

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan
Mata Pelajaran/Kelas	: Bahasa Indonesia/VII
Semester	:2 (Genap)
Materi Pokok	:Fabel
Alokasi Waktu	:5 X Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETISI
3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	3.15.1 Menyimpulkan ciri umum pada cerita fabel yang dibaca/didengar 3.15.2 Mendaftarkan kata/kalimat sebagai unsur intrinsik pada cerita fabel yang dibaca/didengar
4.15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat	4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel 4.15.2 Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah menyimak film animasi cerita fabel yang ditayangkan guru, siswa dapat menyimpulkan ciri unsur cerita fabel dengan tepat.
2. Setelah menyimak film animasi cerita fabel yang ditayangkan guru, siswa dapat mendaftarkan kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel dengan tepat.
3. Setelah menyimak film animasi cerita fabel yang ditayangkan guru, siswa dapat mengurutkan isi cerita fabel dengan jelas.
4. Setelah menyimak film animasi cerita fabel yang ditayangkan guru, siswa dapat menceritakan kembali isi fabel secara lisan dengan jelas.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Fabel
2. Ciri-ciri Fabel
3. Unsur-unsur Fabel
4. Struktur Fabel

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Sainifik
2. Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode : Presentasi, diskusi, dan penugasan

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER

1. Media Pembelajaran
Buku ajar siswa kelas VII, LKS, Lembar Kerja, dan video
2. Alat dan Bahan Pembelajaran
Laptop, infocus/ proyektor, teks fabel, film animasi
3. Sumber Belajar
Kemendikbud.2014.*Bahasa Indonesia*. Jakarta:Kemendikbud.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1	
Kegiatan	Waktu
Kegiatan Awal : 3. Siswa menjawab salam dari guru. 4. Siswa menjawab absen yang ditanyakan guru.	10 Menit
Kegiatan Inti : 3. Siswa membaca cerita fabel yang ada dibuku ajar dengan judul “Belalang Sembah” pada halaman 195. 4. Siswa menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah	60 Menit

dibaca di depan kelas secara lisan. (<i>Pre-test</i>)	
Kegiatan Penutup: 2.Siswa mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama.	10 Menit
Pertemuan II	
Kegiatan Awal (10 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi	3. Menjawab salam dari guru. 4. Menjawab absensi yang ditanyakan guru.
Apersepsi	2. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan datang.
Motivasi	3. Guru menyampaikan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa tentang manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.
Pemberian Acuan	3. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. 4. Guru menyampaikan penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran.
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi Masalah	Mengamati 3. Guru menayangkan film animasi yang berjudul “ Raja Gurita yang Sombong ” (https://youtu.be/e1Krucbba10?feature=shared) 4. Siswa mengamati film animasi tersebut dengan seksama. Menanya 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang struktur dan ciri cerita fabel yang terdapat dalam film animasi tersebut.
Mengorganisasikan	Menalar

	<p>3. Guru memberitahukan siswa untuk dapat menceritakan kembali isi cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan unsur dan stuktur dalam film animasi yang telah ditayangkan.</p>
Membimbing Penyelidikan Individu	<p>Menalar</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat urutan cerita secara singkat sesuai dengan stuktur cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.</p>
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	<p>Mencoba</p> <p>3. Mencatat urutan cerita secara singkat dari film animasi yang berjudul “Raja Gurita yang Sombong”.</p> <p>4. Menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah disimak dan dilihat secara lisan didepan kelas.</p>
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>3. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa.</p> <p>4. Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru.</p>
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<p>5. Siswa dibimbing membuat simpulan terkait materi pembelajaran oleh guru.</p> <p>6. Guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>7. Siswa diberi arahan untuk memaca materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>8. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.</p>	
Pertemuan III	
Kegiatan Awal (10 Menit)	
Orientasi	<p>3. Menjawab salam dari guru.</p> <p>4. Menjawab absensi yang ditanyakan guru.</p>
Apersepsi	<p>4. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan datang.</p>
Motivasi	<p>5. Guru menyampaikan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>

	6. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa tentang manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.
Pemberian Acuan	3. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. 4. Guru menyampaikan penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran.
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi Masalah	Mengamati 3. Guru menayangkan film animasi yang berjudul “ Gara-Gara Terlalu Banyak Makan ”. (https://youtu.be/KNsck_bFwYY?feature=shared) 4. Siswa mengamati film animasi tersebut dengan seksama. Menanya 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang struktur dan ciri cerita fabel yang terdapat dalam film animasi tersebut.
Mengorganisasikan	Menalar 3. Guru memberitahukan siswa untuk dapat menceritakan kembali isi cerita dari film animasi yang telah ditayangkan. 4. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan unsur dan stuktur dalam film animasi yang telah ditayangkan.
Membimbing Penyelidikan Individu	Menalar 2. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat urutan cerita secara singkat sesuai dengan stuktur cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	Mencoba 3. Mencatat urutan cerita secara singkat dari film animasi yang berjudul “ Gara-Gara Terlalu Banyak Makan ”. 4. Menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah disimak

	dan dilihat secara lisan di depan kelas.
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Mengkomunikasikan 3. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa. 4. Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
5. Siswa dibimbing membuat simpulan terkait materi pembelajaran oleh guru. 6. Guru melakukan refleksi pembelajaran. 7. Siswa diberi arahan untuk memaca materi untuk pertemuan selanjutnya. 8. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.	
Pertemuan IV	
Kegiatan Awal (10 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi	3. Menjawab salam dari guru. 4. Menjawab absensi yang ditanyakan guru.
Apersepsi	2. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan datang.
Motivasi	3. Guru menyampaikan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa tentang manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.
Pemberian Acuan	3. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. 4. Guru menyampaikan penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran.
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi Masalah	Mengamati 3. Guru menayangkan film animasi yang berjudul “ Asal Usul Beo Si Peniru ”.

