

**PANGAJARAN NGADEMONSTRASIKEUN CARITA FABEL
NGAGUNAKEUN METODE ROLE PLAYING DINA KELAS VII SMP
NEGERI 3 SOREANG TAHUN PANGAJARAN 2016/2017**

Ku

**Firdza Fauziah Nur Hilmy
NPM 135030072**

RINGKESAN

Dina kurikulum 2013 demonstrasi carita fabel teh nyaeta mangrupaken kaahlian dina cumarita. Patali jeng babaran nu luhur, panulis tataji keun ngalaksanakeun panalungtikan ngeunaan pangajaran ngademonstrasiken carita fabel ngagunaken metode role playing dina kelas VII SMP Negeri 3 Soreang taun akademik 2016/2017. Masalah ku panulis rumusken nyaeta: 1) Naha mampu panulis rancanakeun, ngalaksanakeun, sarta, nganilai pangajaran ngademonstrasikeun carita fabel ngagunakeun metode role playing di kelas VII SMP Negeri 3 Soreang?; 2) Naha mampu siswa kelas VII SMP Negeri 3 Soreang ngademonstrasikeun carita fabel ngagunakeun metode pangajaran role playing? ; 3) Naha metode pangajaran role playing efektif digunakeun dina pangajaran ngademonstrasikeun carita fabel di kelas VII SMP Negeri 3 Soreang. Metode panalungtikan anu panulis digunakeun nyaeta metode tipe pre-eksperimen jenis one group pretest posttest design kalawan teknik panalungtikan percobaan sarta tes. Hasil panalungtikan nyaeta: (1) Panulis mampu ngalaksanakeun pangajaran ngademonstrasi-keun carita fabel ngagunaken metode pangajaran role playing di kelas VII SMP Negri 3 Soreang. Hal ieu diumasar kana hasil peunteun rata-rata tina rencana sagede 3,80 jeung nu dilaksankeun sagede 3,80 hal ieu kaasup kana golongan alus pisan/nyigeumakeun (A); (2) Murid kelas VII SMP Negeri 3 Soreang mampu ngademonstrasikeun carita fabel ngagunakeun metode pangajaran rol playing. Hal ieu dibuktikeun tina peunteun rata-ratasamemeh diajar sagede 30,76 jeung peunteun rata-rata hasil saberesna dibikeun pangajaran sagede 75,11. Kalayan ningkat sagede 44,36. (3) Metode role playing saluyu efektif digunakeun dina ngademonstrasikeun carita fabel. Hal ieu dibuktikeun ku pangajen hasil uji t nu nunjukeun t hitung>t tabel. Nyaeta $41,18 > 2,02$ dina tingak kapercayaan 95% dina darajat kabebasan 41. Dumasar kana data jeung hasil panalungtikan nu luhur, panulis nyimpulkeun nyen pangajaran metode role playing efektif dina ngademonstrasikeun carita fabel di kelas VII SMP Negeri 3 Soreang.

Kecap Konci : Demonstrasi, cumarita, metode, role playing.