DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL DALAM i
HALAMAN MOTTO ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identefikasi Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Tujuan Penelitian 6
E. Manfaat Lingkup Penelitian 6
F. Hipotesis Tindakan 7
BAB II KAJIAN TEORI 8
A. Hasil Belajar 8
1. Pengertian Hasil Belajar 8
2. Tipe-tipe Hasil Belajar 11
3. Indikator Hasil Belajar 18
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 18
5. Penilaian Keberhasilan Belajar 20
6. Tingkat Keberhasilan Belajar 21
B. Metode *Role Playing* 22
1. Pengertian Metode *Role Playing* 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tujuan Metode *Role Playing* 24
3. Langkah-langkah Metode *Role Playing* 25
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing* 25
C. Sejarah Kebudayaab Isla 27
1. Pengertian Mata Pelajaran SKI 27
2. Tujuan Mata Pelajaran SKI 28
3. Ruang Lingkup SKI 28
4. Manfaat Mempelajari SKI 29
5. Materi SKI 30
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS 37
A. Metode Penelitian..... 37
B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian 38
C. Variabel Yang Diselidiki 39
D. Rencana Tindakan 39
E. Data dan Cara Pengumpulannya 43
F. Indikator Kinerja 49
G. Tim Peneliti dan Tugasnya..... 49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 51
A. Hasil Penelitian..... 51
B. Pembahasan..... 70
BAB V PENUTUP..... 73
A. Simpulan..... 73
B. Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN 75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 76
LAMPIRAN-LAMPIRAN 77

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id