	<p>https://youtu.be/se9IIXsVpM?feature=shared</p> <p>4. Siswa mengamati film animasi tersebut dengan seksama.</p> <p>Menanya</p> <p>2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang struktur dan ciri cerita fabel yang terdapat dalam film animasi tersebut.</p>
Mengorganisasikan	<p>Menalar</p> <p>3. Guru memberitahukan siswa untuk dapat menceritakan kembali isi cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.</p> <p>4. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan unsur dan stuktur dalam film animasi yang telah ditayangkan.</p>
Membimbing Penyelidikan Individu	<p>Menalar</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat urutan cerita secara singkat sesuai dengan stuktur cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.</p>
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	<p>Mencoba</p> <p>3. Mencatat urutan cerita secara singkat dari film animasi yang berjudul “Asal Usul Beo Si Peniru”.</p> <p>4. Menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah disimak dan dilihat secara lisan di depan kelas.</p>
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	<p>Mengkomunikasikan</p> <p>3. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa.</p> <p>4. Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru.</p>
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<p>5. Siswa dibimbing membuat simpulan terkait materi pembelajaran oleh guru.</p> <p>6. Guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>7. Siswa diberi arahan untuk memaca materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>8. Guru mengakhiri kegiatan pembelajran dengan berdoa dan salam penutup.</p>	
Pertemuan V	

Kegiatan Awal (10 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi	3. Menjawab salam dari guru. 4. Menjawab absensi yang ditanyakan guru.
Apersepsi	2. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan datang.
Motivasi	3. Guru menyampaikan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa tentang manfaat materi ajar dalam kehidupan sehari-hari.
Pemberian Acuan	3. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. 4. Guru menyampaikan penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran.
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Langkah	Skenario
Orientasi Masalah	Mengamati 3. Guru menayangkan film animasi yang berjudul “ Asal Usul Harimau Berkulit Belang ” (https://youtu.be/SgsdFvRGHH8?feature=shared) 4. Siswa mengamati film animasi tersebut dengan seksama. Menanya 2. Guru dan siswa bertanya jawab tentang struktur dan ciri cerita fabel yang terdapat dalam film animasi tersebut.
Mengorganisasikan	Menalar 3. Guru memberitahukan siswa untuk dapat menceritakan kembali isi cerita dari film animasi yang telah ditayangkan. 4. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan unsur dan stuktur dalam film animasi yang telah ditayangkan.
Membimbing Penyelidikan Individu	Menalar 2. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat urutan cerita secara singkat sesuai dengan stuktur cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.
Mengembangkan dan Menyajikan Hasil	Mencoba 3. Mencatat urutan cerita secara singkat dari film animasi yang berjudul “ Asal Usul Harimau Berkulit Belang ”. 4. Menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah disimak dan dilihat secara lisan di depan kelas. (<i>Post test</i>)
Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Mengkomunikasikan 5. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa. 6. Siswa mendengarkan penguatan materi dari guru.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa dibimbing membuat simpulan terkait materi pembelajaran oleh guru. 6. Guru melakukan refleksi pembelajaran. 7. Siswa diberi arahan untuk memaca materi untuk pertemuan selanjutnya. 8. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

H. PENILAIAN

1. Sikap spiritual dan sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

2. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Penugasan (Uraian)
- b. Bentuk Penilaian : Tes tertulis

3. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Lembar Kegiatan/Unjuk kerja
- b. Bentuk Instrumen : Unjuk kerja

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

Medan, 2023
Guru Mata Pelajaran,

.....
NIP

.....
NIP

**LEMBAR PENGAMATAN KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
MELALUI PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI**

Nama Sekolah : SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan
Pokok Bahasan : Menceritakan Kembali Isi Fabel
Kelas/Semester : VII/Genap

A. Petunjuk Penilaian

Berikanlah penilaian berupa tanda ceklis tentang keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan keterangan berikut :

Keterangan :

Nilai 1 Kurang baik jika sama sekali tidak melakukan kegiatan tersebut.

Nilai 2 Cukup baik jika sudah melakukan sebagian kegiatan tersebut tetapi belum konsisten terhadap langkah-langkah pembelajaran.

Nilai 3 Baik jika sudah melakukan sebagian kegiatan tersebut dan konsisten terhadap langkah-langkah pembelajaran.

Nilai 4 Sangat baik jika sudah melakukan seluruh kegiatan tersebut dan konsisten terhadap langkah-langkah pembelajaran.

B. Aspek yang diamati

Aspek yang diamati	Penilaian			
	1	2	3	4
KEGIATAN PENDAHULUAN				
Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa.				✓
Guru menanyakan ketidakhadiran siswa.				✓
Guru menanyakan materi pembelajaran sebelumnya.				✓
Guru dan siswa menyepakati langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan.				✓
KEGIATAN INTI				
Guru menayangkan film animasi fabel.				✓
Guru mengintruksikan siswa untuk menyimak dan			✓	

melihat film animasi tersebut.				
Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mencatat urutan cerita secara singkat sesuai dengan alur cerita fabel dari tayangan yang disimak.			✓	
Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi cerita fabel yang telah disimak dan dilihat secara lisan didepan kelas.				✓
Guru mengapresiasi dan mengevaluasi kerja siswa.				✓
KEGIATAN PENUTUP				
Guru memberi penguatan terkait dengan pembelajaran yang telah dipelajari.			✓	
Siswa dibantu oleh guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah berlangsung.			✓	
Guru beserta siswa mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.				✓
Jumlah	44			
Rata-rata	91,66			

Pedoman penilaian

1. Skor maksimal : 48

2. Persentase nilai rata-rata = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

3. Kriteria penilaian

$90\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat baik
$80\% \leq NR \leq 100\%$	Baik
$70\% \leq NR \leq 100\%$	Cukup
$60\% \leq NR \leq 100\%$	Kurang
$0\% \leq NR \leq 50\%$	Sangat kurang

Dari data pengamatan diatas diketahui bahwa jumlah seluruh skor yang diperoleh adalah 44 dengan skor maksimal 48. Maka persentase nilai rata-ratanya adalah $\frac{44}{48} \times 100 = 91,66\%$. Sesuai dengan kriteria penilaian maka keberhasilan pelaksanaan yang telah dilakukan termasuk pada kriteria sangat baik.

LEMBAR TES KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL (PRE-TEST)

Bacalah teks fabel berikut!

Belalang Sembah

Suatu hari di sebuah kebun anggur, tinggalah sebuah keluarga Semut dengan anggota jumlahnya yang sangat banyak. Semut ini membuat sarangnya dari daun-daun lalu mereka tempel menggunakan cairan seperti lem yang mereka keluarkan dari mulutnya. Para Semut melihat bahwa musim gugur akan segera berlalu dan akan segera datang musim dingin yang cukup panjang. Ketika musim dingin makanan akan sangat sulit untuk didapatkan, maka para Semut itu segera mencari berbagai macam makanan untuk mereka kumpulkan sebagai bahan persediaan ketika musim dingin telah tiba.

Berbeda halnya dengan seekor Belalang sembah, Belalang sembah memiliki mata yang besar dan tangan yang panjang. Mereka sering hidup di pohon-pohon seperti halnya para Semut. ketika musim dingin akan tiba Belalang sembah hanya berlatih menari. Setiap hari Belalang sembah itu hanya berlatih menari. Namun sang Belalang lupa bahwa dia harus mengumpulkan makanan untuk persiapannya menghadapi musim dingin. Suatu hari Sang Belalang sembah menari di dekat sarang Semut. Dia menari dengan sangat anggun. Gerakan tangan dan badannya yang pelan dan lembut membuat tariannya terlihat sangat mengagumkan. Para Semut melihat Sang Belalang sembah menari, namun mereka tidak menghiraukan tarian indahinya itu karena mereka memiliki tugas yang sangat penting.

Sang Belalang yang sedang menari melihat para Semut berjalan dengan membawa makanan untuk dibawa kesarangnya. Sang Belalang sembah heran dengan apa yang dilakukan Semut lalu dia bertanya kepada salah satu Semut tentara yang sedang berjaga di dekat para Semut pekerja ,“Kenapa kalian membawa makanan yang sangat banyak itu masuk ke sarang kalian?” sang Semut menjawab “Kami melakukannya agar kami tidak kelaparan saat musim dingin

tiba.” Lalu sang Belalang kaget “Musim dingin?” kata sang Belalang sembah dengan kagetnya, “Kan masih lama, lebih baik kita bersenang-senang saja dulu”, kata sang Belalang. Semut tak menghiraukan Belalang. Semut tetap tekun mengumpulkan makanan.

Musim dingin tiba. Belalang belum sempat mengumpulkan makanan karena sibuk menari. Belalang kelaparan dan lari ke rumah Semut. Ia meminta makanan kepada Semut. Semut awalnya tidak mau memberikan makanannya karena takut kehabisan. Akan tetapi, melihat belalang lemas kelaparan, Semut tidak tega dan memberikan makanannya kepada Belalang. Belalang pun kembali bugar dan dia berjanji untuk dapat mengelola waktu dengan baik sehingga tidak berakibat buruk.

Masa depan adalah milik setiap orang. Maka setiap orang perlu menyiapkan masa depannya dengan berusaha. Bukan hanya menikmati kesenangan di masa sekarang tanpa memikirkan masa depan.

Petunjuk :

1. Bacalah teks fabel diatas yang berjudul “Belalang Sembah” (lihat pada halaman 195 dalam buku ajar siswa).
2. Waktu yang dipergunakan 15 menit untuk membaca.
3. Guru akan memanggil siswa secara berurutan untuk menceritakan kembali isi cerita dari cerita fabel yang telah dibaca.
4. Waktu yang dipergunakan 10 menit untuk menceritakan kembali isi cerita secara lisan di depan kelas.

