

**PANGAJARAN NGAWANGUN MASALAH, PANEMPU, BANTAHAN,
JEUNG SIMPULAN DINA DEBAT KALAWAN NGAGUNAKEUN MEDIA
AUDIOVISUAL DI KELAS X SMA PURAGABAYA BANDUNG TAHUN
AJARAN 2016/2017**

**Khoerunnisa
NIM 135030143**

RINGKESAN

Nyerat mangrupa salah sahiji kagiatan nepikeun talatah tina hiji gagasan nu dijadikeun minangka alat komunikasi kalawan ngagunakeun lambing-lambang catetan. Media audiovisual nyaeta mangrupa media nu ngahasilkeun gambar jeung sora ambéh bisa didangu sareng ditingal. Patali jeung katerangan di luhur, pangarang muserkeun kanggo ngalakukeun panalungtikan “Pangajaran Ngawangun Masalah, Panempu, Bantahan, jeung Simpulan dina Debat kalawan Ngagunakeun Media Audiovisual di kelas X SMA Puragabaya Bandung Tahun Ajaran 2016/2017”. Rumusan masalah nu pangarang ajukeun nyaeta: (1) mampuh teu pangarang ngarencanakeun, ngalaksanakeun, jeung nganilai pangajaran ngawangun masalah, panempo, bantahan, jeung simpulan dina debat kalawan ngagunakeun media audiovisual di kelas X SMA Puragabaya Bandung?; (2) mampuh teu murid kelas X SMA Puragabaya Bandung ngawangun masalah, panempo, bantahan, jeung simpulan dina debat kalawan ngagunakeun media audiovisual kalayan pas?; jeung (3) efektif teu media audiovisual digunakeun dina panga jaran ngawangun masalah, panempo, bantahan, jeung simpulan dina debat di kelas X SMA Puragabaya Bandung?. Padika panalungtikan nu pangarang gunakeun nyaeta padika eksperimen semu kalawan ngagunakeun teknik ulikan buku, paniten, pacobaan, tes, jeung analisa. Hasil tina panalungtikana nu tos dilakukeun nunjukkeun kasuksesan. Kasuksesan nu kahiji dibuktikeun tina hasil pangajen guru basa indonesia ngeunaan parencana jeung palaksanaan pangajaran sagede 3,6 sareng 3,5. Kasuksesan nu kadua bisa dibuktikeun tina hasil nilai rata-rata pretes sagede 50,26 jeung nilai rata-rata postes sagede 76,14, sedangkeun bedana pretes jeung postes nyaeta sagede 25,85. Kasuksesan nu katilu bisa kabukti tina hasil balitungan statistik kalawan hasil nunjukkeun $t_{hitung} > t_{tabel}$, nyaeta $6,78 > 2,04$ dina tingkat kapercayaan 95% kalawan darajat kabebasan 26. Hal ieu ngabuktikeun yen media audiovisual epektip digunakeun dina debat. Dumasar olahan panalungtikan nu tos pangarang lakukeun nunjokeun kasuksesan.

Kecap konci: pangajaran, ngawangun, masalah, panempu, bantahan, simpulan, debat, media audiovisual