

**PANGAJARAN MERANKEUN EUSI FABEL NGAGUNAKEUN METODE
ROLE PLAYING KANGGO NINGKATKEUN HASIL DIAJAR SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 2 LEMBANGTAHUN PANGAJARAN 2017/2018**

Ku

Novi Yulvina
NIM 145030114

Ringkesan

Kasang tukang panalungtikan ieu nyaeta kanggo ningkatkeun kamampuh siswa dina merankeun eusi fabel. Nyarios nyaeta salah sahiji aspek bahasa nu kasipatan aktif sareung representatif. Didugikeun representatif kumargi kusabab kagiatan nyarios teh ngagambarkeun diri. Metode Role Playing nyaeta metode pangajaran nu yen siswa aktif sarta ngahasilkeun. Metode ieu dilakukeun ku cara sasarengan. Kumargi eta, panalungtik hoyong ngalaksanakeun panalungtikan “pangajaran merankeun eusi fabel ngagunakeun metode role playing kanggo ningkatkeun hasil diajar siswa kelas VII smp negeri 2 lembangtahun pangajaran 2017/2018”. Metode panalungtikan nu panalungtik gunakeun nyaeta True Eksperimental Design ku teknik telaah pustaka, paniten, nguji, tes sareng nganalisis. Hasil panalungtikan ieu ngahasilkeun kabehhasilan. Panalungtik mampu ngarancang, ngajalankeun, jeung nganilai pangajaran merankeun isi fabel, dibuktian tina hasil nilai guru bahasa Indonesia ti parsiapan sareng palaksanaan pangajaran. Panalungtik miboga penteun 3,66 dina ngarancang sarta ngalaksakeun pangajaran merankeun isi fabel nganggo metode role playing jang ningkatkeun hasil diajar siswa. Siswa miboga kamampuh merankeun eusi fabel, dibuktian tina hasil tes mimiti di kelas kontrol ku rata-rata 51,20 sarta hasil tes akhir di kelas kontrol ku rata-rata 67,40. Miboga salisih 16,2. Salajeungna hasil tes mimiti di kelas eksperimen ku rata-rata 52,00 sarta hasil tes akhir di kelas eksperimen ku rata-rata 76,60 miboga salisih 23,6. Metode role playing efektif digunakeun kelas VII SMP Negeri 2 Lembang. Panalungtik nyimpulkeun panalungtikan junun.

Kecap konci: Pangajaran, Eusi Fabel, Metode Role Playing