Tugas :

Ceritakanlah kembali di depan kelas, isi cerita fabel yang berjudul “Belalang Sembah” diatas (lihat pada halaman 195 dalam buku ajar siswa) yang telah dibaca.

**LEMBAR TES KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI
CERITA FABEL (POST-TEST)**

Petunjuk :

1. Simaklah cerita fabel yang berjudul “Asal Usul Harimau Berkulit Belang” ditayangkan oleh guru. (<https://youtu.be/SgsdFvRGHH8?feature=shared>)
2. Waktu yang dipergunakan 15 menit untuk menyimak.
3. Guru akan memanggil siswa secara berurutan untuk menceritakan kembali isi cerita dari film animasi yang telah ditayangkan.
4. Waktu yang dipergunakan 15 menit untuk menceritakan kembali isi cerita secara lisan di depan kelas.

Tugas :

Ceritakanlah kembali isi cerita fabel yang berjudul “Asal Usul Harimau Berkulit Belang” yang telah disimak di depan kelas secara lisan.

**DAFTAR NILAI KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI
FABEL (PRE-TEST)**

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Skor	NILAI
		Pilihan Kata	Lafal	Irama	Jeda	Mimik	Gestur	Struktur		
1	Abil Brayan	3	2	3	2	2	2	2	16	55
2	Afandi Syarizal	3	4	3	3	2	2	3	20	69
3	Aisha Putri Marwah	3	2	3	2	2	2	2	16	55
4	Aisyah	5	2	3	3	2	2	3	20	69
5	Aita Calista Ammira	3	2	3	3	2	1	2	16	55
6	Akila Mutiara Ruby	4	3	3	3	2	2	2	19	65
7	Aldo Ramadany	3	3	3	2	2	2	2	17	59
8	Alfinur Zahra	3	2	3	3	2	2	3	18	62
9	Alif Khairul nazmi	3	3	2	3	1	2	2	16	55
10	Aliffa Chacilia Permana	3	2	4	3	2	1	4	19	65
11	Ananda Rendi Sahputra	3	2	2	2	2	2	3	16	55
12	Anisah Rahma Sari	3	2	2	3	2	2	4	18	62
13	Anisyah	3	2	3	3	2	2	4	19	65
14	Anugrah Ramadani	2	3	2	3	2	2	3	17	59
15	Anugrah Alfarizi Lubis	3	2	3	3	2	2	3	18	62
16	Asykar Arrobyah	2	2	3	3	1	1	2	14	48
17	Azril Ardiansyah	3	2	3	2	2	2	2	16	55
18	Bagus Fardana	4	4	2	1	1	2	2	16	55
19	Beby Silvia Ramadani	3	2	3	3	2	2	3	18	62
20	Chelse	3	2	2	3	2	2	2	16	55
21	Cinta Anggi	3	2	3	2	1	2	3	16	55

22	Citra Aisyah Mulya	4	2	2	2	2	2	3	17	59
23	Dimas Arista Pratama	3	4	3	4	2	2	3	21	72
24	Dimas Prasetyo	3	3	3	3	2	2	2	18	62
25	Dzakia Mara	3	2	3	3	2	2	3	18	62
26	Dzul Fikri Cahaya Nasution	2	2	3	3	2	2	2	16	55
27	Elvino Dwi Purnomo	3	2	3	3	2	2	2	17	59
28	Febrinna Paddila	3	2	3	3	1	1	2	15	52
29	Frans Adittiya Zikri	3	2	3	3	1	1	2	15	52
30	Indira Alfiyanti	3	2	3	3	1	2	2	16	55
31	Intan Novalia	3	2	3	2	2	2	2	16	55
32	Jelita Dhea Syafitri	3	2	3	3	2	2	3	18	62
Jumlah		98	75	90	87	57	59	82	548	1887
Rata-rata		3,06	2,34	2,81	2,71	1,78	1,84	2,56	17,12	58.969

DAFTAR NILAI KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI FABEL (POST-TEST)

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian							Skor	NILAI
		Pilihan Kata	Lafal	Irama	Jeda	Mimik	Gestur	Struktur		
1	Abil Brayana	3	2	4	4	2	2	4	21	72
2	Afandi Syarizal	4	4	4	4	2	2	4	24	83
3	Aisha Putri Marwah	3	3	3	2	2	2	4	19	65
4	Aisyah	5	3	4	4	2	2	4	24	83
5	Aita Calista Ammira	3	2	4	4	2	2	4	21	72
6	Akila Mutiara Ruby	4	3	4	4	2	2	4	23	79
7	Aldo Ramadany	4	4	4	3	2	2	4	23	79
8	Alfinur Zahra	4	2	4	4	2	2	4	22	76
9	Alif Khairul nazmi	3	3	4	4	2	2	3	21	72
10	Aliffa Chacilia	4	3	4	4	2	2	4	23	79

