

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
ABSTRAK .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Metode Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Metode Pembelajaran.....	9
2. Metode Role Playing.....	10
a. Pengertian Metode Role Playing.....	10
b. Fungsi dan Tujuan Metode Role Playing .....	12
c. Kelebihan dan Kelemahan Metode role playing.....	13
d. Langkah-langkah Metode Role Playing .....	14
3. Motivasi Belajar.....	15
a. Pengetian Motivasi Belajar .....	15
b. Fungsi Motivasi Belajar .....	16
c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	17
4. Karakter Gemar Membaca.....	18
5. Pelajaran Bahasa Indonesia.....	21
a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	21
b. Fungsi Bahasa Indonesia.....	22
c. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia.....	23
B. Penelitian Terdahulu.....	24
C. Kerangka Berfikir .....	26

D. Hipotesis Penelitian.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan.....	28
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Identifikasi Variabel.....	29
D. Variabel Operasional.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	34
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Gambaran Obyek Penelitian.....	37
2. Deskripsi Penelitian.....	39
3. Hasil Uji Instrumen Data.....	40
4. Analisis Data.....	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
1. Analisis persiapan dalam penerapan metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.....	51
2. Analisis penerapan metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.....	52
3. Analisis Pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode <i>role playing</i> Terhadap Peningkatan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta'lim Pakis Aji Jepara.....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian .....	29
Tabel 4. 1 Data Guru MI Daruttarbiyah Watta'lim .....	38
Tabel 4. 2 Data Siswa MI Daruttarbiyah Watta'lim.....	38
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana.....	39
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Metode <i>Role playing</i> (X) .....	40
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validasi Motivasi Belajar (Y1).....	41
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Karakter Gemar Membaca (Y2) .....	41
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Metode <i>Role Playing</i> (X).....	42
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar (Y1) .....	43
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Karakter Gemar Membaca (Y2) ....	43
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).....	44
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Karakter Gemar Membaca (Y2).....	44
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).....	45
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Karakter Gemar Membaca (Y2).....	46
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).....	46
Tabel 4. 15 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Karakter Gemar Membaca (Y2) .....	47
Tabel 4. 16 Hasil Uji T Persial Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).....	48
Tabel 4. 17 Hasil Uji T Persial Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Karakter Gemar Membaca (Y2).....	48
Tabel 4.18 Hasil Uji F Simultan Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).....	49
Tabel 4.19 Hasil Uji F Simultan Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Karakter Gemar Membaca (Y2).....	50
Tabel 4.20 Hasil Uji Koefisien Determinasi Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Motivasi Belajar (Y1).....	50
Tabel 4.21 Hasil Uji Koefisien Determinasi Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Karakter Gemar Membaca (Y2) .....	50

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir ..... 26

