

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIBING SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
ABSTRAK .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DARTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	10
1. Metode Pembelajaran .....	10
2. Role Playing .....	14
3. Permainan Edukatif .....	16
4. Sirkuit Ular Tangga .....	19
5. Hasil Belajar .....	22
6. Mata Pelajaran Matematika .....	27
B. Penelitian Terdahulu .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	37
D. Hipotesis Penelitian .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan .....	41
B. Setting Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel .....	42
D. Desain dan Definisi Operasional Variabel .....	44
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	46
F. Teknik Pengumpulan Data .....	48
G. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	54
1. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	54

2.	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	60
3.	Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	63
4.	Hasil Analisis Data .....	65
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
1.	Proses persiapan dalam menyusun metode Role Playing pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.....	75
2.	Penerapan metode Role Playing pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.....	77
3.	Pengaruh penerapan metode Role Playing pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara. ....	80
<b>BAB V PENUTUP</b>		
A.	KESIMPULAN .....	83
B.	SARAN .....	83
C.	PENUTUP.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Data Siswa MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara Tahun Pelajaran 2021/2022 .....	59
Tabel 4.2	Sarana dan Prasarana MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.....	60
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas Instrumen Preetest-Posttest 25 Soal.....	61
Tabel 4.4	Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Preetest-Posttest 25 Soal.....	61
Tabel 4.5	Hasil Analisis Uji Validitas Angket Metode <i>Role Playing</i> .....	62
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Preetest-Posttest.....	63
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Metode <i>Role Playing</i> .....	63
Tabel 4.8	Indeks Tingkat Kesukaran Soal.....	64
Tabel 4.9	Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	64
Tabel 4.10	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Preetest-Posttest.....	65
Tabel 4.11	Hasil Preetest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 4.12	Hasil Preetest dan Posttest Kelas Kontrol .....	66
Tabel 4.13	Tabel Analisis Deskriptif.....	67
Tabel 4.14	Uji Normalitas .....	68
Tabel 4.15	Uji Homogenitas.....	69
Tabel 4.16	Uji independent sample t test .....	70
Tabel 4.17	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Metode <i>Role Playing</i> (X) Terhadap Hasil Belajar (Y).....	72
Tabel 4.18	Hasil Uji F Metode <i>Roloe Playing</i> (X) Terhadap Hasil Belajar (Y).....	74
Tabel 4.19	Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Metode <i>Roloe Playing</i> (X) Terhadap Hasil Belajar (Y) .....	74

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Ular Tangga .....	20
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Desain Pretest Postest Control Group Design .....	44
Gambar 3.2 Rumus Analisis Pendahuluan .....	51
Gambar 4.1 Rumus Uji Taraf Kesukaran Soal .....	64

