

**PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI LARVA TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS CERITA FABEL SISWA KELAS VII
SMP NURANI MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat-syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

Oleh

ZAINDA SAVIRA SIREGAR

1602040007



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webside : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu Tanggal 08 September 2021, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Zainda Savira Siregar
NPM : 1602040007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA



Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.

Sekretaris,

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.
2. Dr. Yusni Khairul Amri, M.Hum.
3. Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

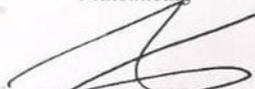
Nama : Zainda Savira Siregar
NPM : 1602040007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020-2021

Sudah layak disidangkan.

Medan, 22 Juni 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing


Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :



Medan,
isri. nst
Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd.M.Pd

Ketua Pogram Studi,



Dr. Mhd. Isman, M.Hum

ABSTRAK

Zainda Savira Siregar. NPM. 1602040007. Medan: Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Bahasa Indonesia. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel dengan tepat. Hal ini peneliti lakukan pada siswa kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Nurani Medan yang beralamat di jalan Kakap, Belawan Bahagia, Medan. Populasi pada penelitian ini berjumlah 42siswa yang terdiri dari dua kelas, kelas VII A Sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Hal ini peneliti lakukan guna mengetahui hasil dari pengaruh media film animasi larva yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode ceramah baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Namun, perbedaannya terletak pada media film animasi larva yang peneliti gunakan dalam kelas eksperimen. Alat pengumpul data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk teks fabel. Kemampuan menulis cerita fabel dalam kelas eksperimen menunjukkan hasil yang baik sekali sebanyak 4 orang (18,18%), sebanyak 15 orang (68,18%) termasuk dalam kategori baik, dan 3 orang sisanya (13,64%) termasuk dalam kategori cukup untuk menuliskan cerita fabel sesuai dengan kaidah penulisan cerita fabel. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis media film animasi larva lebih tinggi hasilnya bila dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Dilihat dari titik persentase distribusi ($dk=1-40$) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan nilai $n_1 + n_2 - 2$ yakni $= 22 + 20 - 2 = 40$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,45 > t_{tabel} = 2,021$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada Ada Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Kata Kunci : Pengaruh, Media, Film Animasi.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII Smp Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya keridhoan dari Allah Swt dan juga bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd** selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
4. **Ibu Enny Rahayu, S.Pd., M.Pd** selaku sekretaris program studi Pendidikan Bahasa Indonesia

5. **Bapak Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd** selaku dosen pembimbing skripsi atas segala kesabaran serta arahan dalam memberikan bimbingan penulis.
6. **Bapak Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd** selaku kepala perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Mulyadi, S.Pd** selaku kepala sekolah SMP Nurani Medan yang telah memberi izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. **Ibu Endang Astuti, S.Pd** selaku wali kelas yang telah memberikan izin serta sedikit arahan.
9. Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu memberikan dukungannya dan motivasi.
10. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kesalahan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Agustus 2021

Zainda Savira Siregar
NPM. 1602040007

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Menulis.....	7
a. Pengertian Menulis	7
b. Tujuan Menulis.....	8
c. Manfaat Menulis	9
2. Media Pembelajaran.....	9
3. Media Film Animasi	10
4. Cerita Fabel	11

a. Unsur Intrinsik	11
b. Struktur Teks Fabel	16
5. Menuangkan Ide dan Gagasan	17
6. Animasi Larva	17
B. Kerangka Konseptual	19
C. Hipotesis Penelitian.....	120
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
a. Lokasi Penelitian.....	21
b. Waktu Penelitian	21
B. Populasi dan Sampel	22
1. Populasi.....	22
2. Sampel.....	23
C. Metode Penelitian	23
D. Variabel Penelitian	24
E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	24
F. Instrumen Penelitian.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	28
H. Pengujian Hipotesis.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Deskripsi data penelitian	30
B. Pengolahan data	32

C. Pengujian Hipotesis	37
D. Diskusi Hasil Penelitian	39
E. Keterbatasan Hasil Penelitian `	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
A. Kesimpulan	41
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	22
Tabel 3.2 Jumlah siswa kelas VII SMP Nuraini Medan Tahun Pelajaran 2020- 2021	23
Tabel 3.3 Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel	26
Tabel 3.4 Kategori Penilaian	29
Tabel 4.1 Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan media Film Animasi Larva	30
Tabel 4.2 Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Menggunakan media Film Animasi Larva.....	31
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Perhitungan Nilai	34
Tabel 4.4 Persentase Nilai Akhir variabel X1 Menggunakan Media Film Animasi Larva	35
Tabel 4.5 Persentase Nilai Akhir variabel X2 Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva	36

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	20
Gambar 4.1. Diagram Batang Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Setelah Menggunakan Media Film Animasi Eksperimen (Kelas Eksperimen)	36
Gambar 4.2. Diagram Batang Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva (Kelas Kontrol)	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	44
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	49
Lampiran 3 : Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen.....	54
Lampiran 4 : Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol	58
Lampiran 5 : Daftar Absensi Siswa Kelas VIII-4.....	61
Lampiran 6 : Dokumentasi Kegiatan Pada Kelas Eksperimen	63
Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Pada Kelas Kontrol.....	65
Lampiran 8 : Dokumentasi bersama kepala sekolah dan guru	66
Lampiran 9 : Form K1	67
Lampiran 10: Form K2	68
Lampiran 11: Form K3	69
Lampiran 12 : Berita Acara Bimbingan Proposal.....	70
Lampiran 14: Berita Acara Seminar Proposal	71
Lampiran 15: Lembar Pengesahan Seminar Proposal	72
Lampiran 16: Surat Keterangan Melakukan Seminar.....	73
Lampiran 17: Lembar pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	74
Lampiran 18: Surat Pernyataan Tidak Palgiat	75
Lampiran 19: Surat Izin Melakukan Riset.....	76
Lampiran 20: surat Keterangan Persetujuan Riset Dari Sekolah	77
Lampiran 20: Surat Balasan Penelitian.....	78
Lampiran 21: Surat Keterangan Balasan Perpustakaan.....	79

Lampiran 22:	Berita Acara Bimbingan Skripsi	80
Lampiran 23:	Lembar pengesahan Skripsi	81
Lampiran 24:	Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi	82
Lampiran 25:	Daftar Riwayat Hidup	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran penting bagi kehidupan manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk memudahkannya dalam berinteraksi antar sesama. Menurut Parera (2015:11), bahasa merupakan suatu gejala sosial yang digunakan untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Sebagai suatu gejala di dalam lingkungan sosial, manusia harus dapat membedakan bagaimana penggunaan bahasa serta tujuan dari penggunaan bahasa tersebut.

Salah satu keterampilan bahasa yang perlu mendapatkan perhatian yaitu keterampilan menulis. Dengan diperlukannya konsentrasi, membuat keterampilan menulis dapat dirasakan sulit bagi sebagian besar siswa. Namun sejalan dengan hal ini, menulis masih dapat dikatakan kurang mendapatkan perhatian oleh sebagian guru khususnya mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Guru Bahasa dan Sastra Indonesia cenderung kurang peduli terhadap tulisan siswa sehingga berdampak kepada siswa-siswa kurang mampu ataupun kurang terampil dalam kegiatan menulis. Padahal aktifitas menulis merupakan salah satu latihan yang efektif bagi siswa agar mampu dan terampil dalam menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.

Henry Guntur Tarigan (2018:3-4) juga mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, yaitu tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Keterampilan menulis kurang mendapatkan perhatian. Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dengan guru di SMP Burani Medan, salah seorang guru menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa dalam menulis teks fabel ini masih rendah, nilai dari hasil menulis yang telah didapatkan siswa dalam menulis teks fabel masih dibawah kriteria ketuntasan minal. Faktor utama dalam hal ini yaitu dikarenakan menulis teks fabel dianggap kurang menarik dan terlalu membosankan oleh siswa. Dengan demikian, siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide serta siswa juga sulit untuk mengembangkan tema menjadi sebuah teks cerita fabel bersama dengan unsur yang telah ditentukan.

Kegiatan pembelajaran menulis di sekolah khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan gagasan, pendapat, dan pengetahuan bukan hanya secara lisan melainkan juga secara tulisan. Pembelajaran menulis juga dapat mengarahkan siswa untuk menyampaikan berbagai ide yang seolah-olah dapat dialami siswa di kesehariannya. Menulis bukan hanya berperan dalam pembelajaran saja, tetapi menulis merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi antar sesama. Dengan menyadari bahwa berbicara saja tidak efektif serta tidak dapat di sebarluaskan. Maka dari itu, kebutuhan untuk berkomunikasi inilah yang dapat mendorong siswa untuk dapat menulis.

Berdasarkan judul yang tertera, penelitian ini menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran menulis cerita fabel. Penggemar jenis film ini biasanya tidak mengenal zaman dan tidak memandang usia. Namun meskipun film ini merupakan jenis film yang biasanya di sajikan untuk anak-anak, tetapi ada

juga beberapa film animasi yang disajikan untuk usia remaja maupun dewasa. Perbedaannya dalam film animasi anak-anak dengan film animasi dewasa biasanya terdapat pada tema, penokohan, dan amanat atau pesan yang terdapat dalam cerita yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran menulis. Oleh karena itu, peneliti lebih memilih menggunakan media film animasi dalam pembelajaran menulis fabel. Dengan adanya kegiatan menulis karya sastra, cerita fabel membebaskan siswa untuk menulis sesuai dengan ide dan gagasan yang ada dalam pikirannya, sehingga kreativitas siswa dalam menulis akan lebih terlihat mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Film Animasi *Larva* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang mampu menulis cerita fabel berdasarkan struktur penulisannya
2. Siswa kurang mampu menulis cerita fabel berdasarkan ciri-cirinya
3. Perlunya penggunaan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fabel

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk mengarahkan proses penelitian agar penelitian sesuai dengan rumusan masalah. Oleh karena itu, peneliti perlu membatasi masalah penelitian agar penelitiannya sistematis sehingga memudahkan dalam menyelesaikannya. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang perlu dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menulis teks fabel dengan menggunakan media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah kemampuan menulis teks fabel tanpa menggunakan media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021?
3. Apakah ada pengaruh dari media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan fabel media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis cerita fabel tanpa menggunakan fabel media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan tahun pembelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan oleh penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi siswa: melalui penerapan media film animasi *Larva* ini diharapkan agar lebih termotivasi dalam pembelajaran serta berperan aktif sehingga mampu lebih baik lagi dalam menuliskan cerita fabel.
- b. Bagi guru: sebagai bahan masukan atau pertimbangan dalam memilih media alternatif yang tepat, sehingga pembelajaran menulis cerita fabel menjadi lebih aktif dan kreatif.

- c. Bagi peneliti: sebagai salah satu acuan untuk memperluas pengetahuan mengenai pemilihan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan rangkaian teori yang akan menjadi pendukung dari suatu penelitian. Maka dari itu, untuk memperoleh teori-teori tersebut haruslah berpedoman pada ilmu pengatuhan. Teori-teori tersebut haruslah relevan agar dapat dimanfaatkan sebagai pendukung masalah yang telah diteliti.

1. Menulis

a. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk menghasilkan tulisan yang didasari dengan ide dan gagasan. Suhendra (2015:5) menyatakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan. Dalam menuangkan ide ataupun gagasan, menulis juga dapat dinyatakan sebagai kegiatan yang merangkai kata menjadi kalimat yang akan disampaikan kepada oranglain melalui tulisannya.

Menurut Sukartiningsih, dkk (2013:3) Keterampilan menulis adalah kecakapan dalam melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita. Sejalan dengan hal ini, istilah karangan dalam menulis sering dikaitkan pada proses kegiatan kreatif yang berjenis non ilmiah. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa menulis bukan hanya sekedar menuangkan ide ataupun gagasan dalam bentuk tulisan saja tetapi menulis juga gambaran kecakapan seseorang dalam mewujudkan pikiran yang lebih spesifik. Dengan

begitu, dalam melakukan kegiatan menulis seseorang harus terampil dalam memanfaatkan struktur bahasa serta dan kosa kata.

b. Tujuan Penulisan

Dalam Tarigan (2013:25-26) menyatakan bahwa sehubungan dengan “tujuan” penulisan suatu tulisan Hugo Hartig merangkumnya sebagai berikut:

1. Tujuan penugasan

Penulis menuliskan sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa ditugas merangkumkan buku).

2. Tujuan alturistik

Penulis bertujuan untuk menenangkan para pembaca, menghindarkan kedudukan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.

3. Tujuan persuasif

Dalam hal ini, tulisan yang bertujuan meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4. Tujuan informasional

Tulisan dengan tujuan untuk memberikan informasi atau keterangan kepada para pembaca.

5. Tujuan pernyataan diri

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau meyakinkan diri sang pengarang kepada pembaca.

6. Tujuan kreatif

Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai nilai kesenian.

7. Tujuan pemecahan masalah

Dalam tulisan seperti ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dimengerti dan diterima oleh pembaca. Hipple dalam Tarigan (2013: 25-26).

c. Manfaat Penulisan

Menurut Dalman (2015:3) menulis memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan , diantaranya adalah:

1. Meningkatkan kecerdasan
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreatifitas
3. Penumbuhan keberanian
4. Pendorong kemauan serta kemampuan mengumpulkan informasi.

2. Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2017), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

ketrampilan atau sikap. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa buku teks, guru, serta lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran menurut Criticos dalam Daryanto (2016:4) yaitu “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Berdasarkan dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajarannya. Media pembelajaran juga dapat memperlancar komunikasi guru dengan siswa serta mempermudah dalam merangsang pikiran serta lebih menarik perhatian serta minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Media Film Animasi

Film merupakan salah satu media yang memiliki daya tarik besar terhadap proses pembelajaran. Film Animasi juga merupakan salah satu media alternatif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran.

Media film animasi ini termasuk dalam golongan media audio visual, karena terdapat suara dan gerakan gambar. Film juga disebut gambar hidup, yaitu gambar-gambar diam yang diproyeksikan sehingga dapat menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film animasi tidak hanya untuk hiburan bagi anak-anak tetapi juga bisa digunakan diberbagai bidang, karena dalam film animasi berisikan informasi yang disampaikan kepada penonton (Henry, 2015).

Menurut Darojah (2011) media film animasi merupakan media audio-visual berupa rangkaian gambar yang tak hidup yang berurutan pada frame dan

diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar. Oleh karena keunikannya saat ini film animasi makin menjamur di dunia pertelevisian di Indonesia khususnya dijadikan bahan edukasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pemanfaatan animasi dalam proses pembelajaran juga meningkatkan kualitas dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media ini sudah dapat diminati siswa maka hal ini turut memengaruhi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya karena siswa telah menggunakan alat indranya yang kompleks untuk menyerap informasi (Rahayu dan Kristiantoro, 2011)

Berdasarkan pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa animasi merupakan media yang berbentuk audio-visual yang dikonsepsi sedemikian rupa guna mewujudkan satu tujuan yang ingin dicapai oleh animator baik tujuan hiburan ataupun tujuan pendidikan. Media animasi juga berpengaruh pada stimulus belajar siswa dalam kegiatan mata pelajaran yang dilangsungkan.

4. Cerita Fabel

Winarmi dalam Syafutri dan Hidayati (2016: 128) menyatakan bahwa fabel merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakukannya diperankan oleh binatang. Selaras juga dengan pendapat tersebut, Sugihastuti dalam Syafutri dan Hidayati (2016: 128) juga mengemukakan pendapat bahwa fabel adalah salah satu karya sastra, teks sastra. Melalui tokoh binatang dalam teks fabel, pengarang ingin mempengaruhi pembaca agar mencontoh tokoh yang baik dan tidak mencontoh tokoh yang jahat.

Fabel merupakan cerita binatang yang sudah ada mulai dari zaman dahulu. Cerita fabel bukan hanya ada di Indonesia melainkan di negara-negara lainnya. Cerita fabel tergolong dalam cerita fiksi yang menceritakan berbagai masalah kehidupan manusia. Burhan nurgiyantoro (2013: 2) menyatakan bahwa sebagai karya imajinatif, fiksi menawarkan berbagai permasalahan manusia dan kemanusiaan, hidup dan kehidupan. Pengarang menghayati berbagai permasalahan tersebut dengan penuh kesungguhan yang kemudian diungkapkannya kembali melalui sarana fiksi sesuai dengan pandangannya.

Cerita fabel yang tergolong dalam cerita fiksi memiliki beberapa unsur didalamnya, yaitu sebagai berikut:

a. Unsur Intrinsik

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2015:30) menyatakan bahwa unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya itu sendiri. Unsur-unsur yang terdapat dalam unsur intrinsik yaitu sebagai berikut:

1) Tema

Tema merupakan gagasan utama, pokok pikiran ataupun dasar dari sebuah cerita. Stanton dan Kenny dalam Burhan (2013:114) menyatakan bahwa tema adalah makna yang terkandung oleh sebuah cerita. sejalan dengan pendapat tersebut Burhan (2013:115) menyatakan bahwa tema adalah gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit.

Dengan begitu, dalam menentukan suatu tema dalam sebuah cerita yaitu bukan berdasarkan bagian-bagian tertentu melainkan harus menyimpulkan dari keseluruhan cerita. Namun walaupun begitu dalam sebuah cerita, tema biasanya bukan hanya dinyatakan secara tersurat, tetapi juga lebih sering dinyatakan tersirat. Jika penulis meletakkan tema secara tersurat maka tentunya pembaca bisa dengan mudah menemukan tema. Akan tetapi jika penulis memasukkan tema secara tersirat pembaca cenderung sulit untuk menemukan tema yang dimaksud. Dengan begitu pembaca harus menemukan sendiri tema tersebut.

2) Tokoh dan penokohan

Istilah tokoh didalam cerita menunjuk pada pelaku atau peran dalam sebuah cerita. Sudjiman (2010:16) menyatakan bahwa Tokoh juga merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlainan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Selain itu, didalam tokoh terdapat karakter yang dimiliki setiap pelaku, hal ini biasanya disebut penokohan. Penokohan merupakan proses menampilkan tokoh-tokoh dengan berbagai watak, karakter, sifat, atau kebiasaan tokoh suatu cerita.

Baldic dalam Burhan Nurgiyantono (2013: 247) menyatakan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi sedangkan penokohan adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakan.

Berdasarkan perannya didalam sebuah cerita, setiap tokoh memiliki masing-masing karakter yang telah ditentukan penulis. Namun berdasarkan penokohan

yang telah ditentukan, pembaca sering menunjukkan reaksi dari cerita yang telah dibaca. Reaksi yang di tunjukkan biasanya seperti benci, simpati, empati atau beberapa reaksi efektif lainnya.

3) Alur (plot)

Alur (plot) merupakan rangkain suatu peristiwa yang di reka dan dijalin dengan berbagai kejadian-kejadian yang terdapat dalam cerita. Stanton dalam Burhan Nurgiyanto (2015:167) menyatakan bahwa plot merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Sejalan dengan pernyataan Stanton, Forster dalam Burhan Nurgiyanto (2015:167) juga menyatakan pendapatnya bahwa plot adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan adanya hubungan kausalitas (sebab-akibat).

Dalam sebuah cerita plot menampilkan peristiwa demi peristiwa yang didasari dengan adanya sebab akibat sesuai dengan urutan waktu. Plot harus disusun sekreatif mungkin sehingga hasil dari penyusunan tersebut menjadi suatu indah dan menarik untuk dibaca lebih mendalam oleh pembaca.

4) Latar

Latar memiliki fungsi untuk menjelaskan konteks cerita. Mulai dari memberikan keterangan tempat, waktu ataupun suasana. Menurut Burhan Nurgiantoro (2013:303) menyatakan bahwa latar memberikan pijakan dari cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realitas (nyata) kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu seolah-olah sungguh ada dan terjadi. Latar terbagi menjadi 3 unsur pokok yaitu :

a) Latar tempat

Latar tempat menunjuk pada suatu lokasi terjadi peristiwa di dalam suatu cerita. Latar tempat merupakan latar yang secara langsung merujuk pada suatu tempat yang dapat di jumpai dalam dunia nyata seperti Jakarta, Bandung dan tempat kota maupun pedesaan lainnya. Selain itu, ada tempat tanpa penyebutan nama seperti di desa, di kota, sungai, jalan dan sebagainya.

b) Latar Waktu

Latar waktu membahas masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang dialami dalam cerita tersebut. Latar waktu mungkin terlihat samar, namun kejelasan waktu yang diceritakan amatlah penting

c) Latar Suasana

Pandangan pembaca terhadap suatu peristiwa yang berhubungan dengan latar tempat dan waktu akan mengarahkan pembaca untuk masuk kedalam dan merasakan suasana yang terjadi di dalam cerita tersebut. Ketika pembaca mulai memahami cerita, latar suasana ini dimanfaatkan untuk memberikan kesan seolah-olah peristiwa yang ada didalam cerita tersebut benar-benar ada dan terjadi.

5) Amanat

Amanat merupakan pesan tersirat ataupun tersurat yang disampaikan pengarang melalui karyanya. Amanat biasanya berisikan pesan moral yang nantinya dapat dijadikan contoh bagi pembaca di kehidupan nyata.

b. Struktur teks fabel

Menulis teks fabel, diharapkan mampu menulis berdasarkan struktur. Struktur di dalam suatu teks fabel merupakan sebuah rangkaian yang terdapat di dalam suatu teks. Adapun struktur yang terdapat dalam cerita fabel sebagai berikut :

1. Orientasi merupakan bagian awal didalam suatu cerita yang berisikan pengenalan tokoh serta latar tempat dan latar waktu (Rachmawati, 2014: 1). Pada bagian awal cerita, di dalam teks orientasi ini akan menggambarkan atau memperkenalkan tokohnya begitupun permasalahan yang akan dihadapi.
2. Komplikasi merupakan bagian yang berisikan puncak permasalahan yang dihadapi tokoh atara saatu dengan tokoh yang lain. Menurut Ernawati, dkk (2010), komplikasi di dalam struktur teks cerita fabel berfungsi untuk menyampaikan konflik atau permasalahan yang terjadi di dalam cerita. Komplikasi dianggap sebagai pusat dari suatu cerita karena menceritakan suatu kejadian yang berisikan permasalahan yang dihadapi tokoh. Tanpa komplikasi maka cerita menjadi tidak menarik.
3. Resolusi merupakan bagian yang berisikan tentang pemecahan masalah yang dialami oleh tokoh. Resolusi dapat dikatakan akhir dari sebuah cerita. Dalam teks fabel, resolusi berisikan penjelasan berupa solusi dari permasalahan yang dialami tokoh .
4. Koda merupakan bagian akhir didalam suatu cerita yang berisikan tentang amanat atau pesan. Menurut Rachmawati (2014: 1) koda adalah bagian

akhir fabel yang berisikan perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut.

5. Menuangkan Ide dan Gagasan

Menurut Dalman (2015:5) menyatakan bahwa menulis merupakan proses penyampaian informasi secara tertulis berupa hasil kreativitas penulisnya dengan menggunakan cara berpikir yang kreatif, tidak monoton dan tidak berpusat pada satu pemecahan masalah saja. Dalam sebuah karya sastra harus memiliki sebuah ide dan gagasan yang tertuang di dalamnya. Dalam hal ini, biasanya akan dianggap sulit karena kebanyakan orang menganggap ide atau gagasan lebih mudah dituangkan melalui lisan. Bagi siswa, keterampilan menulis harus ditingkatkan sebagai dasar dalam menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan dan bukan hanya secara lisan saja. Keterampilan menulis juga merupakan kecakapan dalam menciptakan pikiran-pikiran baru untuk dirangkai menjadi sebuah cerita yang kreatif. Dalam kegiatan menulis, seseorang harus terampil memilih serta memanfaatkan struktur bahasa dan kosakata. Menulis dianggap sebagai suatu proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.

6. Animasi Larva

Film animasi tidak hanya untuk hiburan bagi anak-anak tetapi juga bisa digunakan diberbagai bidang, karena dalam film animasi berisikan informasi yang disampaikan kepada penonton (Henry, 2015). Dalam perkembangannya, animasi

sangat diminati bukan hanya dikalangan anak-anak, melainkan remaja maupun dewasa.

Animasi Larva merupakan sebuah tayangan televisi komedi yang dibuat oleh TubaEntertainment di Seoul, Korea Selatan. Animasi ini menampilkan berbagai macam karakter. Namun didalam film animasi larva ini, terdapat dua tokoh sebagai karakter utamanya. Di Indonesia, serial ini ditayangkan di RCTI. Karakter utamayang di tampilkan yaitu:

- Red - Si Kecil berwarna kemerahan ini berwatak keras dan tidak sabaran. Dia berteriak layaknya Bruce Lee dan menendangkan kakinya ke udara padahal ia tidak mempunyai kaki layaknya seperti manusia. Si Merah ini adalah tokoh yang selalu mengalami penderitaan. Kebanyakan berawal dari keserakahannya akan sesuatu.
- Yellow - Larva Kuning ini berjalan pelan dan rakus. Dia selalu mendengarkan si Merah namun sering kehilangan kontrol atas dirinya sendiri apabila melihat makanan.

Lain-lain :

- Violet - Si cacing raksasa misterius menyembunyikan tubuhnya yang besar di bawah tanah dan mengamati apa yang Merah dan Kuning lakukan sampai mengeluarkan kepala kecil-nya. Ketika ia terancam, ia memperlihatkan tubuhnya yang besar serta gigi nya yang menakutkan.
- Pink - Karakter Larva berwarna Pink ini terbilang suka tebar pesona. Pink disukai oleh larva Merah namun Pink lebih menyukai si Kuning. Pink menyukai Kuning apa adanya, bahkan ketika Kuning buang gas pun, Pink bisa

tertawa geli melihatnya. Pink adalah satu-satunya karakter betina yang muncul pada serial Larva.

- Black - kumbang yang digambarkan memiliki perawakan yang kekar. Dalam filmnya, Black si kumbang perkasa yang ditakuti oleh tokoh lain dan biasanya ia akan menggunakan kempompong sebagai samsak tinjunya.
- Brown – dalam ceritanya, hewan yang satu ini memiliki karakter penjorok di antara yang lain. Brown suka mengumpulkan kotoran menjadi bentuk bola sehingga menggelindingkan kotoran tersebut
- Rainbow - Seekor siput ini sering menjadi sasaran kejahilan si Merah dan Kuning. Namun apabila keluar dari cangkangnya maka siput ini akan memperlihatkan tubuhnya yang menyerupai tubuh manusia yang kekar dan dapat bergerak dengan cepat. Sangat berbeda saat berada dalam cangkangnya maka siput akan bergerak dengan lambat

B. Kerangka Konseptual

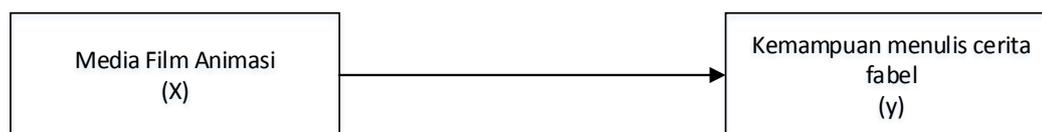
Menurut Uma dalam Sugiyono (2017:70) menyatakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting.

Media merupakan sarana yang mendukung pembelajaran untuk menyajikan informasi yang lebih efektif dan efisien. Sebagai seorang pengajar, guru dituntut untuk menggunakan media yang tepat agar proses pembelajaran lebih menarik minat siswa serta siswa juga tidak merasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran

menulis cerita dengan penggunaan media. Guru dapat menggunakan media film animasi menjadi media yang lebih menarik.

Untuk mengetahui kadar keefektifan media film animasi. Penelitian ini akan dilakukan uji coba pada siswa kelas VII SMP Nurani Medan. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang sama namun menggunakan media yang berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan media sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah) tanpa media.

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan didalam penelitian yang kebenarannya masih akan diuji. Dari pernyataan diatas mengenai hipotesis, maka peneliti dapat merumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh media film animasi *Larva* terhadap kemampuan menulis cerita fabel siswa kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Nurani Medan di jalan Kakap, Belawan Bahagia Kota Belawan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Di sekolah SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021 belum pernah diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021”.
2. Data yang diperlukan untuk menjawab berbagai masalah ini dalam penelitian ini memungkinkan diperoleh di sekolah tersebut karena peneliti pernah melakukan kegiatan disekolah tersebut sehingga peneliti mengetahui kemampuan siswa di SMP Nurani Medan tersebut.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan penelitian ini dilakukan selama lima bulan terhitung dari bulan April 2021 sampai dengan bulan Agustus 2021.

Untuk lebih jelasnya tentang rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal			■	■																
2	Bimbingan Proposal					■	■														
3	Seminar Proposal							■	■	■	■										
4	Perbaikan Proposal									■	■	■	■								
5	Pengumpulan data													■	■	■	■				
6	Analisis data Penelitian														■	■	■	■	■	■	
7	Penulisan Skripsi															■	■	■	■	■	
8	Bimbingan Skripsi																	■	■	■	■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut sugyono (2017: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek, objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi memiliki peran penting di dalam penelitian. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Nuraini Medan Tahun

Pelajaran 2020-2021 yang berjumlah 62 siswa dari 3 kelas. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut di bawah.

Tabel 3.2

Jumah siswa kelas VII SMP Nuraini Medan Tahun Pelajaran 2020-2021

No.	Kelas	Jumlah
1.	VII-A	20
2.	VII-B	22
3.	VII-C	20
Jumlah Keseluruhan		62

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari sejumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan populasi siswa kelas VII SMP Nuraini Medan Tahun Pelajaran 2020-2021 yang berjumlah 42 siswa yang terbagi dalam kelas VII A sampai VII B diadakan pengambilan sampel dengan teknik pengambilan acak sederhana (*Purposive Random Sampling*).

C. Metode Penelitian

Metode digunakan sesuai dengan masalah yang diteliti agar tujuan penelitian dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan. Namun untuk mencapai suatu tujuan yang telah dirancang sebelum melaksanakan penelitian maka peneliti harus menentukan metode atau cara untuk menyempurnakan tujuan.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Sugiyono (2017: 109) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Penelitian eksperimen ini akan menggunakan *Purposive Random Sampling*. Pada design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (x) : kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi *Larva*
2. Variabel Terikat (y) : kemampuan menulis cerita fabel tanpa menggunakan media film animasi *Larva*

E. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel perlu dirumuskan agar permasalahan yang dibahas terlihat lebih jelas. Defenisi operasional variabel ini digunakan untuk

memberikan penjelasan mengenai batasan-batasan yang akan dibahas atau diteliti.

Maka dari itu, adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi antara guru dengan siswa yang digunakan sebagai menyalurkan pesan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong minat belajar.
2. Keterampilan menulis merupakan kegiatan kreatifitas yang menuangkan ide serta gagasan dalam bentuk tulisan.
3. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan keseharian manusia akan tetapi di perankan oleh binatang.
4. Animasi *Larva* merupakan animasi bergenre komedi yang mengisahkan si kuning, merah dan teman-temannya. Animasi ini biasanya di siarkan di stasiun TV RCTI.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu atau dapat dikatakan juga suat sarana yang digunakan untuk memperoleh data yang tersistematis serta lebih valid. Sugiyono (2017: 148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Untuk mengukur suatu hal yang diamati dibutuhkannya alat ukur yang tepat. Untuk memperoleh data penelitian tersebut, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu instrumen berupa menulis teks cerita fabel guna mengukur kemampuan siswa dalam menulis cerita fabel.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel

No	Kriteria	Penilaian
1	Judul	<p>Skor 4 : tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p> <p>Skor 3 : cukup tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p> <p>Skor 2 : kurang tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p> <p>Skor 1 : tidak tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p>
2	Orientasi	<p>Skor 4: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat</p> <p>Skor 3: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat cukup tepat.</p> <p>Skor 2: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat kurang tepat.</p> <p>Skor 1: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tidak tepat</p>
3	Komplikasi	<p>Skor 4: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang menarik</p> <p>Skor 3: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang cukup menarik</p> <p>Skor 2: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku</p>

		serta penulisan konflik yang kurang menarik Skor 1: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang tidak menarik
4	Resolusi	Skor 4: penyelesain masalah yang menarik Skor 3: penyelesain masalah yang cukup menarik Skor 2: penyelesain masalah yang kurang menarik Skor 1: penyelesain masalah yang tidak menarik
5	Koda	Skor 4: penulisan amanat yang menarik dan mengesankan Skor 3: penulisan amanat yang cukup menarik dan mengesankan Skor 2: penulisan amanat yang kurang menarik dan mengesankan Skor 1: penulisan amanat yang tidak menarik dan mengesankan

Nilai total yang telah diperoleh

$$Nilai = \frac{Nilai\ Perolehan}{Nilai\ Maksimal} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kategori Penilaian

No	Kategori	Penilaian
1	Baik Sekali	90-100
2	Baik	70-89
3	Cukup	60-69
4	Kurang	50-59
5	Sangat Kurang	<49

G. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2017: 335) menyatakan bahwa Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih yang mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Menurut Sudijono (2012: 81) teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan menarik kesimpulan dari pengujian tersebut.

Dalam penelitian ini, data-data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan akhir. Berikut ini teknik yang akan dilakukan dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai berikut:

1. Menyusun data hasil pembelajaran dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen.
2. Menghitung data tersebut menggunakan rumus :

Menghitung mean

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M (*mean*) : rata-rata

$\sum fX$: jumlah perkalian frekuensi

N : jumlah sampel

Menghitung Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{n - (n - 1)}}$$

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

N : Jumlah Data

X : nilai rata-rata

H. Pengujian Hipotesis

Hipotesis adalah jawab sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah tersebut di nyatakan dalam bentuk pertanyaan (sugiyono,2017:96).pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara mebandingkan pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis teks fabel. Adapun cara yang dilakukan dalam pengujian hipotesis yaitu:

1. Jika $t_{hitung} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima berarti tidak ada pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Adapun deskripsi data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan

Media Film Animasi Larva

Tabel 4.1

Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Menggunakan media Film Animasi Larva

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai X ₁
		Judul	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	April Paringgolan	4	4	3	4	4	19	95
2	Delianarti	4	3	3	3	3	16	80
3	Dewi Hikmawati	4	3	2	4	3	16	80
4	Dika Pranata	2	3	4	2	4	15	75
5	Dimas Fahruni	3	3	3	3	3	15	75
6	Dwi Yanti	2	3	3	3	3	14	70
7	Fahri Julandi	3	4	3	3	3	16	80
8	Fitra Maulana	4	3	3	3	4	17	85
9	Imelda	3	3	3	3	2	14	70
10	Kasih Zulaika	4	3	3	3	3	16	80
11	Lia Luksana	3	4	3	3	3	16	80
12	M. Akbar Syahputra	3	3	3	2	3	14	70
13	M. Refan Syahputra	4	4	4	3	4	19	95
14	Melati Debora	3	3	4	2	2	14	70
15	Mutiara Veronika	3	4	3	4	4	18	90
16	Nafiza Adira	3	3	2	3	3	14	70
17	Nena Lidia	3	2	3	2	2	12	60
18	Pratama Putra	3	3	2	2	2	12	60
19	Riska Windasari	3	4	4	4	4	19	95
20	Siti Mulyani	3	3	3	3	3	15	75
21	Sugiwa Setiawan	2	2	2	2	4	12	60
22	Wantini Fitriani	3	3	3	3	4	16	80
Total							339	1695
X₁²							132975	

Tabel di atas menunjukkan skor kemampuan menuliskan cerita fabel menggunakan media film animasi larva. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total skor sebesar 349, total nilai X_1 1695 dan total nilai X_1^2 sebesar 132975.

2. Deskripsi Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva

Tabel 4.2
Skor Kemampuan Menulis Cerita Fabel Tanpa Menggunakan media Film Animasi Larva

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian					Skor	Nilai X_1
		Judul	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Ajeng Nur Fitri	2	2	2	1	1	8	40
2	Andika Maulana	2	3	2	2	1	10	50
3	Andre Setiawan	2	2	1	1	2	8	40
4	Anwarsyah Hrp	2	1	1	2	2	8	40
5	Aprino Hadi	2	2	2	2	2	10	50
6	Chika Adinda	2	3	2	1	2	10	50
7	Delima Pranata S.	2	3	2	1	1	9	45
8	Dimas Dwi Andika	2	2	2	2	1	9	45
9	Dyera Nova Mahira	2	3	2	1	1	9	45
10	Fahri Ananda	2	3	2	2	1	10	50
11	Habib Alfariz Lubis	3	2	3	1	2	11	55
12	Jesika Rahmadhani	1	2	2	2	1	8	40
13	Kurnia Fitri	2	3	2	1	1	9	45
14	M.Ikhwanul Pratama	2	2	3	2	2	11	55
15	May Saroh	2	3	2	2	1	10	50
16	Mutia Amira	3	2	2	3	2	12	60
17	Mutia Pratiwi	2	2	3	2	2	11	55
18	Nabila Cintia	3	4	3	4	3	17	85
19	Nabila Khalisa	3	3	2	2	2	12	60
20	Richi Adirama	3	4	4	3	3	17	85
Total							209	1045
X_1^2							57725	

Tabel di atas menunjukkan skor kemampuan menuliskan cerita fabel menggunakan media film animasi larva. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh total skor sebesar 209, total nilai X_1 1045 dan X_1^2 sebesar 57725. Langkah selanjutnya yang peneliti lakukan setelah memperoleh data di atas adalah melakukan pengolahan data dengan cara mencari nilai rata-rata (mean) dan menghitung standar deviasi.

B. Pengolahan Data

Pengolahan data peneliti lakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi berdasarkan kemampuan menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi larva dan tanpa menggunakan media film animasi larva sebagaimana tabel 4.1 dan 4.2.

1. Menghitung Mean dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen

a. Menghitung Mean

Menghitung mean kemampuan menulis cerita fabel dapat dilakukan dengan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1695}{22}$$

$$\bar{X} = 77,04$$

b. Menghitung Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{n - (n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{22 (132975) - (1695)^2}{22 - (22 - 1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{2925450 - 2873025}{22(21)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{52425}{462}}$$

$$SD = \sqrt{113,96}$$

$$SD = 10,67$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 77,04 dengan standar deviasi (SD1) sebesar 10,67.

2. Menghitung Mean dan Standar Deviasi Kelas Kontrol

a. Menghitung Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1215}{21}$$

$$X = 60,75$$

b. Menghitung Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{n - (n - 1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{20(57725) - (1045)^2}{20 - (20 - 1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{15154500 - 1092025}{20(19)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{62475}{380}}$$

$$SD = \sqrt{164,40}$$

$$SD = 12,82$$

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 60,75 dengan standar deviasi (SD2) sebesar 12,82. setelah melakukan perhitungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis cerita fabel diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3

Deskripsi Hasil Perhitungan Nilai

No	Jenis Perbedaan	Eksperimen	Kontrol
1	Mean	77,04	60,75
2	Standar Deviasi	10,67	12,82
3	Nilai Tertinggi	95	85
4	Nilai Terendah	60	40

Berdasarkan table di atas dapat dilihat kecenderungan variabel penelitian dan diperoleh gambaran bahwa kelas eksperimen mendapat perlakuan yang lebih

baik sehingga mendapat kemajuan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat pada perbedaan mean dan standar deviasi kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 4.4

Persentase Nilai Akhir variabel X_1 Menggunakan Media Film Animasi Larva

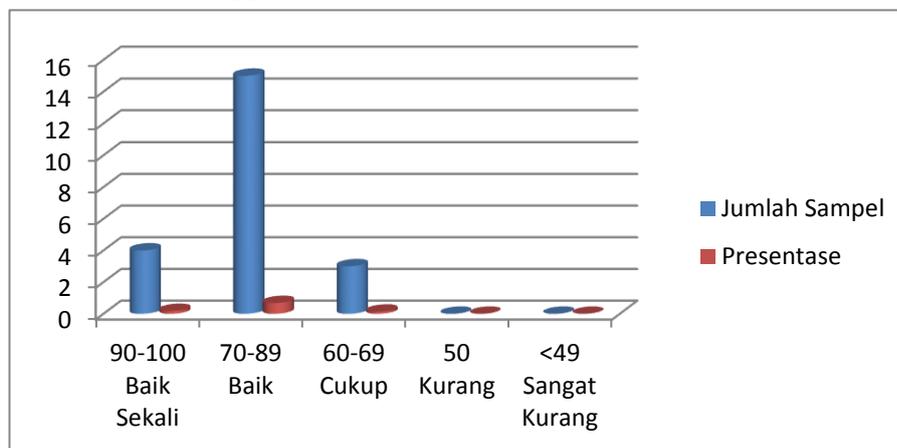
No	Nilai	Jumlah Sempel	presentase	Katagori
1	90-100	4	$4/22 \times 100\% = 18,18\%$	Baik Sekali
2	70-89	15	$15/22 \times 100\% = 68,18\%$	Baik
3	60-69	3	$3/22 \times 100\% = 13,64\%$	Cukup
4	50-59	0	0	Kurang
5	<49	0	0	Sangat Kurang
Total		22		

Berdasarkan tabel di atas persentase nilai akhir siswa menulis cerita fabel dengan menggunakan media film animasi larva pada kelas eksperimen menunjukkan 4 siswa kategori sangat baik dengan persentase 18,18% dan 15 orang dikategorikan baik dengan persentase 68,18%, dan 3 siswa dikategorikan cukup dengan persentase 13,64% serta tidak ada siswa yang dikategorikan kurang, maupun sangat kurang.

Berdasarkan data tersebut, untuk lebih jelasnya maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Grafik 4.1

Diagram Batang Kemampuan Menulis Teks Cerita Faabel Siswa Setelah Menggunakan Media Film Animasi Larva



Tabel 4.5

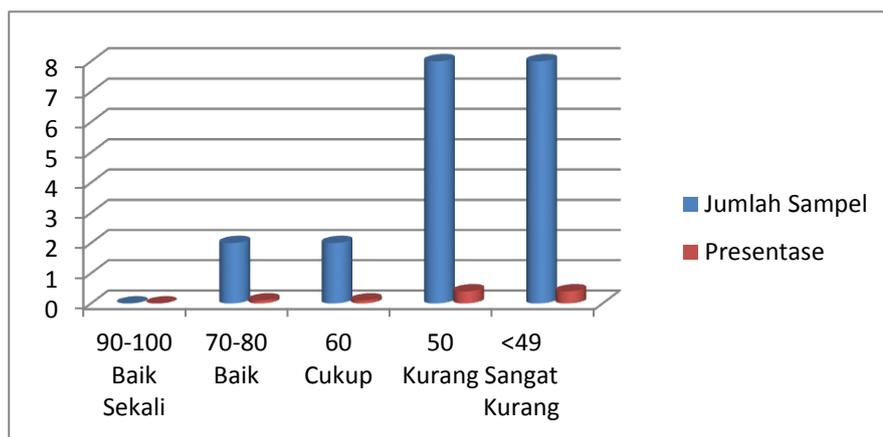
Persentase Nilai Akhir variabel X2 Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva

No	Nilai	Jumlah Sempel	presentase	Katagori
1	90-100	0	0	Baik Sekali
2	70-89	2	$2/20 \times 100\% = 10\%$	Baik
3	60-69	2	$2/20 \times 100\% = 10\%$	Cukup
4	50-59	8	$8/20 \times 100\% = 40\%$	Kurang
5	<49	8	$8/20 \times 100\% = 40\%$	Sangat Kurang
Total		20		

Berdasarkan tabel di atas persentase nilai akhir siswa menulis cerita fabel tanpa menggunakan media film animasi larva pada kelas kontrol menunjukkan 2 siswa tergolong ke dalam kategori baik dengan persentase 10%, kemudian 2 siswa tergolong ke dalam kategori cukup dengan persentase 10%, 8 orang tergolong ke dalam kategori kurang dengan persentase 40% serta 8 orang yang dikategorikan sangat kurang dengan persentase 40%.

Berdasarkan data tersebut, untuk lebih jelasnya maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :

Grafik 4.2
Diagram Batang Kemampuan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Tanpa Menggunakan Media Film Animasi Larva



C. Pengujian hipotesis

1. Uji t_{hitung} dan t_{tabel}

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir pada tiap-tiap variabel, selanjutnya mencari besar perbedaan hasil menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva dan yang diajarkan tanpa menggunakan media film animasi larva pada siswa VII SMP Nurani Medan Tahun ajaran 2020-2021 dalam hal ini peneliti menggunakan perbandingan antara hasil kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva dan tanpa menggunakan media film animasi larva sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \text{ dengan } S_2 = \frac{((n_1 - 1)S_1^2) + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

$$X_1 = 77,04 ; SD_1 = 10,67 ; S_1^2 = 113,84 ; n_1 = 22$$

$$X_2 = 60,75 ; SD_2 = 12,82 ; S_2^2 = 164,35 ; n_2 = 20$$

maka nilai di atas di transformasikan ke dalam rumus sebagai berikut,

$$S^2 = \frac{((n1-1)S1^2) + (n2-1)S2^2}{(n1+n2)-2}$$

$$S^2 = \frac{(22-1)113,84 + (20-1)(164,35)}{(22+20)-2}$$

$$S^2 = \frac{2390,64 + 3122,65}{40}$$

$$S^2 = \frac{5513,29}{40}$$

$$S^2 = 137,83$$

$$S = \sqrt{137,83}$$

$$S = 11,74$$

Kemudian nilai standar deviasi di atas di transformasikan ke dalam rumus

uji t sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{77,04 - 60,75}{\sqrt{\frac{113,84}{22} + \frac{164,35}{20}}}$$

$$T_{hitung} = \frac{16,29}{\sqrt{5,17 + 8,21}}$$

$$T_{hitung} = \frac{16,29}{\sqrt{13,38}}$$

$$T_{hitung} = \frac{16,29}{3,66}$$

$$T_{hitung} = 4,45$$

2. Uji Hipotesis

Setelah mencari t_{hitung} selanjutnya mencari harga t_{tabel} . Harga tabel pada $dk = n_1 + n_2 - 2$ yakni $= 22 + 20 - 2 = 40$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah $t_{tabel} = 2,021$. Jadi $t_{hitung} = 4,45 > t_{tabel} = 2,021$. Maka H_a diterima dengan hipotesis yang berbunyi. **”Ada Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021”.**

D. Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hiliyatul Aulia dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Media Film Pada Zaman Dahulu Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 16 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017-2018* ditemukan hasil bahwa terdapat pengaruh media film *Pada Zaman Dahulu* terhadap kemampuan Menulis Cerita Fabel yang didasari $dk=1-40$ pada $dk 0,10=1,72$ dengan n_1 dan $n_2=20$ dan T_{hitung} serta T_{tabel} ($21,19 > 1,72$).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada media yang digunakan, jumlah sampel, dan lokasi penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa kemampuan fabel dengan menggunakan media film animasi larva tergolong dalam kategori baik sekali dengan nilai rata-rata 77,04 sebanyak 4 siswa dengan persentase 18,18%, penilaian kategori baik sebanyak 15 orang atau 68,18%, kategori cukup sebanyak 3 orang atau dengan persentase 13,65%.

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan media film animasi larva pada siswa kelas VII SMP Nurani Medan T.P. 2020/2021, pada penilaian kategori baik sebanyak 2 orang dengan persentase 10%, pada penilaian cukup sebanyak 2 orang dengan persentase 10%, pada penilaian kurang terdapat 8 siswa dengan persentase 40%, dan pada penilaian sangat kurang terdapat 8 siswa dengan persentase 40%. Hal ini dikarenakan tahapan pembelajaran dengan menggunakan media film animasi larva membuat pikiran, ide dan gagasan siswa menjadi lebih luas untuk menulis cerita fabel.

E. Keterbatasan Hasil Penelitian

Dalam suatu penelitian terkadang masih terdapat kesalahan. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal terlebih terbatasnya peneliti dalam membuat penelitian ini peneliti tidak terlepas dari khilafan yang disebabkan keterbatasan peneliti baik secara moral dan materi.

Adanya wabah pandemi covid-19 membuat peneliti harus putar otak untuk melakukan penelitian, peneliti harus memilih sekolah yang masih melaksanakan kegiatan pembelajaran di tengah pandemi ini, kemudian alasan lainnya adalah jumlah siswa yang hadir ke sekolah masih jauh dari harapan peneliti. Namun demikian, peneliti tetap bersemangat untuk melakukan penelitian dimulai dari tahapan pengajuan judul hingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Kemampuan menulis fabel dengan menggunakan media film animasi larva pada kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Ajaran 2020/2021 Memperoleh Nilai rata-rata 77,04 termasuk kategori baik.
2. Kemampuan menulis fabel tanpa menggunakan media film animasi larva pada kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Ajaran 2020/2021 Nilai rata-rata 60,75 Termasuk Kategori Cukup.
3. Ada pengaruh media film animasi larva terhadap kemampuan menulis fabel, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media film animasi larva dapat diterapkan kepada siswa karena mampu meningkatkan hasil pembelajaran dengan melihat perbandingan $t_{hitung} = 4,45 > t_{tabel} = 2,021$, maka H_a diterima dan H_o ditolak dengan hipotesis yang berbunyi ‘Adanya pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap kemampuan menulis Fabel pada siswa kelas V11 SMP Nurani Tahun Ajaran 2020-2021.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran:

1. Kepada kepala sekolah diharapkan untuk memberi nasihat agar guru menggunakan model pembelajaran terbaru di tengah adanya wabah pandemi Covid-19
2. Kepada guru bahasa Indonesia, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam setiap media pembelajaran, tentunya ini bertujuan untuk meningkatkan stimulus atau minat belajar siswa dalam proses kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia
3. Perlunya dilakukan penelitian lanjutan oleh peneliti lain guna memberikan masukan yang konstruktif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam riset ilmiah terkait pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . (2018). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII*. Jakarta : Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Munir. (2017). *Multimedia dan konsep Aplkasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Purwanto, N. (2016). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. . Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan* . Jakarta: PT. Raja grafindo Persada .
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penertbit Angkasa.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.

Kelas Eksperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SMP Nurani Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Teks Fabel

Kelas/Semester : VII/ Genap

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

K.I-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

K.I-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan keberadaannya.

K-I.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pentahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

K-I.4 : Mencoba, mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber yang lain yan sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah proses belajar peserta didik diharapkan dapat menulis teks fabel berdasarkan strukturnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian fabel
2. Unsur-unsur fabel
3. Struktur Fabel

E. Metode Pembelajaran

Metode: Konvensional (ceramah)

F. Media Pembelajaran**Media**

1. Film Animasi Larva

Alat dan bahan

1. Papan tulis dan spidol
2. Laptop
3. Infokus

G. Sumber belajar

1. Buku bahasa Indonesia siswa kelas VII, kemendikbud, tahun 2017

H. Kegiatan Pembelajaran**Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Film*****Animasi Larva***

No	Langkah- langkah pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengecek kehadiran seluruh siswa yang ada di dalam 	5 menit

	<p>kelas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai. 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai teks fabel 	
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai teks fabel kepada siswa. 2. Guru memberitahu kepada siswa cara menulis teks fabel . 3. Guru menayangkan film animasi Larva dan menyuruh siswa untuk mengamati film tersebut. 4. Guru menanyakan siswa mengenai isi cerita dari film yang telah ditayangkan. 	35 menit
3.	<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>Post-Test</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk menulis teks fabel dan siswa dapat mengambil ide atau inspirasi dari film yang telah ditayangkan guru. 2. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. 	40 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

Kisi-kisi penilaian kinerja

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	Menulis teks fabel	Menulis teks fabel berdasarkan struktur	Kinerja

Indikator Menulis Teks Fabel

Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel

No	Kriteria	Penilaian
1	Judul	Skor 4 : tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks Skor 3 : cukup tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks Skor 2 : kurang tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks Skor 1 : tidak tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks
2	Orientasi	Skor 4: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat Skor 3: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat cukup tepat. Skor 2: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat kurang tepat. Skor 1: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tidak tepat
3	Komplikasi	Skor 4: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang menarik

		<p>Skor 3: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang cukup menarik</p> <p>Skor 2: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang kurang menarik</p> <p>Skor 1: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang tidak menarik</p>
4	Resolusi	<p>Skor 4: penyelesain masalah yang menarik</p> <p>Skor 3: penyelesain masalah yang cukup menarik</p> <p>Skor 2: penyelesain masalah yang kurang menarik</p> <p>Skor 1: penyelesain masalah yang tidak menarik</p>
5	Koda	<p>Skor 4: penulisan amanat yang menarik dan mengesankan</p> <p>Skor 3: penulisan amanat yang cukup menarik dan mengesankan</p> <p>Skor 2: penulisan amanat yang kurang menarik dan mengesankan</p> <p>Skor 1: penulisan amanat yang tidak menarik dan mengesankan</p>

$$\text{Nilai pemerolehan siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Medan , 25 Februari 2021

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Guru Mata Pelajaran

Mulyanto, S.Pdi

Endang Astuti, S.Pd

Lampiran 2.

Kelas Kontrol

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SMP Nurani Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Pokok : Teks Fabel

Kelas/Semester : VII/ Genap

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 x 40 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

K.I-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

K.I-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan keberadaannya.

K-I.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pentahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

K-I.4 : Mencoba, mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak menulis, membaca, menghitung, menggambar dan megarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber yang lain yan sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencaaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	<ul style="list-style-type: none"> Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah proses belajar peserta didik diharapkan dapat menulis teks fabel berdasarkan strukturnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian fabel
2. Unsur-unsur fabel
3. Struktur Fabel

E. Metode Pembelajaran

Metode: Konvensional (ceramah)

F. Media Pembelajaran**Media**

1. Tanpa Film Animasi Larva

Alat dan bahan

1. Papan tulis dan spidol
2. Teks fabel

G. Sumber belajar

1. Buku bahasa Indonesia siswa kelas VIII, kemendikbud, tahun 2017

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah- Langkah Pembelajaran tanpa Menggunakan Media Film Animasi *Larva*

No	Langkah- langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan Awal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru mengecek kehadiran seluruh siswa yang ada di dalam kelas. 3. Guru menyampaikan kompetensi dasar yang ingin dicapai. 	5 Menit

	4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai teks fabel .	
2.	<p>Kegiatan Inti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi pembelajaran mengenai teks fabel kepada siswa. 2. Guru memberitahukan para siswa mengenai cara menulis teks fabel . 3. Guru memberikan contoh teks fabel yang terdapat di buku pelajaran kepada siswa untuk dibaca dan dipahami 	35 Menit
3.	<p>Kegiatan Akhir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan siswa untuk menulis teks fabel sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh guru. 2. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran. 	40 menit

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

Kisi-kisi penilaian kinerja

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.16. Menulis cerita fabel fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar	Menulis teks fabel	Menulis teks fabel berdasarkan struktur	Kinerja

Indikator Menulis Teks Fabel

Aspek Penilaian Tes Menulis Teks Fabel

No	Kriteria	Penilaian
1	Judul	<p>Skor 4 : tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p> <p>Skor 3 : cukup tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p> <p>Skor 2 : kurang tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p> <p>Skor 1 : tidak tepat dalam menulis judul dengan menggambarkan keseluruhan isi teks</p>
2	Orientasi	<p>Skor 4: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat</p> <p>Skor 3: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat cukup tepat.</p> <p>Skor 2: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tepat kurang tepat.</p> <p>Skor 1: pengenalan tokoh, serta latar tempat dan waktu yang tidak tepat</p>
3	Komplikasi	<p>Skor 4: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang menarik</p> <p>Skor 3: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang cukup menarik</p> <p>Skor 2: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang kurang menarik</p> <p>Skor 1: kesesuaian dari munculnya konflik, reaksi pelaku serta penulisan konflik yang tidak menarik</p>
4	Resolusi	<p>Skor 4: penyelesaian masalah yang menarik</p> <p>Skor 3: penyelesaian masalah yang cukup menarik</p> <p>Skor 2: penyelesaian masalah yang kurang menarik</p>

		Skor 1: penyelesain masalah yang tidak menarik
5	Koda	Skor 4: penulisan amanat yang menarik dan mengesankan Skor 3: penulisan amanat yang cukup menarik dan mengesankan Skor 2: penulisan amanat yang kurang menarik dan mengesankan Skor 1: penulisan amanat yang tidak menarik dan mengesankan

$$\text{Nilai pemerolehan siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Medan , 25 Februari 2021

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

Guru Mata Pelajaran

Mulyanto, S.Pdi

Endang Astuti, S.Pd

Lampiran 3. Aspek Penilaian ObserLembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen

Page : _____
Date : _____

Nama : April

~~_____~~

Musang dan anak ayam (2)

(1) Suatu hari di senja yang tenang, hiduplah seekor ayam betina yang sedang mengerami tiga ekor telur yang akan menetas. Sang induk ayam itu sangat sayang kepada anak ayam yang ada di dalam telur tersebut

(2) Dari kejauhan muncullah seekor Musang yang jahat ingin segera mendeluri kandang ayam betina tadi. Namun sebelum menuju kandang pohon besar, namun sayang nya Musang tidak bisa memanjat pohon itu.

Akhirnya awal bulus sang Musang pun ~~muncul~~ muncul, ia perlahan-lahan menuju pagar terdekat yang Maha Penting dari sang raja hutan, bukannya Pinta Mu kelas" Pinta Sih Musang ke induk ayam.

Ternyata ayam tersebut sudah mengetahui terlebih dahulu bahwa Musang sedang mengincar nya.

(1)

Page :

Date :

No.

" Ya tunggu sebentar, aku juga ada Pesan
 dari serigala sahabatku, dia punya sesuatu
 untuk Mu..... sebentar ya....

Serigala..... Serigala.... ~~keno~~ kemari sini"
 Kata Si induk ayam tidak mau kalah sama
 Sang Musang.

Si Musang mendengar Si ayam berterorak
 dan saraya bangsung berfikir "wah Ternyata
 dia Sahabat Serigala yang menjadi Musuhku
 u, aduh aku harus Pergi nih".

Si Musang segera meninggalkan kandang induk
 ayam tadi dan tidak mau kembali lagi

Akhirnya induk ayam dan telur-telurnya
 selamat dari akal jahat Si Musang yang
 mempunyai niat jahat untuk memangsanya
 "janganlah kamu, aku saja takut dan
 brr kalau ada serigalanya yang mendekati,
 hihihhi" Tawa Si induk ayam sambil
 kembali mengerami lagi telur-telurnya

~~****~~ Penjumlahan Judul : 4
 Perentasi : 4
 komplikasi : 3
 Resolusi : 21
 Koda : 21

jumlah
 $474 + 344 + 44$
 $= \frac{19}{20} \times 100 = 95$

8 | 5-2021

nama: dwi jantri syahputri

No. _____
Date: _____

RUBAH DAN BURUNG GAGAK

di suatu pagi yang cerah, seekor Rubah mengendus-endus dengan penciumannya yang tajam ke seluruh punggu hutan dengan tujuan mencari sesuatu untuk dimakan, dia melihat seekor burung gagak yang bertengger pada dahan pohon di depannya. Gagak tersebut kelihatan merupakan gagak yang pertama kali dilihat oleh sang Rubah. Yang menjadi perhatian utama ^{sang} Rubah dan membuatnya menoleh, adalah gagak tersebut memegang sedikit keju di paruhnya.

Tidak perlu mencari lebih jauh lagi pikir sang Rubah di sini bisa saya dapatkan makan pagi ku. Sang Rubah lalu berjalan mendekati pohon dimana sang gagak bertengger melihat ke atas dekat pondongan, pagum. lalu berteriak, selamat pagi makhluk yang cantik, burung gagak, sambil memiringkan kepalanya ke samping, memandangi sang Rubah dengan curiga sambil tetap menatap tajam paruhnya dan tidak memblanas sama sang Rubah.

mendengarnya semina kata? Rubah, sang gagak lupa akan segala kecurigaannya dan juga keju yg dibawanya, di paruhnya. dia sangat ingin di sebut sebagai batu dari segala burung.

terimakasih kata sang Rubah dengan maknanya sambil berjalan pergi walaupun serok, kamu pasti menikmati suara terati dimantekah otaku.

Siapapun yang senang mendermakan Pujian Paus Tidak lah kasatana.

Jumlah :
2 + 3 + 3 + 3
= $\frac{14}{20} \times 100 = 70$

Where there is a will, there is a way

Penyesuaian judul : 2
Ornamenasi : 3
Komplikasi : 3
Rebusansi : 3
Model : 3



Lampiran 4. Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol

Penyesuaian Judul: 3
 orientasi: 4
 komposisi: 3
 Resolusi: 4
 nada: 5

Jumlah
 $3+4+3+3$
 $=13$
 $\frac{13}{20} \times 100$
 $=65$

Nabila Cinta

Tikus Perangkap Gajah (3)

(4) Pada Suatu hari di Sebuah hutan tinggalah tiga ekor gajah bersaudara. Mereka terkenal sangat bijaksana. Meskipun berukuran besar, mereka tetap menghargai tikus yang bertubuh kecil. Padahal harimau dan hewan buas lainnya bangkai mengepalakan kehadiran tikus. "Tuhan tidak mungkin menciptakan tikus kalau tidak ada manfaatnya bagi kehidupan makhluk hidup lainnya." kata gajah. Si gajah membiarkan para tidak tinggal di dekat rumahnya. Dengan tinggal dekat gajah para tikus merasa lebih aman. Barung kucing atau hewan pemburu ke hutan itu kemudian mereka

(3) berhasil menangkap tiga ekor gajah itu menolong mereka, melihat kejadian itu, para seekor tikus secepat untuk menolong gajah. Saat sang pemburu

(2) langkah mereka menggigit jaring perangkap gajah sehingga para gajah bisa melepaskan diri dari jaring itu. Lalu ketiga gajah itu pun mengucapkan terimakasih dan sangat berterukang budi pada tikus. Akhirnya mulai saat seluruh hewan di hutan pun tak pernah lg mengepalakan

(5) keberadaan si tikus. Kini mereka berteman baik dan hidup akrab di dm hutan

Nama: Nabila Khalisa.

No.:

Date:

Harimau, Singa dan teman barunya (3)

Harimau dan Singa pada Suatu Hari ada harimau dan singa

dan Mereka bertam karena mereka sudah bermusuhan.

tapi dulu Mereka saling berteman karena Mereka bertengkar

Maka Mereka sudah bermusuhan dan dan setelah mereka

Bermusuhan ada 5 teman harimau datang untuk berteman

kepada Singa karena singa itu terlalu baik maka harimau

puniri kepada Singa karena hal itu (harimau mencoba

Merusak pertemanan mereka dengan cara menjelek-jelekan

Singa di depan teman-temannya Singa pun bingung

karena tiba-tiba di jauhi 5 temannya karena hal tersebut

Singa mencoba mencari tau dan akhirnya singa pun tahu

bahwasanya harimau menjelekan nya singa mulai marah

dan bertanya kepada harimau mengapa ia menjelek-jelekan

nya di depan teman-temannya harimau pun menjawab santai

bahwa dia sungguh tidak menyukai Singa karena singa lebih

memilih kalimat temannya dibandingkan harimau karena

hal itu Singa pun mulai luh ia merasa bahwa harimau eliri

kepada nya karena ia lebih memilih berteman dengan

teman barunya.

Penyesuaian Judul : 3

Jumlah

Orientasi : 3

3+3+2+2+2

Komplikasi : 2

= 12

x 100 = 60

Resolusi : 2

= 20

Koda : 2

OKESY

Anwarhan Harahap

Date: _____

Tupai Yang Mandiri: 2

② Pada Suatu hari, hiduplah seekor Tupai yang Sebangun kera. Karena dia hanya hidup seorang diri. ① teman-temannya sering menghinanya karena ia tidak memiliki kera orang tua. Tapi dia tidak berputus asa dia tetap melanjutkan hidupnya.

Salah ketika ada seekor kambing dan teman-temannya sedang mengajari tupai karena tupai tidak memiliki orang tua. Mereka kasihon bangun sih kamu tidak ada yg mau di dekat kamu kudu si kambing mendengar hal itu tupai pun semakin sedih. Tupai membuktikan walaupun ia tidak memiliki orang tua dan teman di hidup ya ia akan membuktikan bahwa ia bisa hidup sendiri.

Maka dari itu tupai mulai mengumpulkan makanan untuk musim dingin nanti jika bergant dari itu mulai mencari makanan di hutan walaupun ada rasa air melihat teman-temannya bermain bersama maka dari itu pepaya akan membantu kanyanya bisa kanyanya tidak terbangun sia-sia ketika musim dingin tiba. terlihat bahwa musim dingin itu seperti biasanya musim dingin kali ini terdapat buah-buahan yang sangat besar dan dalam hutan yang luas. Hutan lain panik karena tidak mengira bahwa kali ini akan terjadi beda halnya dgn tupai yg sudah kempes sialan dan mengira semuanya akan terjadi melompat hal

① terlihat teman-temannya menyangka bahwa tupai bisa mandiri.

Penyesuaian judul : 2	Jumlah
Orientasi : 2	2+2+1+1+2
Kompilasi : 1	= 8 x 100
Resolusi : 1	$\frac{8}{20} = 40$
Koda : 2	

81.

Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Pada Kelas Eksperimen





Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Pada Kelas Kontrol



Lampiran 8. Dokumentasi Bersama Guru



Lampiran 9. Form K-1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K-1

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Zainda Savira Siregar
NPM : 1602040007
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Kredit Kumulatif : 139 SKS

IPK = 3,64

Persetujuan Ket/Sekret Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Film Animasi <i>Larva</i> Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Belawan Tahun Pembelajaran 2020/2021	
	Analisis Konflik Tokoh Utama Novel <i>Surga Yang Harus Kujaga</i> Karya Sean Hasyim; Kajian Psikologi Sastra	
	Analisis Interferensi Bahasa Gaul Terhadap Bahasa Indonesia di Kalangan Pedagang Belawan II	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 24 Februari 2020
Hormat Pemohon

(Zainda Savira Siregar)

Keterangan
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 10. Form K-2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Webside : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Mahasiswa : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Media Film Animasi *Larva* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Belawan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020
 Hormat Pemohon,

Zainda Savira Siregar

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 : - Asli untuk Dekan/Fakultas
 - Duplikat untuk Ketua / Sekretaris Jurusan
 - Triplikat Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11. Form K-3

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 360 /II.3/UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa
tersebut di bawah ini :

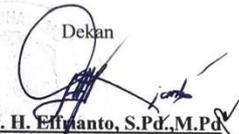
Nama : **ZAINDA SAVIRA SIREGAR**
N P M : 1602040007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Film Animasi *Larva* terhadap Kemampuan
Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Belawan
Tahun Pembelajaran 2020-2021**

Pembimbing : **Amnur Rifai D, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi
dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu
yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **24 Februari 2021**

Medan, 30 Jumadil Akhir 1441 H
24 Februari 2020 M

Dekan

Dr. H. Efiyanto, S.Pd.,M.Pd
NIDN 0115257302

Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Catatan: WDI FKIP 5/3 2021
Judul tersebut dibuat diperpanjang
sampai tgl 24 Mei 2021

Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
19 Agustus 2020	BAB II – Landasan teoritis	
26 Agustus 2020	BAB III -Tabel Wakyu Penelitian	
08 September 2020	Penulisan Daftar Isi Serta Penjelasannya Pada BAB II	
14 September 2020	Penjelasan Tentang Menulis dengan Menggunkan Pengertian Para Ahli	
18 September 2020	ACC Seminar	

Medan, 22 September 2020
 Dosen Pembimbing

Diketahui Oleh
 Ketua Prodi Pendidikan
 Bahasa Indonesia

Drs. Mhd. Isman, M.Hum.

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu, 24 Oktober 2020 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Zainda Savira Siregar
NPM : 1602040007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Masukan dan saran dari dosen *pembahas* *:

No	Masukan dan Saran
1.	BAB I diperbaiki pada LBM, Rumusan masalah harus, jelas sesuai dengan umpan balik yang ingin dicari., Teori sesuaikan dengan objek kajian
2.	BAB 2 Teori dipertegas sesuai dengan objek kajian, perhatikan, Ejaan dan punctuasi, upayakan Referensi terbaru, serta, Buat penelitian terdahulu dan buat ulasan yang berbeda
3.	BAB 3 waktu disesuaikan, dengan konteks situasi, uraikan teknik mengumpulkan data dan alat untuk mengumpulkan data, lihat catatan bimbingan
4.	Perhatikan catatan pada setiap Bab 1, Bab 2, dan Bab 3 Pada lembar catatan segera direvisi

Proposal ini dinyatakan *layak* * dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Oktober 2020

Diketahui oleh
Ketua Program Studi,

Dosen Pembahas,

Dr. Mhd. Isman, M. Hum.

Dr. Yusni Khairul Amri M. Hum

*Coret yang tidak perlu

Lampiran 14. Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Dosen pembimbing proposal mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Strata I, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara mengesahkan proposal mahasiswa di bawah ini:

Nama : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Dengan disahkannya proposal ini mahasiswa yang bersangkutan telah diizinkan untuk menyeminarkan proposalnya.

Medan, 22 September 2020

Diketahui Oleh
 Ketua Program Studi Pendidikan
 Bahasa Indonesia

Pembimbing

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Amnur Rifai Dewirviah, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15. Surat Keterangan Melaksanakan Seminar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 24, Bulan Oktober, Tahun 2020

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 4 Januari 2021

Ketua,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Film Animasi Larva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021

pada hari Senin, 31 Oktober 2020 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 31 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing,

Dr. Yusni Khairul Amri, M. Hum.

Amnur Rifa Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M. Hum.

Lampiran 17. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Belawan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali .

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2021
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan



Zainda Savira Siregar

Diketahui oleh Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Mhd. Isman. M. Hum

Lampiran 18. Surat Izin Melakukan Riset



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor	: 83 /IL.3/UMSU-02/F/2021	Medan, 16 Jumadil Akhir 1442 H
Lamp	: ---	29 Januari 2021 M
H a l	: Mohon Izin Riset	

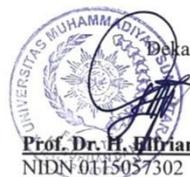
**Kepada Yth,
Kepala SMP Nurani Belawan,
di-
Tempat**

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di SMP Nurani Belawan yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama	: ZAINDA SAVIRA SIREGAR
N P M	: 1602040007
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Belawan Tahun Pembelajaran 2020/2021

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.
Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Prof. Dr. H. Eldianto Nst, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0115037302

** Pertinggal **

Lampiran 19. Surat Keterangan Persetujuan Riset Dari Sekolah



**YAYASAN PERGURUAN NURANI
SMP SWASTA NURANI BELAWAN
AKREDITASI : " B " (BAIK)**

NSS : 204076005091

NPSN : 10210080

NDS : 17012010

Jl. Kakap No 2 Belawan Bahagia Kecamatan Medan Belawan, 0812 630 4167, Kode Pos 20413, Email : smpnurani.belawan@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 4591 / SMP-N / III / 2021

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mulianto, S.Pdi

Jabatan : Kepala sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Zainda Savira Siregar

NIM : 1602040007

Jurusan : Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas : UMSU (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)

Dengan ini mengetahui, menyetujui, dan memberikan izin kepada Mahasiswa tersebut untuk dapat mengikuti Kegiatan Riset di SMP Nurani Medan dengan **model pembelajaran Luar Jaringan (Luring)/ Tatap Muka Selama Status Covid-19**. Berkenan dengan zona hijau yang masih ditentukan wilayah setempat, pihak sekolah akan mendukung sepenuhnya kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa serta siap melakukan pengawasan selama pembelajaran sekolah dan ikut serta bertanggung jawab selama pembelajaran di sekolah.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih.

Medan, 10 maret 2021

Hormat kami,

Kepala Sekolah

SMP Nurani Medan



Mulianto, S.Pdi

Lampiran 20. Surat Balasan Riset



**YAYASAN PERGURUAN NURANI
SMP SWASTA NURANI BELAWAN
AKREDITASI : " B " (BAIK)**

NSS : 204076005091

NPSN : 10210080

NDS : 17012010

Jl. Kakap No 2 Belawan Bahagia Kecamatan Medan Belawan, 0812 630 4167, Kode Pos 20413, Email : smpnurani.belawan@yahoo.com

Hal : Balasan

Kepada Yth
Kepala sekolah SMP Nurani medan
Bapak Muliato, S.Pdi
Di Tempat.

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muliato, S.Pdi

Jabatan : Kepala sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Zainda Savira Siregar

NIM : 1602040007

Jurusan : Fakultas Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas : UMSU (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di sekolah SMP Nurani Medan dengan permasalahan dan judul **Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021**.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih.

Medan, 10 maret 2021

Hormat kami,

Kepala Sekolah

SMP Nurani Medan



Muliato, S.Pdi

Lampiran 21. Surat Keterangan Balasan Perustakaan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1691/KET/IL9-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Zainda Savira Siregar
NPM : 1602040007
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ P.Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 29 Muharram 1442 H
17 September 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 22. Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020-2021

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
26 April 2021	<ul style="list-style-type: none"> Bab IV. Tabel nilai Daftar pustaka diurutkan sesuai abjad 		
18 Mei 2021	Diskusi hasil penelitian dibahas secara mendalam		
25 Mei 2021	Lampiran dilengkapi beserta tanda bukti hasil pekerjaan siswa		
22 Juni 2021	ACC Bimbingan Skripsi		

Diketahui Oleh
 Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Medan, 22 Juni 2021

Dosen Pembimbing

Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 23. Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.lkip.umsu.ac.id> E-mail : fkkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Zainda Savira Siregar
 NPM : 1602040007
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Animasi Larva terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Nurani Medan Tahun Pembelajaran 2020-2021

Sudah layak disidangkan.

Medan, 22 Juni 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing


Amnur Rifai Dewirsyah, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Dekan,


Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd,M.Pd

Ketua Pogram Studi,


Dr. Mhd. Isman, M.Hum

Lampiran 24. Surat Pernyataan Permohonan Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth : Medan, Agustus 2021

Bapak/Ibu Dekan*)
Di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

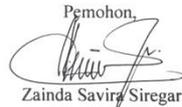
Dengan hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zainda Savira Siregar
No. Pokok Mahasiswa : 1602040007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Alamat : Jl. Cicalengka No. 9 Belawan

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi. Bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar Nilai kumulatif (membawa KHS asli 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan yang lama).
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 16 lembar
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difoto copy rangkap 3)
5. Foto Copy komprehensif kemuhammadiyahian 3 lembar
6. Foto Copy Toelf 3 lembar
7. Foto Copy kompetensi Kewirausahaan 3 lembar
8. Surat keterangan bebas pustaka
9. Surat permohonan sidang yang telah ditandatangani oleh pimpinan Fakultas.
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah di tandatangani oleh Dekan Fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,

Zainda Savira Siregar

Medan, Agustus 2021
Disetujui oleh :
A.n. Rektor
Wakil Rektor I,

Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum.

Medan, Agustus 2021
Dekan,


Prof. Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 25. Daftar Riwayat Hidup

A. Data Pribadi

Nama : Zainda Savira Siregar
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 31 Agustus 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Jln. Cicalengka Gang 5 No. 9 Belawan
No. Hp : 0813-7007-7857

B. Data Orang Tua

Orang tua perempuan
Nama ibu : Nuraida
Pekerjaan : Guru
Alamat : Jln. Cicalengka Gang 5 No. 9 Belawan

C. Data Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. Tahun 2005-2010 SDN 060968 Medan
 - b. Tahun 2010-2013 SMP Negeri 05 Medan
 - c. Tahun 2013-2016 SMA Negeri 19 Medan
 - d. Tahun 2016-2021 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara