

**PEMBELAJARAN MEMERANKEUN EUSI FABEL BERORIENTASI DINA UNSUR INSTRINSIK KALAWAN NGAGUNAKEUN MEDIA BONEKA PANANGAN DINA SISWA KELAS VII SMP NAGARI 3 CIKANCUNG WARSIH PALAJARAN 2018/2019**

***Ku***

Julia Ruqoyyah

NIM 155030077

**RINGKESAN**

*Panalungtikan ieu boga tujuan kanggo terang kanaekan pangabisa peserta didik dina wagel atawa memerankeun eusi fabel. Wagel mangrupa salah sahiji aspek berbahasa anu boga sipat aktip sarta representatif. Media boneka panangan nyaeta media pembelajaran anu metot sarta produktif. Ku margi eta peneliti kabetot ngalakukeun panalungtikan anu dijudulan “Pembelajaran Memerankeun Eusi Fabel Berorientasi dina Unsur Instrinsik kalawan Ngagunakeun Media Boneka Panangan dina Siswa Kelas VII SMP Nagari 3 Cikancung Warsih Palajaran 2018/2019”. Teknik panalungtikan anu dipake nyaeta teknik panalungtikan panalungtikan pustaka,observasi,uji cob,tes sarta analisis. Kenging panalungtikan anu atos dipigawe nembongkeun keberhasilan. ku kituna peneliti sanggem merencanakan,milampah sarta meunteun pembelajaran eusi fabel,tiasa dibuktikeun ti kenging pameunteunan guru Nalika Indonesia ngeunaan persiapan sarta palaksanaan pembelajaran. Peneliti meunangkeun peunteun rata-rata dina merencanakan sarta milampah pembelajaran memerankeun eusi fabel kalawan ngagunakeun media boneka panangan kanggo ngaronjatkeun kenging diajar siswa. Peserta didik sanggem memerankeun eusi fabel,tiasa dibuktikeun ti kenging pretest dina kelas kontrol kalawan rata-rata 4 , 96 sarta posttest dina kelas kontrol kalawan rata rata 7 , 88. Beda dina kelas kontrol nembongkeun ganjor 2 , 92. Saterusna kenging pretest dina kelas eksperimen kalawan rata-rata 5 , 04 sarta posttest dina kelas eksperimen kalawan rata-rata 8 , 68. Beda dina kelas eksperimen nembongkeun ganjor 3 , 04. Media boneka panangan efektif dipake di kelas VII SMP Nagari 3 Cikancung.*

*Sanggem Konci : pembelajaran,memerankeun eusi fabel,media boneka panangan*