Kendala Yang Dihadapi dalam Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Di Kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung .....	159
5. Upaya dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan Metode <i>role playing</i> di kelas VIII D SMP Negeri 7 Bandung.....	160
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....	162
A. Kesimpulan .....	162
B. Implikasi dan Rekomendasi .....	164
DAFTAR PUSTAKA .....	
LAMPIRAN .....	
RIWAYAT HIDUP .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Perilaku Submisif, Asertif dan Agresif.....	15
Tabel 3.1 Pedoman Observasi Perilaku Asertif.....	39
Tabel 3.2 Pedoman Observasi <i>Role Playing</i> .....	40
Tabel 3.3 Format Catatan Lapangan .....	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi Perilaku Asertif Siswa .....	42
Tabel 4.1 Permainan Tebak Kata.....	72
Tabel 4.2 Hasil Data Observasi Peningkatan Kemampuan Asertif Siswa Siklus I .....	73
Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 3.....	78
Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 4.....	79
Tabel 4.5 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 6.....	80
Tabel 4.6 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 7.....	81
Tabel 4.7 Daftar Cek Kemampuan Asertif Siswa Siklus I.....	83
Tabel 4.8 Hasil Data Observasi Peningkatan Kemampuan Asertif Siswa Siklus II.....	101
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 1.....	105
Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 2.....	106
Tabel 4.11 Daftar Cek Kemampuan Asertif Siswa Siklus II .....	108
Tabel 4.12 Hasil Data Observasi Peningkatan Kemampuan Asertif Siswa Siklus III.....	124
Tabel 4.13 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 5.....	128
Tabel 4.14 Data Hasil Observasi Penilaian <i>Role Playing</i> Kelompok 8.....	129
Tabel 4.15 Daftar Cek Kemampuan Asertif Siswa Siklus III .....	131
Tabel 4.16 Rata-Rata Kemampuan Asertif Siswa Pada Setiap Siklus .....	136
Tabel 4.17 Perbedaan antara Asertif dan Submisif .....	146

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Model Spiral Kemmis dan Taggart.....	34
Gambar 4.1 Contoh Sistem Ekonomi .....	59
Gambar 4.2 Melatih Konsentrasi Siswa.....	62
Gambar 4. 3 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 3 .....	64
Gambar 4. 4 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 4 .....	66
Gambar 4. 5 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 6 .....	67
Gambar 4. 6 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 7 .....	68
Gambar 4.7 Koperasi dan Sektor Usaha Non Formal .....	71
Gambar 4.8 Kegiatan Permintaan dan Penawaran .....	87
Gambar 4.9 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 1 .....	92
Gambar 4.10 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 2 .....	94
Gambar 4.11 Kegiatan di Pasar .....	99
Gambar 4.12 Respon Siswa saat Mengemukakan Pendapat .....	99
Gambar 4.13 Sumber Penghasilan Pajak .....	112
Gambar 4.14 Video Pajak dan Kemiskinan .....	113
Gambar 4. 15 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 5 .....	117
Gambar 4. 16 Penampilan <i>Role Playing</i> Kelompok 7 .....	118
Gambar 4.17 Aktivitas Siswa saat Menjawab Pertanyaan di Papan Tulis....	121
Gambar 4.18 Diagram Perkembangan Kemampuan Asertif Siswa dari Siklus I, II, dan III.....	150

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I .....	
A. SK Penelitian dari Fakultas .....	
B. SK Penelitian dari Sekolah .....	
C. Buku Bimbingan Kegiatan Skripsi .....	
Lampiran III .....	
A. Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I-III.....	
B. Daftar Cek Kemampuan Asertif Siswa .....	
C. Hasil Observasi Kemampuan Asertif Siswa.....	
D. Hasil Observasi <i>Role Playing</i> .....	
E. Catatan Lapangan.....	
Lampiran II.....	
A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	
B. Skenario <i>Role Playing</i> .....	
C. Dokumentasi	