

**PANGAJARAN NGAMERANKEUN EUSI FABEL BERFOKUS DINA
PANGABISA BERDIALOG KALAWAN NGAGUNAKEUN PADIKA ROLE
PLAYING DINA SISWA KELAS VII SMP PASUNDAN 3 BANDUNG
WARSIH PALAJARAN 2017/2018**

ku
Indah Permata Sari
NIM 145030064

RINGKESAN

Dina Kurikulum 2013 pangajaran ngamerankeun eusi teks fabel nyaeta salah sahiji pangajaran anu ngalatih peserta didik dina keterampilan wagel. Patali jeung parnyataan kasebat, nu nulis boga maksud kanggo terang pangabisa peserta didik dina ngamerankeun eusi teks fabel anu berfokus dina pangabisa berdialog kalawan ngagunakeun padika role playing dina siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung. Masalah-masalah anu ayeuna ditandaan ku peserta didik dina keterampilan wagel hususna pangajaran ngamerankeun eusi teks fabel nyaeta kirang na minat peserta didik dina ulin peran. Jabi masalah dina peserta didik, sedengkeun masalah anu nu nulis ajukan nyaeta (1) Apakah nu nulis sanggem merencanakeun, milampah sarta meunteun pangajaran ngamerankeun eusi fabel berfokus dina pangabisa berdialog kalawan ngagunakeun padika role playing dina siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung?; (2) Sabaraha besarkah tingkat pangabisa peserta didik kelas VII dina pangajaran ngamerankeun eusi fabel berfokus dina pangabisa berdialog kalawan ngagunakeun padika role playing?; (3) Efektifkah penerapan padika role playing dina pangajaran ngamerankeun eusi fabel berfokus dina pangabisa berdialog dina siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung?. Padika panalungtikan anu nu nulis anggo nyaeta kuasi eksperimen rupa one group pretest posttest design. Sedengkeun kening panalungtikan minangka katut. (1) Nu nulis sanggem merencanakeun, milampah, sarta meunteun pangajaran ngamerankeun eusi fabel berfokus dina pangabisa berdialog kalawan ngagunakeun padika role playing. Perkawis ieu kabuktian ti kening peunteun perencanaan sagede 3,81 sarta palaksanaan sagede 3,88; (2) Peserta didik kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung sanggem ngamerankeun eusi fabel berfokus dina pangabisa berdialog kalawan ngagunakeun padika role playing. Perkawis ieu kabuktian ti kening peunteun rata-rata pretest yaktos sagede 37,70 sarta peunteun rata-rata posttest sagede 74,78. Janten, kitu kaayaanana kanaekan 37,08; (3) Padika role playing efektif dilarapkeun dina pangajaran ngamerankeun eusi fabel berfokus dina pangabisa berdialog dina siswa kelas VII SMP Pasundan 3 Bandung. Perkawis ieu kabuktian ti kening itungan statistik kalawan kening $t_{etang} > t_{tabel}$ yaktos yaktos 24,07 $> 2,04$ dina tingkat kapercayaan 95% sarta db sagede 29. Dumasar fakta kasebat, mangka ditumbukeun yen kagiatan hipotesis anu nu nulis ajukan tiasa ditarima.

Kecap Konci : Berdialog, Cumarita, Ngamerankeun, Padika Role Playing, Teks Fabel