	Permana									
11	Ananda Rendi Sahputra	4	3	4	4	2	2	4	23	79
12	Anisah Rahma Sari	5	2	4	4	2	2	4	23	79
13	Anisyah	3	2	4	4	2	2	4	21	72
14	Anugrah Ramadani	3	3	3	3	2	2	4	20	69
15	Anugrah Alfarizi Lubis	4	2	4	3	2	2	4	21	72
16	Asykar Arrobyah	4	2	4	4	2	2	4	22	76
17	Azril Ardiansyah	4	2	4	3	2	2	4	21	72
18	Bagus Fardana	4	3	4	4	2	2	4	23	79
19	Beby Silvia Ramadani	4	2	4	4	2	2	4	22	76
20	Chelse	4	2	4	4	2	2	3	21	72
21	Cinta Anggi	5	3	4	4	2	2	4	24	83
22	Citra Aisyah Mulya	5	2	3	3	2	2	4	21	72
23	Dimas Arista Pratama	4	4	4	4	2	2	4	24	83
24	Dimas Prasetyo	4	3	4	4	2	2	3	22	76
25	Dzakia Mara	5	2	4	4	2	2	4	23	79
26	Dzul Fikri C Nasution	3	3	4	4	2	2	3	21	72
27	Elvino Dwi Purnomo	4	2	4	4	2	2	4	22	76
28	Febrinna Paddila	4	2	3	4	2	2	4	21	72
29	Frans Adittiya Zikri	4	2	4	4	2	2	4	22	76
30	Indira Alfiyanti	3	2	4	4	2	2	4	21	72
31	Intan Novalia	4	2	4	4	2	2	4	22	76
32	Jelita Dhea Syafitri	5	2	4	4	2	2	4	23	79
Jumlah		126	81	124	121	64	64	124	704	2422
Rata rata		3,93	2,53	3,87	3,78	2	2	3,87	22	75,688

**TRANSKRIP HASIL TES KETERAMPILAN MENCERITAKAN
KEMBALI ISI CERITA FABEL (PRE-TEST)**

NILAI TERTINGGI : 72

Nama Siswa : Dimas Arista Pratama

Kelas : VII-2

Link Video :

<https://drive.google.com/file/d/13ExraH9nWGRTzms7iFGufUKw3L02ghkK/view?usp=drivesdk>

Belalang Sembah

Suatu hari di kebun anggur ada keluarga semut yang sedang mencari makan. Ketika musim dingin mereka sudah menyiapkan makanannya dan belalang sembah tidak sempat menyimpan makanannya saat waktu musim dingin. Lalu belalang sembah meminta kepada keluarga semut untuk meminta makanan. Kemudian keluarga semut pertama kali tidak mengasih makanannya. Kemudian ketika keluarga semut menengok belalang sembah yang lemas mereka mengasih makanannya.

Keterangan :

1. Pilihan kata : skor 3 (Penggunaan beberapa pilihan kata yang tidak tepat dalam bercerita misalnya penggunaan kata “mengasih” seharusnya “memberi”. Kemudian penggunaan kata “menengok” seharusnya “melihat”).
2. Lafal : skor 4 (Semua kata dilafalkan dengan sangat jelas dalam bercerita)
3. Irama : skor 3 (Semua irama sangat sesuai dengan situasi dalam bercerita)
4. Jeda : skor 4 (Penggunaan jeda sangat tepat dengan situasi bercerita)
5. Mimik : skor 2 (Mimik dipaksakan dengan situasi bercerita. Hal tersebut terlihat dari ekspresi siswa yang beberapa kali menahan tertawa saat bercerita)
6. Gestur : skor 2 (Gerak gerik kurang sesuai dengan hal yang diucapkan dalam bercerita)

7. Struktur : skor 3 (Struktur cerita kurang 1 dalam cerita yaitu koda)

NILAI TENGAH : 69

Nama Siswa : Afandi Syarizal

Kelas : VII-2

Link video :

<https://drive.google.com/file/d/13GxOuWS5yATKe1IkNI7TZaTrp8pv6ci3/view?usp=drivesdk>

Belalang Sembah

Suatu hari ada segerombolan semut dan belalang sembah. Segerombolah semut mengumpulkan banyak makanan sementara belalang sedang menari. Baru itu, belalang bertanya kepada semut, “mengapa kalian mengumpulkan banyak makanan?”. “karena untuk bertahan hidup di musim dingin”. Baru itu, belalang kaget mendengar musim dingin. Jadi, musim dingin pun datang, belalang belum sempat mengumpulkan makanan. Lalu belalang kelaparan mengunjungi ke rumah semut minta makan kepada semut. Semut pertama kalinya gak ngasih, gak berikan makanannya. Lalu melihat belalang kelelahan dan dikasihlah makanan semut.

Keterangan :

1. Pilihan kata : skor 3 (Penggunaan sebagian pilihan kata yang tidak tepat dalam bercerita misalnya penggunaan kata “baru itu” seharusnya “kemudian”, lalu penggunaan kata “ngasih” seharusnya “memberi” .
2. Lafal : skor 4 (Semua kata dilafalkan dengan sangat jelas dalam bercerita)
3. Irama : skor 3 (Semua irama sesuai dengan situasi dalam bercerita)
4. Jeda : skor 3 (Penggunaan jeda tepat sesuai dengan situasi bercerita)
5. Mimik : skor 2 (Mimik dipaksakan dengan situasi bercerita. Hal tersebut terlihat dari ekspresi siswa yang selalu senyum saat bercerita)
6. Gestur : skor 2 (Gerak gerak kurang sesuai dengan hal yang diucapkan)

dalam bercerita)

7. Struktur : skor 3 (Struktur cerita kurang 1 dalam bercerita yaitu koda)

NILAI TERENDAH : 48

Nama siswa : Asykar Arrobyah

Kelas : VII-2

Link Video :

<https://drive.google.com/file/d/13-TpBUej1zaDtppf7qBCCyG253r1VGYz/view?usp=drivesdk>

Belalang Sembah

Pada suatu hari di sebuah kebun anggur hiduplah sekumpulan semut. Semut itu sedang mencari makan untuk musim dingin, sementara belalang hanya menyia-nyiakan waktunya untuk berlatih menari. Saat musim dingin belalang pun kelaparan karena tidak memiliki makanan, persediaan makanan. Belalang itu meminta pada semut. Semut pertamanya tidak memberinya tapi karena menengok belalang yang penuh kasihan mereka pun memberinya.

Keterangan :

1. Pilihan kata : skor 2 (Penggunaan kata salah dan sangat terbatas dalam bercerita misalnya penggunaan kata “menengok seharusnya “melihat”.
2. Lafal : skor 2 (Sebagian pilihan kata dilafalkan tidak tepat tetapi masih jelas dalam bercerita)
3. Irama : skor 3 (Semua irama sangat sesuai dengan situasi dalam bercerita)
4. Jeda : skor 3 (Penggunaan jeda sudah tepat dengan situasi bercerita walaupun ada beberapa kali melakukan jeda yang panjang)
5. Mimik : skor 1 (Mimik terlihat hanya tersenyum saat bercerita)
6. Gestur : skor 1 (Tidak ada kesesuaian antara gerak gerik dengan hal yang diucapkan dalam bercerita)
7. Struktur : skor 2 (Struktur cerita kurang 2 dalam cerita yaitu orientasi dan koda)

**TRANSKRIP HASIL TES KETERAMPILAN MENCERITAKAN
KEMBALI ISI CERITA FABEL (POST-TEST)**

NILAI TERTINGGI : 83

Nama Siswa : Afandi Syarizal

Kelas : VII -2

Link video :

<https://drive.google.com/file/d/135itCNRUc500Ggl61cPuNOo9ECdWDTRw/view?usp=drivesdk>

Asal Usul Harimau Berkulit Belang

Dahulu kala ada sebuah hutan yang ada goanya. Di dalam goa ada seorang betapa sakti. Lalu kelinci pun datang meminta tolong kepada betapa. Karena kelinci dikejar harimau, harimaupun mencari kelinci ke dalam goa. Terdengar kelinci datang ehh. terdengar harimau datang, kelinci pun bersembunyi di belakang betapa. Lalu harimau ingin meminta kelinci kepada betapa. Lalu betapa bilang, “ada yang lebih enak dari kelinci”. Lalu betapa memberikan tangannya, lalu harimau pun membawa tangan pertapa. Lalu, keesokan harinya, harimau pun datang lagi karena kelaparan. Harimau ingin meminta tangan yang satunya, lalu betapa terkejutnya harimau melihat tangan yang diberikan kembali semula. Lalu, harimau meminta tangan yang satunya. Lalu betapa memperingati harimau ini untuk terakhir kalinya untuk diberikan. Lalu harimau pun membawa tangan betapa. Lalu harimau setelah makan, kembali lagi karena lapar ingin berbohong kepada betapa. Harimau bilang “daging yang kau berikan telah dicuri”. Lalu betapa tahu dia berbohong. Lalu harimaupun marah, ingin menyerang betapa. Betapa melindungi dirinya dengan tongkat saktinya. Lalu harimau kesakitan. Lalu pertapa bilang “akan ku obati luka-lukamu tetapi luka memarmu tidak akan ku obati karena untuk mengingati kelakuan bohongmu itu”. Lalu betapa mengobati lukanya. Jadi harimau menjadi belang.

Keterangan :

1. Pilihan kata : skor 4 (Penggunaan beberapa pilihan kata yang tidak tepat dalam Bercerita misalnya pada kata “betapa” seharusnya “pertapa”.

- Kemudian pada kalimat “jadi harimau menjadi belang” seharusnya kata “jadi” diganti menjadi “Akhirnya”)
2. Lafal : skor 4 (Semua kata dilafalkan dengan sangat jelas dalam bercerita)
 3. Irama : skor 4 (Semua irama sangat sesuai dengan situasi dalam bercerita)
 4. Jeda : skor 4 (Penggunaan jeda sangat tepat dengan situasi bercerita)
 5. Mimik : skor 2 (Mimik dipaksakan dengan situasi bercerita. Hal tersebut terlihat dari ekspresi siswa selalu tersenyum saat bercerita, kurang sesuai dengan isi cerita)
 6. Gestur : skor 2 (Gerak gerak kurang sesuai dengan hal yang diucapkan dalam bercerita. Hal tersebut terlihat siswa hanya memegang dasi)
 7. Struktur : skor 4 (Struktur cerita lengkap saat bercerita yaitu sudah terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi dan koda)

NILAI TENGAH : 76

Nama Siswa : Alfinur Zahra

Kelas : VII-2

Link Video :

<https://drive.google.com/file/d/138bxKKUL5HMx7qohv5wKDPwH9LyWAGf1/view?usp=drivesdk>

Asal Usul Harimau Berkulit Belang

Di suatu kala ada sebuah harimau dan goa yang ada pertapanya. Tiba-tiba kelinci mendatangi sebuah goa itu yang ada pertapa dengan meminta tolong dengan pertapa karna ia dikejar oleh harimau yang kelaparan. Harimau pun tau kalau kelinci itu bersembunyi di goa yang ada pertapanya. Harimau pun mendatangi kelinci itu. Kelinci itu pun ketakutan, harimau pun sangat marah karna ia kelaparan. Pertapa pun memberikan tangannya kepada harimau. Pertapa pun menerima tangannya dan pergi. Keesokan harinya harimau pun kembali lagi

dan mendatangi goa. Dan meminta kepada pertapa tangannya. Pertapa pun memberikan tangannya lagi dan berkata (lafal tidak jelas) . Lalu harimau meminta kembali tangan pertapa dan berbohong kalau tangan pertapa yang dikasih kemaren telah dimangsa oleh hewan lain. Pertapa pun tahu kalau ia berbohong, lalu pertapa pun marah, harimau pun marah. Lalu harimau pun menyerang pertapa secara tiba-tiba. Pertapa pun menyerang harimau dengan tongkat sihirnya, harimau pun kalah dan menyesali perbuatannya. Karena pertapa baik, pertapa menghilangkan memar di badannya tapi meninggalkan bekas luka yang ada di badan harimau. Sejak saat itu lah harimau menjadi harimau belang.

Keterangan :

1. Pilihan kata : skor 4 (beberapa pilihan kata tidak tepat dalam bercerita,
Misalnya pada kalimat “Pertapa pun menerima tangannya dan pergi” harusnya kata pertapa diganti harimau.
2. Lafal : skor 2 (Sebagian besar pilihan kata dilafalkan tidak tepat, terutama setelah kata “berkata”)
3. Irama : skor 4 (Semua irama sangat sesuai dengan situasi dalam bercerita)
4. Jeda : skor 4 (Penggunaan jeda sangat tepat dengan situasi bercerita)
5. Mimik : skor 2 (Mimik dipaksakan dengan situasi bercerita. Hal tersebut terlihat dari ekspresi siswa selalu tersenyum saat bercerita, kurang sesuai dengan isi cerita)
6. Gestur : skor 2 (Gerak gerik kurang sesuai dengan hal yang diucapkan dalam bercerita)
7. Struktur : skor 4 (Struktur cerita lengkap saat bercerita yaitu sudah terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi dan koda)

NILAI TERENDAH : 65

Nama Siswa : Aisha Putri Marwah

Kelas : VII-2

Link Video :

https://drive.google.com/file/d/13HmWkIhL3bC6x6FJmSIJ4D6kPV_5OKBe/view?usp=drivesdk

Asal Usul Harimau Berkulit Belang

Tinggal sebuah pertapa. Si kelinci pun datang ke goa, ia meminta tolong kepada pertapa. Si kelinci pun berbicara kepada pertapa, “pertapa tolong aku, aku dikejar harimau”. Pertapa pun menolong si kelinci itu. Harimau pun datang ke goa itu, dan harimau berkata “kelinci keluarlah kau, aku tau kau disini”. Pertapa pun menawarkan tangannya, dan pertapa memberi syarat kepada harimau, “jangan memangsa hewan lain yang ada di hutan ini”. Dan harimau pun memakan dengan lahap. Dan beberapa hari kemudian, harimau datang lagi ke goa. Dan si pertapa, dan harimaunya meminta tangannya sebelah. Harimau datang ke goa itu, betapa terkejutnya harimau melihat tangan pertapa kembali. Dan harimau meminta tangannya sebelah. Dan pertapa awalnya tidak mengasih. Akhirnya pertapa mengasih tangannya dengan syarat tidak boleh meminta lagi. Dan harimau itu memakan dengan lahap. Harimau kembali lagi ke tempat pertama. Harimau mengatakan kepada pertapa tangannya dimangsa oleh hewan lain. Akhirnya berkelahi dengan pertapa, berkelahi dengan sangat lama. Dan pertapa berkata kepada harimau “akan ku sembuhkan lukamu, tapi tidak bekas lukamu”. Harimau pun berjanji bahwa dia tidak memangsa hewan lain dan dia akan memakan dua kali sehari.

Keterangan :

1. Pilihan kata : skor 3 (penggunaan sebagian besar pilihan kata yang salah/ tidak tepat dalam bercerita, misalnya pada kata “sebuah” seharusnya “seorang”, kemudian pada kata “memakan” seharusnya “makan”, lalu pada kata “mengasih” seharusnya “memberikan”. Selain itu siswa selalu mengawali konjungsi “Dan” dalam menyampaikan isi cerita)

2. Lafal : skor 3 (Ada beberapa kata yang dilafalkan kurang tepat dan jelas dalam bercerita, misalnya pengucapan kata “goa” di awal cerita lafalnya kurang jelas dan kata “berkelahi” juga kurang jelas)
3. Irama : skor 3 (Semua irama sesuai dengan situasi dalam bercerita)
4. Jeda : skor 2 (Ada beberapa jeda sedikit salah dengan situasi bercerita. Siswa masih terlalu lama untuk memberikan jeda di saat bercerita)
5. Mimik : skor 2 (Mimik dipaksakan dengan situasi bercerita. Hal tersebut terlihat dari ekspresi siswa yang beberapa kali menahan tertawa saat bercerita)
6. Gestur : skor 2 (Gerak gerak kurang sesuai dengan hal yang diucapkan dalam bercerita)
7. Struktur : skor 4 (Struktur cerita lengkap dalam bercerita, walaupun sedikit berbelit belit saat bercerita)

DOKUMENTASI PRE TEST



DOKUMENTASI POST TEST

TABEL NILAI UJI LILIEFORS

Ukuran Sampel	Taraf Nyata				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n= 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
N > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{N}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{N}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{N}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{N}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{N}}$

TABEL NILAI UJI T

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
1	1,000000	3,077684	6,313752	12,706205	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,885618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,353363	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,604095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,893430
6	0,717558	1,439756	1,943180	2,446912	3,142668	3,707428	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499483	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249836	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,763769	3,169273	4,143700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770933	2,160369	2,650309	3,012276	3,851982
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144787	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602480	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729133	2,093024	2,539483	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085963	2,527977	2,845340	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720743	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504992
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484964
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,063899	2,492159	2,796940	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,059539	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705618	2,055529	2,478630	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,051831	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,048407	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,045230	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,042272	2,457262	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,039513	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,036933	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,034515	2,444794	2,733277	3,356337
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,032245	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,030108	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,028094	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,026192	2,431447	2,715409	3,325631
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,024304	2,428568	2,711558	3,319030



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jln. William Iskandar prs,V, kotak pos No.1589-Medan 20221
 Telp. (061)6623942
 Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

PERSETUJUAN HASIL REVISI SKRIPSI

Kami yang bertandatangan di bawah ini menerangkan,

Nama : Dian Mentari Tambunan
 NIM : 2192411011
 Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas : Bahasa dan Seni
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali
 Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

Mahasiswa tersebut di atas benar telah melakukan perbaikan skripsi sesuai dengan saran-saran yang telah diberikan pada waktu pelaksanaan ujian meja hijau. Kami menyatakan bahwa skripsi tersebut telah layak untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana.

Medan, Januari 2024

Tim Dosen Pengarah,

No.	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd.</u> NIP 19630910 198803 1 002	Dosen PS	
2.	<u>Dr. Abdurahaman Adisaputera, M.Hum.</u> NIP 19671001 199402 1 001	Dosen PA	
3.	<u>Prof. Dr. Rosmawaty, M.Pd.</u> NIP 19610420 198703 2 002	Dosen Penguji 1	
4.	<u>Frinawaty Lestarina Barus, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 19880804 201504 2 004	Dosen Penguji 2	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEDUBAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jln. William Iskandar psr,V, kotak pos No.1589-Medan 20221
 Telp.(061)6623942
 Laman : <http://fbs.unimed.ac.id> E-mail fbs@unimed.ac.id

PERSETUJUAN HASIL REVISI SKRIPSI
JURUSAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menerangkan,

Nama : Dian Mentari Tambunan
 NIM : 2192411011
 Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Fakultas : Bahasa dan Seni
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali
 Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan

Mahasiswa tersebut di atas benar telah melakukan perbaikan skripsi sesuai dengan saran-saran yang telah diberikan pada waktu pelaksanaan ujian meja hijau. Kami menyatakan bahwa skripsi tersebut telah layak untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana.

No	Nama Dosen	Revisi	Keterangan	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd.</u> NIP 19630910 198803 1 002	1. Menindaklanjuti saran dan masukan yang diberikan dosen penguji.	Sudah diperbaiki	
2.	<u>Dr. Abdurahman Adisaputera, M.Hum.</u> NIP 19671001 199402 1 001	1. Memperbaiki Populasi Penelitian	Sudah diperbaiki	
3.	<u>Prof. Dr. Rosmawaty, M.Pd.</u> NIP 19610420 198703 2 002	1. Memperbaiki penulisan sumber instrumen penelitian 2. Memperbaiki penilaian pada latihan siswa.	Sudah diperbaiki	
4.	<u>Frinawaty Lestarina Barus, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 19880804 201504 2 004	1. Menambahkan perbandingan hasil penelitian pada pembahasan	Sudah diperbaiki	

RIWAYAT HIDUP



Dian Mentari Tambunan, lahir di Medan, pada tanggal 11 November 2001. Anak dari Bapak Mantro Tambunan dan Ibu Ratna Ida Nasution. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 064976 Medan dan lulus pada tahun 2013.

Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 17 Medan dan lulus pada tahun 2016. Setelah lulus dari sekolah menengah pertama, penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Swasta Teladan Medan dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi dan menimba ilmu di Universitas Negeri Medan, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Berkat doa, kerja keras, serta dukungan dari berbagai pihak, penulis menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dengan judul skripsi **“Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan”** dan telah dipertanggung jawabkan di depan penguji pada bulan Januari Tahun 2024.