

ABSTRAK

Rizqa Nur, NIM.2181111003, “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan”, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia/S-1, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini memiliki latar belakang dari materi teks fabel yang dimana ingin melihat seberapa berpengaruhnya media boneka tangan terhadap proses pembelajaran, dalam penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana media boneka tangan ini berpengaruh dalam pembelajaran teks fabel saat sebelum dan sesudah menggunakan serta apakah ada pengaruh di dalamnya dan penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penilaian keterampilan menceritakan kembali teks fabel sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan serta memaparkan apakah terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel. Penelitian ini terpusat pada metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Quasi experimental and special design (Two-group Post-Test-Only Design)*. Penelitian ini diselenggarakan di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan pada tahun 2024. Sampel riset ini berjumlah 46 orang yang mencakup anak ajar kelas VII-2 dan VII-3. Teknik pengumpulan data pada riset ini ialah observasi dan dokumentasi. Instrumen riset yang dipakai berupa lembar observasi guru dan instrumen tes. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian yang didapatkan adalah rata-rata skor keterampilan menceritakan kembali teks fabel tidak menggunakan media adalah 15 dan rata-rata nilai dari kelompok kontrol ini adalah 78,4. Sementara itu rata-rata skor pada kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor sejumlah 15, karena hasil skor ini maka terbitlah hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 86. Demikian dapat disimpulkan bahwasannya pengaruh penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran dapat dilihat dari data nilai tersebut, jelas berpengaruh sebagai media dalam pembelajaran teks fabel di sekolah tersebut.

Kata-kata Kunci: Boneka Tangan, Keterampilan Menceritakan Kembali, Teks Fabel.