

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Belajar	11
2.1.2 Model Pembelajaran.....	16
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
2.1.4 Model Pembelajaran Group Investigation	23
2.1.5 Hasil Belajar.....	26
2.1.6 Penelitian Sebelumnya	34
2.2 Kerangka Pemikiran	37
2.3 Hipotesis Penelitian	40
BAB III DESAIN PENELITIAN	41
3.1 Objek Penelitian	41
3.2 Metode Penelitian	41
3.3 Sumber Data	42
3.4 Skenario Pembelajaran	43

Dwi Muliasari, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.5	Instrumen Penelitian.....	46
3.6	Alur Penelitian	48
3.7	Teknik Analisi Data	49
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Hasil Pengujian Instrumen	51
4.1.1	Uji Validitas dan Reliabilitas	51
4.2	Hasil Penelitian	53
4.2.1	Uji Normalitas	55
4.2.2	Uji Homogenitas	56
4.2.3	Uji Hipotesisi	56
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	58
4.3.1	Deskripsi Data	59
4.3.2	Hasil Belajar Psikomotor <i>Role Playing</i>	60
4.3.3	Hasil Belajar Psikomotor Group Investigation	61
4.3.4	Perbandingan Model Pembelajaran.....	61
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Rekomendasi	64
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN	67
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Ujian SK Merencanakan Perjalanan Bisnis XII AP1.....	3
Tabel 1.2	Nilai Rata-rata USK Merencanakan Perjalanan Bisnis XII AP	6
Tabel 2.1	Perbandingan Model Pembelajaran.....	26
Tabel 2.2	Hasil Penelitian Sebelumnya tentang <i>Role Playing</i>	34
Tabel 3.1	Skenario Pembelajaran	43
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen.....	52
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	53
Tabel 4.3	Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen.....	54
Tabel 4.4	Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol.....	54
Tabel 4.5	Hasil Pengujian Normalitas.....	56
Tabel 4.6	Hasil Uji Homogenitas	56
Tabel 4.7	<i>Paired sample t-test</i>	57
Tabel 4.8	<i>Independent sample t-test</i>	58
Tabel 4.9	Penilaian Pretest dan Posttest.....	60
Tabel 4.10	Perbandingan rata-rata nilai <i>Pretest</i>	62
Tabel 4.11	Perbandingan rata-rata nilai <i>Posttest</i>	62

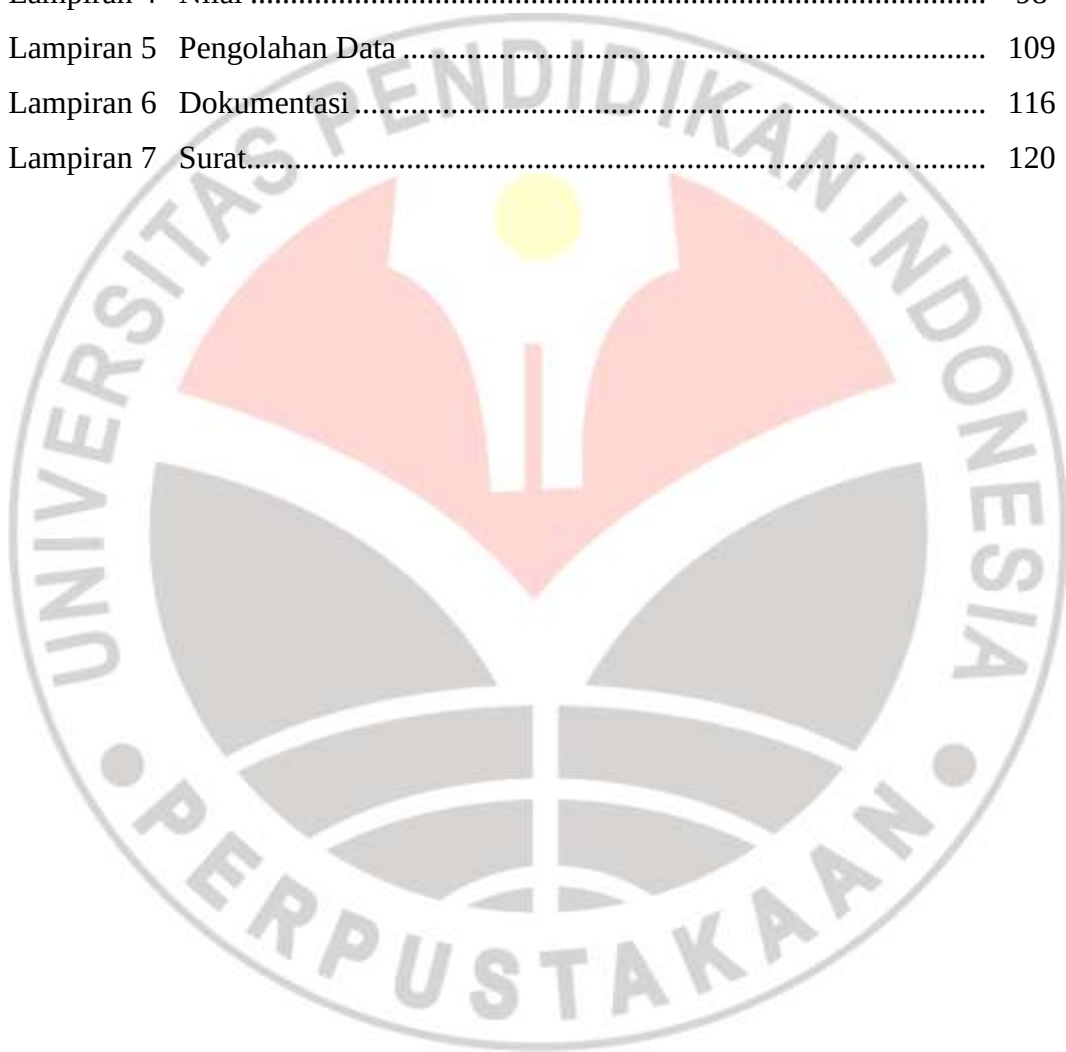
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Nilai Ujian SK Merencanakan Perjalanan Bisnis XII AP1	5
Gambar 2.1	Rancangan Kerangka Pemikiran.....	39
Gambar 3.1	Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group</i>	38
Gambar 3.2	Alur Penelitian	48
Gambar 4.1	Grafik Perbedaan Hasil Belajar.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus.....	68
Lampiran 2	RPP	72
Lampiran 3	Daftar Cek.....	95
Lampiran 4	Nilai	98
Lampiran 5	Pengolahan Data	109
Lampiran 6	Dokumentasi	116
Lampiran 7	Surat.....	120



Dwi Muliasari, 2014

***PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN
BISNIS DI KELAS XII AP***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu