

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS MEDIA *PHOTO STORY* TERHADAP KEMAMPUAN
MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL PADA SISWA
KELAS VII SMP YASPI LABUHAN DELI
TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

**TIA FAZIRA
NPM 1902040073**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diseleggarakan pada hari Senin, Tanggal 04 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Tia fazira
NPM : 1902040073
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Tahun Pembelajaran 2022/2023

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

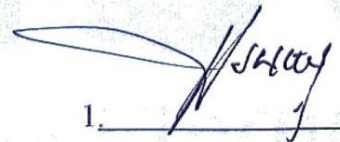


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hasnidar, M.Pd.
2. Winarti, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Isthifa kemal, 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Tia Fazira

NPM : 1902040073

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP YASPI Labuan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing


Dr. Hasnidar, S.Pd., M.Pd

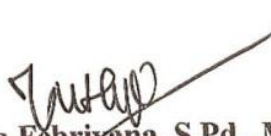
Diketahui oleh :

Ketua Program Studi



Dekan


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Tia Fazira
NPM : 1902040073
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023"

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
16-08-2023	Revisi Abstrak		
16-08-2023	Revisi kbd pengantar		
16-08-2023	Revisi bab 4 tabel 4.4		
16-08-2023	Revisi bab 4 tabel 4.1		
16-08-2023	Revisi Daftar pustaka dan kesimpulan		
18-08-2023	Revisi Abstrak		
18-08-2023	Acc Skripsi		

Medan, Agustus 2023

Diketahui Oleh,
Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Tia Fazira
N.P.M : 1902040073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 10 Oktober 2023

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



TIA FAZIRA

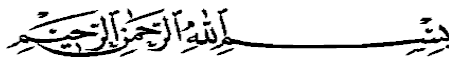
ABSTRAK

Tia Fazira, 1902040073. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Photo Story terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbasis media *photo story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan deli tahun pembelajaran 2022/2023. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari kelas VII-A dan VII-B. sampel penelitian ini menggunakan sampel total. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Instrumen penelitian ini menggunakan tes performance atau uji praktikerja/produk. Hasil dari penelitian ini diperoleh jumlah nilai rata-rata dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* sebesar 78,36. 7 orang siswa (31,81%) memperoleh nilai 80-100 dikategorikan sangat baik. 15 orang siswa (68,18%) memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik. Adapun jumlah nilai rata-rata tanpa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* sebesar 35,84. 2 orang siswa (8%) memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik, 4 orang siswa (15%) memperoleh nilai 51-65 dikategorikan cukup, 2 orang siswa (8%) memperoleh nilai 46-50 dikategorikan kurang dan 18 orang siswa (69%) memperoleh nilai 0-45 dikategorikan sangat kurang. Model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* memiliki pengaruh dalam menceritakan kembali teks fabel dibanding tanpa menggunakan model *problem based learning* berbasis media *photo story*. Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,5984$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 46$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,679$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,5984 > 1,679$ maka H_0 diterima dengan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel oleh siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022-2023.

Kata Kunci : Problem Based Learning, Media Photo Story, Menceritakan Kembali, Teks Fabel.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatuallahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji dan syukur bagi Allah Swt. pemilik seluruh alam semesta yang telah menciptakan, menyempurnakan, dan melimpahkan nikmat-Nya berupa kesehatan, rezeki, dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023”**. Penyusunan proposal ini merupakan salah satu syarat bagi peneliti untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan sampai ke zaman yang terang benderang ini. Peneliti menyadari masih banyak mengalami kesulitan dalam melaksanakan penelitian ini karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan sumber buku yang relevan. Namun, berkat motivasi dan dukungan dari dosen, keluarga, serta teman-teman sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan sebaik mungkin.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua peneliti yaitu Bapak terkasih **Bambang Irawan** dan ibu tercinta **Restuti** yang selama ini senantiasa mendoakan dan memberi dukungan moril ataupun materil anaknya

untuk keberhasilan dalam menyusun proposal ini. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Assoc. Prof Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**,selakuDekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**,selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Enny Rahayu,S.Pd., M.Hum.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Dr. Hj. Hasnidar, M.Pd.**,selaku Dosen Pembimbing yang selama ini bersedia meluangkan waktu dan memberikan bantuan kepada peneliti dalam mempersiapkan skripsi ini.

8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Adik kandung saya **Risa Najdah Aulia** yang telah memberikan semangat kepada peneliti.
11. Sahabat-sahabat terbaik saya **Diajeng Salsabila, Emiya Isnaini, Fhaira Tania Nur Adha, Nur Lia Tri Setia, Puan Maharani** dan **Sri Rezeki Wulandari** yang telah memberikan dukungan, semangat dan teman bertukar pikiran dalam menyelesaikan proposal ini, semoga sukses dan sehat selalu.

Peneliti mengucapkan terima kasih dan mohon maaf atas segala kesalahan dan penulisan ini. Semoga Allah Swt melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua dan selalu diberikan kesehatan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Juli 2023

Peneliti

Tia Fazira

NPM. 1902040073

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 Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	9
A. Kerangka Teoretis	9
1. Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	9
2. Media <i>Photo Story</i>	12
3. Berbicara	15
4. Kemampuan menceritakan kembali teks fabel.....	16
5. Pengertian teks fabel	18
6. Struktur Teks Fabel	19
7. Ciri kebahasaan teks fabel.....	19
B. Kerangka Konseptual.....	22
C. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
B. Populasi dan Sample	25
C. Metode Penelitian	26
D. Variabel Penelitian.....	29
E. Defenisi Oprasional Variabel.....	30
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Pengujian Hipotesis	38
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	39

1. Deskripsi Skor Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning Media Photo Story</i>	39
2. Deskripsi Skor Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning Media Photo Story</i>	43
3. Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning Media Photo Story</i> Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel	46
B. Pengujian Hipotesis	48
C. Diskusi Hasil Penelitian	49
D. Keterbatasan Penelitian	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Penelitian	25
Tabel 3. 2 Perincian Jumlah Populasi Siswa Kelas VII	26
Tabel 3. 3 Desain Ekspeimen Postst-Only Control Design	27
Tabel 3. 4 Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	27
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel.....	31
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Kemampuan Menceritakan Kembali.....	36
Tabel 4.1 Nilai Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media <i>Photo Story</i>	39
Tabel 4.2 Tabel Kerja Standar Devisi dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media <i>Photo Story</i>	40
Tabel 4.3 Kategori dan Persentase Nilai	42
Tabel 4.4 Nilai Kemampuan Menceritakan Kembali Taks Fabel Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media <i>Photo Story</i>	43
Tabel 4.5 Kerja Mencari Standar Deviasi Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media <i>Photo Story</i>	44
Tabel 4.6 Kategori dan Persentase Nilai	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	23
--------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	56
Lampiran 2 LKPD Kelas Eksperimen.....	62
Lampiran 3 Lembar Tes Siswa Kelas Eksperimen	66
Lampiran 4 Media <i>Photo Story</i>	70
Lampiran 5 Tabel Data Nama Siswa Kelas Eksperimen	71
Lampiran 6 Proses Pembelajaran Siswa Kelas Eksperimen	72
Lampiran 7 RPP Kelas Kontrol.....	75
Lampiran 8 LKPD Kelas Kontrol	80
Lampiran 9 Lembar Tes Siswa Kelas Kontrol.....	84
Lampiran 10 Tabel Data Nama Siswa Kelas Kontrol.....	86
Lampiran 11 Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	87
Lampiran 12 Formulir K-1.....	90
Lampiran 13 Formulir K-2.....	91
Lampiran 14 Formulir K-3.....	92
Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Proposal	93
Lampiran 16 Surat Permohonan Seminar Proposal	94
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Proposal.....	95
Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	96
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal.....	97
Lampiran 20 Surat Keterangan telah Seminar Proposal	98
Lampiran 21 Surat Pernyataan Tidak Plagiat	99
Lampiran 22 Surat Izin Riset	100
Lampiran 23 Surat Balasan Riset.....	101
Lampiran 24 Turnitin	102
Lampiran 25 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	103
Lampiran 26 Bebas Perpustakaan	104
Lampiran 27LOA Jurnal	105
Daftar Riwayat Hidup	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kunci dari proses pendidikan, karena pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi pembentukan kemampuan siswa, dimulai dari ketiga aspek kognisi, psikomotor dan emosi, kemudian menentukan mutu dan kualitas siswa. . dalam pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan harus didukung dengan perubahan paradigma dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang awalnya berpusat dari guru dan sifatnya yang tekstual beralih giliran menjadi pembelajaran yang terfokus berpusat pada siswa. Seperti pernyataan menurut Abdullah (2017:51) kegiatan pembelajaran bukan hanya komunikasi satu arah (*One Way Communication*) transformasi dari guru kepada siswa. Melainkan adanya timbal balik yang dilakukan secara interaktif antara siswa dengan guru. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru memposisikan sama-sama sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006 : 317) mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat

keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai, keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*).

Dari sudut keterampilan berbahasa, berbicara merupakan peran penting dalam pembentukan ketiga keterampilan lainnya seperti menyimak, membaca dan menulis. Berbicara mampu mengembangkan kosa kata melalui kegiatan menyimak dan membaca, serta berbicara juga memiliki hubungan dengan bercerita. Menurut vivi et al (2017:140) bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, didengar dan dibaca. Sedangkan Rohayati (dalam Wa Ode et al 2022 : 58) mengemukakan bahwa “Bercerita merupakan sebuah keterampilan, keterampilan akan didapatkan seseorang apabila selalu melakukan praktik dan latihan agar bercerita dapat dikuasai dengan baik”.

Oleh karena itu kegiatan bercerita dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diperhatikan dikarenakan kegiatan bercerita merupakan aktivitas sehari-hari yang dilakukan. Kompetensi dasar kurikulum 2013 edisi revisi 4.15 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP yang wajib di pahami siswa yaitu menceritakan kembali isi teks fabel. Kemampuan menceritakan kembali merupakan bagian dari pembelajaran bercerita. Inti dari pembelajaran adalah siswa dapat menyampaikan cerita yang telah dibaca secara berurutan dan ekspresif agar pendengar dapat memahami isi ceritanya.

Namun fakta yang ditemukan di lapangan belum sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum tersebut. Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Yaspi Labuhan Deli yaitu ibu Winda Andarina, S.Pd. Beliau menjelaskan bahwasannya guru masih belum menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan model dan media pembelajaran konvensional serta media yang tidak diterapkan membuat situasi pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Sehingga siswa belum mampu menceritakan kembali teks fabel seperti yang diharapkan. Hal tersebut menjadi kendala pada proses pembelajaran sastra materi teks fabel.

Kendala pada proses pembelajaran menjadi tugas guru sebagai tenaga pendidik untuk mengembangkan maupun menerapkan model, strategi, pendekatan, media, pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam proses pembelajaran keterampilan bercerita agar kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran keterampilan bercerita tercapai. Maka dari itu perlunya model pembelajaran yang sesuai dalam materi ajar agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Dengan demikian siswa mampu menyampaikan isi pikiran secara pribadi. Salah satu model yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Menurut (Desita et al 2014) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk melatih siswa berfikir sehingga mampu merangsang siswa dalam berkomunikasi.

Melalui penggunaan model *problem based learning* diharapkan mampu memecahkan masalah yang bermakna bagi kehidupan. Di samping itu dapat memungkinkan siswa mulai terlibat dalam permasalahan di dunia nyata, keterampilan berfikir tingkat tinggi, keterampilan menyelesaikan permasalahan, belajar antardisiplin ilmu, belajar mandiri, belajar menggali informasi, belajar kerja sama dan belajar dalam keterampilan berkomunikasi. sehingga dapat merangsang siswa untuk mampu menyampaikan hasil pemikirannya secara pribadi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan penggunaan model *problem based learning* pada materi pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Taufiq Irfansyah (2020) menyebutkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik dalam menceritakan kembali isi cerita fabel menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* mendapatkan hasil lebih baik di kelas VII B SMP Negeri 1 Gembong Tahun Ajaran 2019/2020". Husnul Hotimah (2020) menyebutkan adanya peningkatan dalam bercerita dengan model pembelajaran *problem based learning* pada siswa sekolah dasar.

Penggunaan model pembelajaran yang didukung media pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran semakin inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berbahasa siswa yaitu menggunakan media *photo story*. Menurut Budi (dalam Daryanto, 2011 : 125) media *photo story* merupakan penyajian gambar foto yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun dan setiap gambar atau foto tersebut mampu bercerita dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar

tersebut. Media *photo story* akan membantu siswa dalam menceritakan kembali teks fabel.

Hal ini dibuktikan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desi Pratiwi, dengan judul “Pengaruh Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2017/2018” yang menyatakan penggunaan media *photo story* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menceritakan teks fantasi. Penelitian yang dilakukan Khotimatunnisa Utami mengenai “Penerapan Model *Time Token* dengan Media *Photo Story* untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas IV B SD Negeri 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2015/2016”. Mendapatkan hasil bahwasanya penggunaan media *photo story* memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan bercerita”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Basid Learning* Berbasis Media *Photo Story* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP YASPI Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk menguraikan berbagai masalah di dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka teridentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru belum menerapkan model PBL dalam proses pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023.
2. Guru belum menerapkan media *photo story* dalam Proses pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023.
3. Siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023 belum mampu menceritakan kembali teks fabel.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tidak menutup kemungkinan timbul pembahasan yang meluas, mengingat keterbatasan kemampuan yang ada pada penelitian, keterbatasan waktu, tenaga, dan agar penelitian lebih fokus serta terarah. Maka, peneliti membatasi masalah pada “Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023??

2. Bagaimanakah kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian yang diharapkan oleh peneliti setelah melakukan penelitian tersebut, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di bangku perkuliahan terhadap permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini guru dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* pada kegiatan belajar mengajar agar lebih inovatif.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah agar dapat menambah dan memperbarui tingkat pengajaran.

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan saat proses belajar mengajar berlangsung.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Yani (2018:71) pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dikembangkan sejak tahun 1950-an dan secara formal dipraktikkan di Universitas McMaster di Kanada hingga tahun 1970-an, dan kemudian secara resmi di Michigan State University di Amerika Serikat, Universitas Maastricht di Belanda, dan Newcastle University di Australia.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan yang diawali dengan penyajian masalah yang diajukan biasanya berhubungan dengan kehidupan nyata di lingkungan siswa, ada yang merupakan kasus nyata yang terjadi dimasyarakat dan bersifat hipotetik untuk memungkinkan mereka memenuhi tujuan dan standart pendidikan.

Menurut Yani (2018:71) masalah yang dibahas dalam pembelajaran berbasis masalah berfungsi sebagai arah atau orientasi bagi proses pembelajaran, bahkan dapat memandu proses selama pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2015:112) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan dirinya .

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning.

Menurut Fathurrohman (2015 :116-117) pada dasarnya *problem based learning* diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Proses tersebut dilakukan dalam tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran yang disajikan pada tabel di bawah ini :

Sintaks atau Langkah-Langkah PBL :

Tahap	Aktivi Guru dan Peserta didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih atau ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik mendefenisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan

	kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagai tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran PBL.

Menurut Wulandari (2013) tiap-tiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut :

- a. Penyelesaian permasalahan di PBL cukup bagus untuk menguasai materi.
- b. Penyelesaian permasalahan berlangsung selama pembelajaran itu beroprasi serta menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa.
- c. PBL dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar pada siswa.
- d. Meringankan siswa dalam proses transfer untuk menguasai permasalahan dalam kehidupan setiap hari.
- e. Menolong siswa dalam meningkatkan pemahaman serta menolong siswa agar mempertanggung jawabkan pembelajarannya sendiri.
- f. Menolong siswa dalam menguasai hakikat belajar sebagai metode berfikir, tidak hanya paham pembelajaran yang guru sajikan dalam buku.
- g. PBL menghasilkan area belajar mengajar yang mengasyikan serta disukai siswa.
- h. Memungkinkan diterapkan dalam kehidupan nyata.

- i. Menstimulus siswa dalam menuntut ilmu dengan terus menerus.

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran PBL mempunyai kekurangan, menurut Nuraini (2017) kekurangan PBL sebagai berikut :

- a. Siswa merasa ragu untuk mencoba karena tidak mempunyai atensi serta keyakinan bahwa permasalahan yang dipelajari susah untuk diselesaikan.
- b. Memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan model PBL demi mencapai kesuksesan model tersebut.
- c. Siswa tidak ingin mempelajari apa yang ingin mereka pelajari tanda adanya alasan mengapa mereka berupaya untuk menyelesaikan permasalahan yang lagi dipelajari.

2. Media *Photo Story*.

a. Pengertian Media *Photo Story*

Media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung proses pembelajaran sehingga lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Media *photo story* adalah media yang berbasis fotografi. Media gambar mampu memecahkan masalah keterbatasan daya ingat dalam bercerita maupun menjelaskan sesuatu. Menurut Daryanto (2011:118) “media *photo story* adalah bentuk penyajian gambar photo yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun. Setiap gambar photo tersebut mampu “bercerita” dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar tersebut”.

Menurut Nugriyanto (2014:404) berpendapat “gambar cerita (*photo story*) merupakan rangkain gambar yang membentuk sebuah cerita. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *photo story* merupakan media berbasis

fotografi. Gambar fotografi pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, dan menggambar, serta membantu mereka mengingat atau menafsirkan isi materi bacaan dari buku teks. Gambar fotografi secara luas dapat diperoleh dari berbagai sumber, misalnya dari internet, surat kabar, majalah, brosur, dan buku.

Peneliti menggunakan media gambar foto berasal dari internet kemudian dikombinasikan menjadi suatu foto yang mampu bercerita sesuai dengan teks fabel yang akan diceritakan kembali. Gambar fotografi merupakan pengembangan media pembelajaran visual. Sebagai media pembelajaran, foto haruslah dipilih dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Foto yang digunakan bisa memenuhi fungsinya untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa, mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, dan membantu siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran.

b. Langkah-langkah pembuatan *photo story*

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *photo story*, ada baiknya dijelaskan terlebih dahulu bagaimana proses pembuatannya, yaitu :

- a. Mengambil gambar-gambar yang akan dijadikan *photo story*
- b. Mengedit atau menambahkan kata-kata pada foto-foto yang sudah diambil.
- c. Mencetak foto-foto tersebut.
- d. Menyusun foto-foto yang sudah dicetak sesuai urutan kejadian. Dari kejadian yang paling pertama sampai kejadian yang paling terakhir terjadi.

c. Kelebihan Photo Story

Kelebihan media pembelajaran berbentuk *photo story* menurut Sadiman (2013 : 29), yaitu :

- a. Sifatnya konkret; foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal.
- b. Foto dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak bawa ke objek/peristiwa tersebut.
- c. Foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

d. Kekurangan *Photo Story*

Sadiman (2013 : 31) berpendapat bahwasannya kekurangan media pembelajaran *photo story* yaitu :

- a. Foto hanya menekankan persepsi indra mata
- b. Foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

3. Berbicara

a. Hakikat tes kompetensi berbicara

Nurgiyantoro (2014 : 399) “berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan”. Tarigan (2017 : 3) berpendapat “berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun dengan tujuan tertentu. Berbicara merupakan bentuk komunikasi secara lisan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan berbicara adalah penguasaan bahan/materi.

b. Bentuk tugas kompetensi berbicara

Dalam kemampuan berbicara terdapat beberapa bentuk kegiatan berbicara yang dapat digunakan guru untuk melatih kegiatan berbicara siswa. Bentuk berbicara yang utama dalam penelitian ini adalah bercerita atau menceritakan kembali suatu teks yang telah dibaca. Menurut Nurgiyantoro (2014:401-421) sebagai berikut :

1. Berbicara berdasarkan gambar

Kegiatan berbicara berdasarkan gambar merupakan berbicara dengan bantuan gambar-gambar sebagai bahan dalam proses mendapatkan ide untuk berbicara.

2. Berbicara berdasarkan rangsangan suara

Kegiatan berbicara berdasarkan rangsangan suara merupakan kegiatan berbicara dengan mempergunakan suara yang berasal dari siaran radio atau rekaman untuk kemudian menceritakannya.

3. Berbicara berdasarkan rangsangan visual dan suara

Berbicara berdasarkan rangsangan visual dan suara merupakan gabungan antara berbicara berdasarkan gambar dan suara.

4. Bercerita

Tugas bercerita dalam jenis asesmen otentik berupa tugas menceritakan kembali teks atau cerita. Jadi, rangsangan yang digunakan bahan untuk bercerita berupa buku yang sudah dibaca, berbagai pengalaman, dan lain-lain.

4. Kemampuan menceritakan kembali teks fabel

Kemampuan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan. Jadi, dapat disimpulkan kemampuan adalah bentuk kesanggupan seseorang dalam mencapai sesuatu yang dihasilkan secara terus menerus. Kegiatan pembelajaran di sekolah khusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu keterampilan yang dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Pada dasarnya kegiatan menceritakan merupakan kegiatan mengungkapkan apa yang telah dibaca atau didengar. Kegiatan menceritakan kembali dapat diimplementasikan secara lisan ataupun tertulis. Peneliti dalam hal ini lebih menekankan kemampuan menceritakan kembali secara lisan.

Menceritakan kembali secara lisan merupakan kegiatan berbicara untuk menginformasikan tentang apa yang telah dibaca ataupun didengar dengan menggunakan bahasa sendiri secara runtut sesuai dengan isi cerita yang telah dibaca. Kegiatan menceritakan kembali merupakan kegiatan yang melalui tahap membaca ataupun menyimak. Untuk merumuskan konsep menceritakan kembali diambil dari konsep bercerita. Oleh karena itu kemampuan menceritakan kembali teks fabel yang dibaca siswa mengarahkan siswa agar mampu mengemukakan ide secara lisan dengan lancar, runtut, lengkap, dan jelas. Agar ide dapat disampaikan dengan jelas sehingga pendengar mampu memahami isi cerita maka perlu diperhatikan ketika menceritakan kembali teks fabel harus menjaga bahasa, suara, intonasi, agar dapat menggambarkan gagasannya dengan baik.

a. Langkah-langkah menceritakan kembali teks fabel

1. Baca teks fabel dengan seksama dari awal sampai akhir, jangan membaca melompat-melompat.
2. Catatlah tema, tokoh, sifat tokoh, amanat, dan latarnya.
3. Catat semua peristiwa (alur) yang terdapat dalam teks fabel secara garis besarnya saja.
4. Ceritakan kembali teks fabel yang telah dibaca dengan kalimat sendiri dengan memperhatikan urutan kejadian teks fabel yang telah dibaca sebelumnya.

b. Indikator penilaian menceritakan kembali teks fabel

Nurgiyantoro (2014: 406 & 410) berpendapat bahwa indikator penilaian yang menunjukkan bahwa siswa mampu menceritakan kembali isi cerita yaitu :

1. Ketepatan isi dengan cerita yang dibaca.

2. Ketepatan logika urutan cerita.
3. Kelancaran bercerita.
4. Ketepatan penggunaan kalimat.
5. Ketepatan makna cerita keseluruhan.
6. Volume suara.
7. Ketepatan waktu.

5. Pengertian teks fabel

Teks fabel merupakan salah satu bentuk teks sastra pada materi Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 kelas VII Semester II. Menurut Enda (2020) fabel merupakan cerita anak yang tokoh-tokohnya berupa binatang, namun mereka menjalankan perannya layaknya manusia (personifikasi). Menurut husni (2016) fabel adalah cerita binatang yang dimaksud sebagai personifikasi manusia. Binatang yang dijadikan tokoh bertindak layaknya manusia biasa. Mereka dapat berfikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia.

Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita ini menampilkan tokoh binatang. Karakter-karakter yang terdapat pada binatang tersebut dianggap mewakili karakter-karakter manusia dan diceritakan mampu berbicara serta bertindak seperti halnya manusia. Fabel menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak sehingga pembelajaran fabel yang diterapkan bermanfaat bagi anak. Jadi, fabel

merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang tokohnya diperankan oleh binatang berisi pendidikan karakter yang bermanfaat.

6. Struktur Teks Fabel

Struktur teks fabel terbagi menjadi 4 yaitu :

1. Orientasi merupakan bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa tersebut bisa terjadi. Dalam orientasi biasanya berisi tentang pengenalan latar cerita yang berkaitan dengan nama tokoh, waktu, ruang dan dimana peristiwa terjadi.
2. Komplikasi merupakan peristiwa di dalam cerita yang memperkenalkan konflik. Komplikasi merupakan bagian yang penting dalam cerita, karena pada tahap inilah akan muncul konflik yang dialami oleh tokoh.
3. Resolusi merupakan tahap yang mana muncul berbagai solusi dari konflik yang dialami oleh tokoh.
4. Koda merupakan bagian akhir cerita yang berisi tentang pelajaran yang dapat diambil dari peristiwa tersebut (amanat).

7. Ciri kebahasaan teks fabel.

Kaidah kebahasaan (dengan kata lain unsur kebahasaan) adalah ciri-ciri berdasarkan dari bahasa yang digunakan pada sebuah teks cerita fabel. Berikut ini adalah unsur kebahasaan pada teks cerita fabel :

1. Penggunaan kata sandang Si dan Sang

Di dalam teks cerita fabel sangat sering dijumpai dan ditemukan penggunaan kata sandang Si dan Sang.

Contoh : Si kepompong hanya dapat berdiam saja saat mendengarkan ejekan itu.

2. Penggunaan Kata Keterangan Tempat dan Waktu

Untuk menghidupkan suasana pada teks cerita fabel, biasanya selalu menggunakan kata keterangan tempat dan juga kata keterangan waktu. Pada kata keterangan tempat dan juga kata keterangan waktu. Pada kata keterangan tempat sering menggunakan kata depan “di” dan pada keterangan waktu sering menggunakan kata depan tempat dan waktu.

Contoh : diceritakan pada suatu malam yang gelap gulita, ada seekor harimau berburu di hutan.

3. Penggunaan kata hubung Lalu, Kemudian, dan Akhirnya

Kata dari “lalu” dan “kemudian” mempunyai arti yang sama, dimana kata-kata tersebut sering digunakan sebagai kata penghubung antar kalimat dan juga sebagai penghubung intra-kalimat. Berbeda dengan kata akhirnya yang sering digunakan dalam penyimpulan serta pengakhiran informasi pada paragraf maupun pada teks.

4. Penggunaan sinonim dan antonim

Fabel menggunakan variasi kata untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sifat. Baik sifat tokoh maupun sifat benda dan keadaan. Meskipun

memiliki arti yang sama, akan tetapi diksi atau pilihan kata yang tepat untuk mendeskripsikan sifat tokoh dapat mempengaruhi nilai rasa pada pembaca.

Contoh : sang harimau merana akibat ulah kancil

5. Penggunaan kalimat langsung

1. Bagian kalimat langsung diapit oleh tanda petik dua (“) bukan petik satu (‘).
2. Tanda petik penutup diletak setelah tanda baca yang mengakhiri kalimat petikan.

Contoh : “Tolong, ada harimau! Lari, cepat lari!”

3. Kalimat pengiring harus diakhiri dengan satu tanda koma dan satu spasi apabila bagian kalimat pengiring terletak sebelum kalimat petikan.

Contoh : ulu berkata, “Biarlah aku bernyanyi sendiri”.

4. Kalimat pengiring harus diakhiri dengan satu tanda koma dan satu spasi apabila bagian kalimat pengiring terletak sebelum kalimat petikan.

Contoh : “sudahla cici, kami memaafkanmu”, kata pusi dengan bijak.

5. Jika ada dua kalimat petika, huruf awal pada kalimat petikan pertama menggunakan huruf kapital. Sedangkan pada kalimat petikan kedua menggunakan huruf kecil kecuali nama orang dan kata sapaan.

Contoh : “coba saja minta pada Ikan, “kata Buaya”, dia pasti akan memberikannya”.

6. Tanda koma tidak dipakai untuk memisahkan petikan langsung dari bagian lain yang mengiringnya dalam kalimat jika petikan langsung itu berakhir dengan tanda tanya atau tanda seru.

Contoh : “Mengapa keringatmu sampai sebesar jagung begitu Yam? Kamu dikejar siapa?” tanya Kepiting panik.

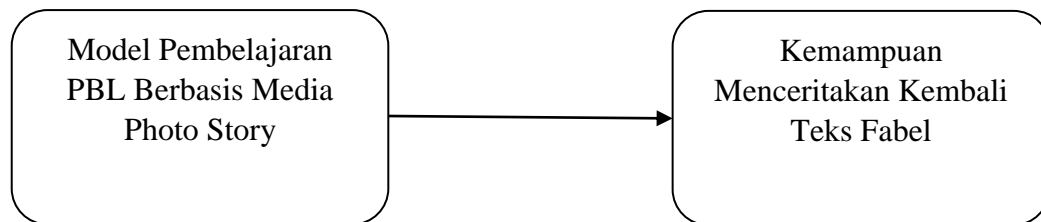
B. Kerangka Konseptual

Pada dasarnya bercerita merupakan suatu kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian yang dialami sendiri atau orang lain. Kegiatan menceritakan kembali merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan isi cerita yang telah dibaca dengan bahasa lisan. Praktik pengembangan keterampilan menceritakan kembali teks fabel merupakan salah satu hal yang harus tercapai dalam kompetensi dasar kurikulum 2013. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan model pembelajaran PBL berbasis media *photo story* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.

Model PBL adalah model pembelajaran yang memiliki potensial untuk meningkatkan kemandirian siswa melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa, sehingga dapat memungkinkan siswa untuk terlibat dalam permasalahan di dunia nyata, keterampilan berfikir tingkat tinggi, keterampilan menyelesaikan permasalahan, belajar antardisiplin ilmu, belajar mandiri, belajar menggali informasi, belajar kerja sama dan belajar dalam keterampilan berkomunikasi sehingga dapat merangsang siswa untuk mampu berbicara.

Penggunaan media *photo story* dengan menyajikan gambar foto yang diambil berdasarkan topik atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun, setiap gambar foto yang digunakan mampu “bercerita” dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar sehingga dapat membantu siswa dalam menangkap makna dan membantu daya ingat atas isi teks yang telah dibaca sebelumnya untuk diceritakan kembali.

Oleh karena itu, dengan menggunakan model PBL berbasis media *photo story* diharapkan mampu membantu siswa dalam keterampilan menceritakan kembali teks fabel.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh model pembelajaran problem based learning berbasis media *photo story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Delitahun pembelajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Yaspi Labuhan Deli, sekolah ini terletak di jalan Jl.kl Yos Sudarso Km18, Pekan Labuhan, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan Prov. Sumatra Utara.

Alasan penulis memilih lokasi tersebut :

- a. Belum pernah ada penelitian mengenai menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbasis media *photo story* di SMP Yaspi Labuhan Deli.
- b. Jumlah siswa di SMP Yaspi Labuhan Deli cukup untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.
- c. Pihak sekolah SMP Yaspi Labuhan Deli pihak sekolah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023, Terhitung dari bulan Januari 2023 sampai dengan selesai. Adapun rincian waktu dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.1 Rincian waktu penelitian

No	Proses Penelitian	Bulan/Tahun																															
		Jan 23				Feb 23				Mar 23				Apr 23				Mei 23				Jun 23				Jul 23				Agu 23			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul			■																													
2	Penulisan proposal				■	■	■	■	■																								
3	Bimbingan proposal									■	■	■	■	■	■	■	■																
4	Seminar proposal																	■															
5	Perbaikan proposal																	■	■														
6	Pelaksanaan penelitian																					■	■	■	■								
7	Pengolahan data																									■							
8	Penulisan Skripsi																											■	■				
9	Bimbingan skripsi																											■	■	■			
10	Sidang meja hijau																																■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli yaitu sebanyak 48 orang siswa yang terbagi dalam dua kelas, untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Perincian Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-1	26 Siswa
2	VII-2	22 Siswa
	Jumlah	48 Siswa

2. Sampel

Menurut Arikunto (2006 : 131) “Sample adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dalam mencari sampel, apabila populasi kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua. Sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya apabila populasi besar diambil antara 10-15%, 20-25% .

Dari pendapat di atas, maka penulis mengambil seluruh populasi karena jumlah populasi kurang dari 100. Sehubungan dalam penelitian ini hanya terdiri dari dua kelas dengan jumlah 48 orang siswa yang merupakan penelitian populasi, teknik ini dinamakan sampel total.

C. Metode Penelitian

Menurut sugiyono (2017 : 3) “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian, maka digunakan metode eksperimen. Penelitian ini mengujicobakan model pembelajaran PBL berbasis media *photo story* dalam menceritakan kembali fabel. Penelitian eksperimen ini menggunakan tipe *posttest only control design*. Adapun desain eksperimen ini akan digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Desain eksperimen Posttest-Only Control Design

Kelas	Perlakuan	Post Test
R1	X	O1
R2	-	O2

Keterangan :

R1 : Random kelas eksperimen kelas VII-B dengan menggunakan model *problem based learning* berbasis media *photo story*

R2 : Random kelas kontrol kelas VII-A tanpa menggunakan model *problem based learning* berbasis media *photo story*

X : Perlakuan menggunakan model *problem based learning* berbasis media *photo story*

O1 : Tes kemampuan menceritakan kembali fabel untuk kelas eksperimen

O2 : Tes kemampuan menceritakan kembali fabel untuk kelas kontrol

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3.4
Langkah-Langkah pembelajaran kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen (Menggunakan Model problem based Learning)	Kelas Kontrol (Menggunakan Metode Konvensional)	Alokasi Waktu
Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, berdoa, dan mengabsensi kelas. • Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. 	Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, berdoa, dan mengabsensi kelas • Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. 	10 menit

<p>Kegiatan inti : (Mengorientasikan peserta didik pada masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskankendala yang menghambat tujuan pembelajaran, setelah itu guru memotivasi siswa agartujuan pembelajaran tercapai yaitu mampu menceritakan kembali teks fabel yang disebabkan karena kurangnya media sebagai alat bantu untuk mengingat isi cerita. <p>(Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa mengetahui apa yang menjadi masalah, gurumenjelaskan mengenai teks fabel dan mengenalkan kegunaan mediaphoto story. • Kemudian guru memberikan photo story beserta teks fabel kepada peserta didik untuk dibaca dan mencatat unsur pembangun yang menggambarkan isi cerita secara garis besar. <p>(Membimbing penyelidikan Individual maupun kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kelompok belajar dengan tujuan untuk mendorong siswa bertukar pikiran <p>(Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah kelompok terbentuk guru meminta peserta didik untuk membuat kerangka cerita dengan bantuan media photo story. • Siswa diminta untuk menceritakan kembali teks 	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan mengenai teks fabel • Guru memberikan siswa teks cerita fabel • Tanpa menggunakan model dan media Guru menyuruh siswa untuk menceritakan kembali teks fabel. 	60 menit
---	---	----------

<p>fabel yang telah dibaca secara lisan di depan kelas dengan menggunakan media <i>photo story</i>.</p> <p>(Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran sudah atau belum tercapai melalui kegiatan bercerita yang dilakukan siswa. <p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, dan berdoa. 	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gurumengucapkan salam, dan berdoa. 	<p>10 menit</p>
---	--	-----------------

D. Variabel Penelitian

Sugiyono(2017) menyebutkan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel X1 : Kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story*.
- b. Variabel X2 : Kemampuan menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story*.

E. Defenisi Oprasional Variabel

Defenisi oprasional variabel penelitian ini sebagai berikut :

1. Fabel merupakan sebuah cerita yang diperankan oleh binatang dengan bertingkah laku seperti manusia yang memberikan pesan didalam cerita.
2. Model pembelajaran PBL model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk siswa berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.
3. Media *photo story* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengacu pada pembelajaran yang memanfaatkan media foto untuk membantu siswa untuk menangkap ide atau makna dari tampilan foto.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017) menyatakan instrumen penelitian adalah salah satu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian ini alat yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan *tes performance* atau uji prakti kerja/produk. Menurut Nugriyantoro (2014 : 142) “Tes kinerja atau *performance* merupakan tes atau tugas yang menuntut pelibatan motorik dalam meresponnya”. Tes ini berupa kemampuan menceritakan kembali teks fabel setiap siswa di depan kelas. Bentuk instrumen berupa perintah membaca dan memahami isi teks “buaya yang serakah” kemudian menceritakan kembali secara lisan.

Nurgiyantoro (2014 : 406-410) aspek yang dinilai dalam menceritakan kembali teks fabel yaitu 1) ketepatan isi cerita 2) ketepatan logika urutan cerita, 3)

kelancaran saat bercerita, 4) ketepatan penggunaan kalimat, 5) ketetapan makna secara keseluruhan, 6) volume suara, 7) ketetapan waktu. Untuk pedoman penilainnya dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut :

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Menceritakan Kembali Teks Fabel

No	Aspek	Deskriptor	Kategori	Skor/ bobot
1	Ketepatan isi dengan cerita yang dibaca yang mencakup : a. Tema b. Alur c. Tokoh d. Latar e. Amanat	Ketepatan isi cerita sangat baik apabila memenuhi lima aspek	Sangat baik	5
		Ketepatan isi cerita baik apabila memenuhi empat aspek	Baik	4
		Ketepatan isi cerita cukup apabila memenuhi tiga aspek	Cukup	3
		Ketepatan isi cerita kurang sesuai apabila memenuhi dua aspek	Kurang	2
		Ketepatan isi cerita tidak sesuai apabila memenuhi satu aspek	Tidak tepat	1
2	Ketepatan logika urutan cerita yang mencakup empat struktur teks fabel a. Orientasi b. Komplikasi c. Resolusi d. Koda	Ketepatan logika urutan scerita sangat baik apabila memenuhi tiga aspek secara berurut	Sangat baik	5
		Ketepatan logika urutan cerita baik apabila memenuhi dua aspek secara berurut	Baik	4
		Ketepatan logika		

		<p>urutan cerita cukup apabila memenuhi satu aspek secara berurutan</p> <p>Ketepatan logika urutan cerita kurang sesuai apabila memenuhi satu aspek apabila tidak berurutan ketiga aspeknya</p> <p>Ketepatan logika urutan cerita tidak sesuai apabila penyampaian urutan cerita tidak mencakup ketiga aspeknya</p>	<p>Cukup</p> <p>Kurang</p> <p>Tidak sesuai</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
3	Kelancaran saat bercerita	<p>Kelancaran saat bercerita sangat baik apabila tidak mengalami hambatan dalam bercerita sehingga isi cerita jelas dipahami</p> <p>Kelancaran baik apabila mengalami sedikit tersendat-sendat dalam bercerita</p> <p>Kelancaran bercerita cukup apabila penyampaian isi cerita masih mudah dipahami meskipun mengalami sedikit kebingungan dalam bercerita</p> <p>Kelancaran bercerita kurang baik apabila mengalami keraguan dalam pengucapan bahasa sehingga sulit tersampaikan isi ceritanya</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

		Kelancaran cerita tidak baik apabila kebanyakan berhenti dan kebingungan	Tidak baik	1
4	Ketepatan penggunaan kalimat mencakup a. Kalimat yang digunakan menggambarkan pokok persoalan cerita b. Kalimat yang digunakan mudah dipahami c. Kalimat yang digunakan tidak monoton d. Kalimat yang digunakan tidak berlebihan	Ketepatan penggunaan kalimat sangat baik apabila memenuhi empat aspek Ketepatan penggunaan kalimat baik apabila memenuhi tiga aspek Ketepatan penggunaan kalimat cukup apabila memenuhi dua aspek Ketepatan penggunaan kalimat kurang apabila memenuhi satu aspek Ketepatan penggunaan kalimat tidak tepat apabila tidak memenuhi keempat aspek	Sangat baik Baik Cukup Kurang Tidak tepat	5 4 3 2 1
5	Ketetapan makna secara keseluruhan : a. Mampu mengutarakan pesan yang terkandung dalam teks fantasi dengan tepat	Ketetapan makna sangat baik apabila peserta didik mampu menyampaikan pesan yang terkandung dalam teks fantasi dengan tepat dan sesuai cerita Ketetapan makna baik apabila peserta didik mampu menyampaikan sebagian besar pesan yang terkandung Ketetapan makna cukup apabila peserta	Sangat baik Baik	5 4

		<p>didik mampu menyampaikan hanya sebagian pesan yang terkandung dalam teks fantasi</p> <p>Ketetapan makna kurang apabila peserta didik menyampaikan pesan kurang sesuai dengan makna yang terkandung dalam teks fantasi</p> <p>Ketetapan makna tidak baik atau sangat kurang apabila peserta didik menyampaikan pesan tidak sesuai dengan yang terkandung pada teks fantasi</p>	<p>Cukup</p> <p>Kurang</p> <p>Tidak baik</p>	<p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
6	<p>Volume suara:</p> <p>a. Kejelasan lafal</p> <p>b. Kenyaringan suara</p> <p>c. Intonasi</p>	<p>Volume suara siswa sangat baik apabila memenuhi tiga aspek</p> <p>Volume siswa baik apabila hanya memenuhi dua aspek</p> <p>Volume siswa cukup apabila memenuhi satu aspek</p> <p>Volume suara siswa kurang baik apabila hanya sedikit memenuhi salah satu aspek saja</p> <p>Volume siswa tidak baik apabila tidak memenuhi tiga aspek sama sekali</p>	<p>Sangat baik</p> <p>Baik</p> <p>Cukup</p> <p>Kurang baik</p> <p>Tidak baik</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

7	Ketetapan waktu	Ketetapan penggunaan waktu sangat baik apabila proses bercerita selesai selama waktu yang ditentukan	Sangat baik	5
		Penggunaan waktu baik apabila proses bercerita sudah menggambarkan keseluruhan cerita meskipun waktunya tidak sampai sesuai waktu yang ditentukan	Baik	4
		Penggunaan waktu cukup apabila proses berceritanya menggunakan waktu kurang dari yang telah ditentukan	Cukup	3
		Ketetapan waktu kurang baik apabila proses berceritanya sangat kurang dari waktu yang ditentukan	Kurang baik	2
		Penggunaan waktu tidak baik apabila proses berceritanya hanya sama sekali tidak menerapkan ketentuan waktu dan penyampaian ceritanya sulit dipahami	Tidak baik	1
		Jumlah skor maksimal		35

Berdasarkan aspek penilaian dari tabel 3.5 diatas tes kemampuan menceritakan kembali teks fabel terdapat tujuh aspek penilaian. Tiap aspek memiliki skor lima. Jadi skor maksimal seluruh aspek penilain tes kemampuan menceritakan

kembali teks fabel dengan model pembelajaran PBL berbasis media *photo story* yaitu 35, kemudian nilai akhir diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal kali seratus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Rentang nilai dan kategori yang diperoleh pada kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan model pembelajaran pbl berbasis media *photo story* dapat dilihat pada tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel 3.6
Pedoman Penilaian Kemampuan Menceritakan Kembali

No	Kategori	Rentang nilai
1	80-100	Sangat baik
2	66-79	Baik
3	51-65	Cukup
4	46-50	Kurang
5	0-45	Sangat kurang

Sugiyono (2017:257)

G. Teknik Analisis Data

Suatu penelitian dimulai dengan dari melakukan pengumpulan data. Data ini kemudian diolah untuk mencari kesimpulan atau pemecahan masalah yang kemudian menjadi titik akhir penelitian. Pengolahan data pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Menentukan skor atau nilai mentah tiap-tiap anggota sample baik untuk kelas eksperimen maupun kelas control.
2. Mencari mean hasil test siswa yang diajarkan dengan model PBL berbasis media *photo story* dan hasil tes siswa dengan model konvensional dengan menjumlahkan seluruh nilai siswa dibagi jumlah siswa.

$$Mx = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Mx = Mean atau skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

n = Jumlah sampel

3. Menghitung standart deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{\sqrt{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}}{n - (n - 1)}$$

Keterangan:

S = Standart Deviasi

$\sum x^2$ = Jumlah x^2

n = Jumlah sampel

4. Masukkan mean dan standart deviasi ke dalam tabel konversi
5. Mencari besar perbedaan hasil kemampuan menceritakan kembali fabel di kelas eksperimen dengan menggunakan model Pbl berbasis media Photo Story dan siswa kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model konvensional, digunakan teknik analisis data dengan menggunakan uji-t. dikemukakan oleh Sudijono (2008:118).

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n^1} + \frac{1}{n^2}}}$$

$$S^2 = \frac{(n^1 - 1)S_1^2 + S_2^2}{n^1 - n^2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata eksperimen

X_2 = Rata-rata control

n^1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n^2 = Jumlah siswa kelas control

S_1^2 = Standart deviasi kelas eksperimen

S_2^2 = Standart deviasi kelas kontrol

H. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan caramembandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} pada dengan tingkat kepercayaan $\alpha=0,05\%$ dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, H_a diterima dengan pengertian adanya pengaruh model pbl berbasis media photo story terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, H_0 diterima dengan pengertian tidak ada pengaruh model pbl berbasis media photo story terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data penelitian diperoleh dengan menggunakan tes untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel oleh siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023, diperoleh hasil kemampuan menceritakan kembali teks fabel sebagai berikut.

1. Deskripsi skor kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story*.

Tabel 4.1
Nilai Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story*

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							Skor Mentah
		1 Ketepatan isi dengan cerita yang dibaca	2 ketepatan logika urutan cerita	3 Kelancaran saat bercerita	4 Ketepatan penggunaan kalimat	5 Ketepatan makna	6 volumen suara	7 ketepatan waktu	
1	Adit Alfiansyah	4	4	4	3	3	4	4	26
2	Caraka Waskita	4	4	3	4	4	3	3	25
3	Fathir Pradana	4	4	4	4	4	4	3	27
4	Fathir Rifki	4	4	4	4	3	4	4	27
5	Fauzan Ramadhan	4	3	3	3	4	4	3	24
6	Fitri Hai Rani	4	3	3	4	4	4	4	26
7	Hapijan	5	4	3	3	4	4	4	27
8	Ibra	5	4	4	3	4	4	3	27
9	Icya Mei Sari	4	4	4	4	4	4	4	28
10	Iwan	4	4	4	4	4	4	4	28
11	Kanaya Putri	5	4	3	4	4	4	3	27
12	Mabdi Prabowo	4	4	4	3	4	4	4	27
13	Mad Edwin	4	4	3	4	4	4	4	27

14	Meisya Alvira	5	5	4	4	4	4	4	30
15	Miftahul Jannah	4	4	4	4	3	4	4	27
16	Musda Sifa	5	5	4	4	5	4	4	31
17	Ningsih Ratna Juita	5	5	4	4	4	4	4	30
18	Raffa Aulia	3	4	4	4	4	4	4	27
19	Syarani	4	4	3	3	4	4	4	26
20	Wali Yadin	4	4	4	4	4	4	4	28
21	Zahira	5	5	4	5	5	4	4	32
22	Zahira Nur Aprilliansyah	5	4	3	3	4	4	4	27

a. Nilai Akhir, Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen

1) Nilai Akhir

Nilai akhir siswa yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan contoh perhitungan sebagai berikut:

Siswa kelas VIIB yang bernama Raffa Aulia dengan nomor absensi 18 memperoleh skor mentah 27.

$$\text{Maka nilai akhir} = \frac{27}{35} \times 100 = 77$$

Perhitungan yang sama dilakukan pada nomor absensi selanjutnya, sehingga memperoleh nilai akhir dari kelas eksperimen berikut.

Tabel 4.2
Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story*

No	Nama	Skor Mentah	X ₁	X ₂
1	Adit Alfiansyah	26	74	5.518
2	Caraka Waskita	25	71	5.102
3	Fathir Pradana	27	77	5.951

4	Fathir Rifki	27	77	5.951
5	Fauzan Ramadhan	24	69	4.702
6	Fitri Hai Rani	26	74	5.518
7	Hapijan	27	77	5.951
8	Ibra	27	77	5.951
9	Icy Mei Sari	28	80	6.400
10	Iwan	28	80	6.400
11	Kanaya Putri	27	77	5.951
12	Mabdi Prabowo	27	77	5.951
13	Mad Edwin	27	77	5.951
14	Meisya Alvira	30	86	7.347
15	Miftahul Jannah	27	77	5.951
16	Musda Sifa	31	89	7.845
17	Ningsih Ratna Juita	30	86	7.347
18	Raffa Aulia	27	77	5.951
19	Syarani	26	74	5.518
20	Wali Yadin	28	80	6.400
21	Zahira	32	91	8.359
22	Zahira Nur Aprilliansyah	27	77	5.951
Jumlah		604	1.724	135.714

2) Menghitung Mean (Nilai Rata-Rata)

Setelah diketahui skor setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. D

alam hal ini peneliti merumuskan:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Mean} = \frac{1.724}{22}$$

$$\text{Mean} = 78,36$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai rata-rata siswa kelas VII B SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023 dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* adalah 78,36.

3) Standar Deviasi

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

$$SD = \frac{\sqrt{135.714}}{22}$$

$$SD = 16,74$$

Maka standar deviasi yang diperoleh adalah 16,74. Untuk melihat kategori penilaian yang dihasilkan oleh siswa, nilai dimasukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Kategori dan Persentase Nilai

No.	Rentang Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	80-100	7	31,81	Sangat Baik
2.	66-79	15	68,18	Baik
3.	51-65	-	-	Cukup
4.	46-50	-	-	Kurang
5.	0-45	-	-	Sangat Kurang

2. Deskripsi skor kemampuan menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story*.

Tabel 4.4
Nilai Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story*

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							Skor Mentah
		1 Ketepatan idengance ritayangdi baca	2 Ketepa tanlogi kaurut ancerit a	3 Kelanc aransa atberc erita	4 Ketepat anpengg unaanka limat	5 Kete patan mak na	6 Volumesu ara	7 Ketepat anwaktu	
1	Adriansyah	4	5	3	5	3	2	2	24
2	Andika pratama	1	1	1	1	1	1	1	7
3	Arif Maulana Ariasi	1	1	1	1	1	1	1	7
4	Dika	1	1	1	1	1	1	1	7
5	Dwi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	7
6	Farah Aulia	4	4	3	3	2	3	3	22
7	Fita Ferdian Barus	2	3	3	3	2	3	3	19
8	Kahirel Nawawi	3	5	3	3	3	3	3	23
9	Keyla Safira	1	2	2	1	2	2	2	12
10	M. Wijaya Sandira	1	1	1	1	1	1	1	7
11	Maulana Ilham	1	1	1	1	1	1	1	7
12	M. Rizky Aditya	1	1	1	1	1	1	1	7
13	Najwa	2	4	3	3	3	3	3	21
14	Nurfaini	2	3	2	2	2	2	2	15
15	Reihan	1	1	1	1	1	1	1	7
16	Rifai Aitaf	1	1	1	1	1	1	1	7
17	Salwa Nurahmah	1	1	1	1	1	1	1	7
18	Sella Mar Sella	2	2	3	2	2	3	3	17
19	Siti Ramayani	2	1	3	1	1	2	2	12
20	Umar Awang	2	2	3	2	3	2	2	16
21	Yuda	1	2	2	2	1	2	2	12
22	Yudistira	1	1	1	1	1	1	1	7
23	Yulia	1	3	2	2	2	2	2	14
24	Zahra Syifa	4	4	3	3	4	2	2	22
25	Zahira	1	1	1	1	1	1	1	7
26	Zidan Sah Kurniawan	2	2	2	2	1	2	2	13

b. Nilai Akhir, Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol

1) Nilai Akhir

Nilai akhir siswa yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan contoh perhitungan sebagai berikut:

Siswa kelas VIIA yang bernama Yulia dengan nomor absensi 23 memperoleh skor mentah 14.

$$\text{Maka nilai akhir} = \frac{14}{35} \times 100 = 40$$

Perhitungan yang sama dilakukan pada nomor absensi selanjutnya, sehingga memperoleh nilai akhir dari kelas kontrol berikut.

Tabel 4.5
Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story*

No	Nama	Skor Mentah	X ₁	X ₂
1	Adriansyah	24	69	4.761
2	Andika pratama	7	20	400
3	Arif Maulana Ariasi	7	20	400
4	Dika	7	20	400
5	Dwi Pratama	7	20	400
6	Farah Aulia	22	63	3.969
7	Fita Ferdian Barus	19	54	2.916
8	Kahirel Nawawi	23	66	4.356
9	Keyla Safira	12	34	1.156
10	M. Wijaya Sandira	7	20	400
11	Maulana Ilham	7	20	400
12	M. Rizky Aditya	7	20	400
13	Najwa	21	60	3.600
14	Nurfaini	15	43	1.849
15	Reihan	7	20	400

16	Rifai Aitaf	7	20	400
17	Salwa Nurahmah	7	20	400
18	Sella Mar Sella	17	49	2.401
19	Siti Ramayani	12	34	1.156
20	Umar Awang	16	46	2.116
21	Yuda	12	34	1.176
22	Yudistira	7	20	400
23	Yulia	14	40	1.600
24	Zahra Syifa	22	63	3.963
25	Zahira	7	20	400
26	Zidan Sah Kurniawan	13	37	1.369
Jumlah		326	932	41.174

2) Menghitung Mean (Nilai Rata-Rata)

Setelah diketahui skor setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. D

alam hal ini peneliti merumuskan:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Mean} = \frac{932}{26}$$

$$\text{Mean} = 35,84$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai rata-rata siswa kelas VII A SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022/2023 dalam kemampuan menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis media *photo story* adalah 35,84.

3) Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{X^2}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{41.174}}{26}$$

$$SD = 7,80$$

Maka standar deviasi yang diperoleh adalah 7,80 Untuk melihat kategori penilaian yang dihasilkan oleh siswa, nilai dimasukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6
Kategori dan Persentase Nilai

No.	Rentang Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	80-100	-	-	Sangat Baik
2.	66-79	2	8%	Baik
3.	51-65	4	15%	Cukup
4.	46-50	2	8%	Kurang
5.	0-45	18	69%	Sangat Kurang

3. Deskripsi pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis *media photo story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir untuk tiap-tiap variabel, selanjutnya di cari pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbasis *media photo story*. Dalam hal ini peneliti mengadakan perbandingan antara hasil kemampuan menceritakan kembali teks fabel yang telah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *media photo story*. dengan hasil kemampuan menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *problem based learning* berbasis *media photo story*, untuk itu peneliti menggunakan rumus :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2}$$

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh:

$$x_1 \text{ (Nilai rata-rata kelas eksperimen)} = 78,36$$

$$x_2 \text{ (Nilai rata-rata kelas kontrol)} = 35,84$$

$$S_1^2 \text{ (Nilai standar deviasi kelas eksperimen)} = 280,2276$$

$$S_2^2 \text{ (Nilai standar deviasi kelas kontrol)} = 60,8400$$

$$n_1 \text{ (Jumlah siswa di kelas eksperimen)} = 22$$

$$n_2 \text{ (Jumlah siswa di kelas kontrol)} = 26$$

Nilai-nilai di atas dapat dikonversikan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2}$$

$$S^2 = \frac{(22-1)280,2276 + (26-1)60,8400}{(22+26)-2}$$

$$S^2 = \frac{7.405,7796}{46}$$

$$S^2 = 160,99520$$

$$S = \sqrt{160,99520}$$

$$S = 12,688$$

Jadi, nilai standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 12,688.

Kemudian nilai standar deviasi tersebut dikonversikan ke dalam rumus uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{78,36 - 35,84}{12,688 \sqrt{\frac{1}{22} + \frac{1}{26}}}$$

$$t = \frac{42,52}{12,688 \sqrt{\frac{22+26}{572}}}$$

$$t = \frac{42,52}{12,688 \sqrt{0,0839}}$$

$$t = \frac{42,52}{12,688 \times 0,289}$$

$$t = \frac{42,52}{3,666}$$

$$t = 11,5984$$

Jadi, nilai t_{hitung} adalah 11,5984.

B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,5984$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $Db = n_1 + n_2 - 2 = 46$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,679$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,5984 > 1,679$ maka H_a diterima dengan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel oleh siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022-2023. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

C. Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, diperoleh hasil yaitu ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel oleh siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli tahun pembelajaran 2022-2023. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan dan diketahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel yang telah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* mendapat jumlah nilai 1.724 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,36 yang berada pada kategori baik. Rincian siswa memperoleh nilai 80-100 dikategorikan sangat baik sebanyak 7 orang (31,81%) dan siswa memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 15 orang (68,18%). Sedangkan kemampuan menceritakan kembali teks fabel yang telah diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* mendapat jumlah nilai 932 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 35,84 yang berada pada kategori sangat kurang. Rincian siswa yang memperoleh nilai baik 2 orang (8%), cukup sebanyak 4 orang (15%), kurang sebanyak 2 orang (8%), sangat kurang sebanyak 18 orang (69%). Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* terlihat bahwa siswa mampu menceritakan kembali teks fabel dengan tepat. Sedangkan siswa yang telah diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* terlihat sangat sulit dalam menceritakan kembali teks fabel, jawaban yang diberikan masih sangat kurang memuaskan. Hal ini dikarenakan siswa tidak

menjawab tes dengan sungguh-sungguh, tidak fokus dan masih banyak bermain dalam proses pembelajaran

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Ada beberapa kendala dan beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mengalami beberapa kendala. Mulai dari penulisan proposal, rangkaian kegiatan penelitian, dan pengolahan data. Di samping itu, keterbatasan lain seperti referensi buku, dana, waktu, dan keterbatasan ilmu. Begitu pula dengan keterbatasan tes, jika dilihat dalam pelaksanaan tes siswa tidak menjawab tes dengan sungguh-sungguh, tidak fokus dan masih banyak bermain dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian berkat usaha, doa, dan kemauan yang kuat serta dukungan dari orang tercinta akhirnya kendala-kendala tersebut mampu peneliti hadapi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 78,36. Hal ini dapat diketahui siswa memperoleh nilai 80-100 dikategorikan sangat baik sebanyak 7 orang (31,81%) dan siswa memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 15 orang (68,18%).
2. Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel tanpa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *Photo Story* berada pada kategori sangat kurang dengan nilai rata-rata 35,80. Hal ini dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 66-79 dikategori baik sebanyak 2 orang (8%), nilai 51-62 dikategori cukup sebanyak 4 orang (15%), nilai 46-50 dikategori kurang sebanyak 2 orang (8%) dan 0-45 dikategorikan sangat kurang sebanyak 18 orang (69%).
3. Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 11,5984$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 46$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,679$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,5984 > 1,679$ maka H_a diterima dengan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media

PhotoStory terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel oleh siswa kelas VII SMP Yaspi Labuhan Delitahun pembelajaran 2022-2023. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyatakan:

1. Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel perlu ditingkatkan. Hal ini memerlukan model dan media pembelajaran yang lebih aktif dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu model pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *PhotoStory*.
2. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *PhotoStory* memerlukan pemahaman guru bahasa Indonesia baik dari segi persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi serta kerja sama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar hal yang diharapkan, yakni meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali teks fabel.
3. Sebagai bahan masukan bagi diri saya serta mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian mengenai pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis media *PhotoStory*.

DAFTARPUSTAKA

- Arikunto, & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pragatik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Satu Nusa.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Desita Pratiwi, Abdussamad, S. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Problem Based Learning Di SMA Negeri 2 Sungai Raya*. 1–11.
- Elvira, F. S., Roshayanti, F., & Baedhowl, S. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 2615–6091.
- Fathurrohman, M. (n.d.). *Model-Model Pembelajaran (Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan)*. Ar-Ruzz Media.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5.
- Irfansyah, W. T. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Gembong Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sadra Indonesia*.
- Isroyati, I., Hapsari, F. S., & Prasasty, A. T. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bertanya dengan Model Pembelajaran Question Student Have pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Al-Hidayah Cipayung Kota Depok. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 315.
- Kartadireja, W. N., Ertinawati, Y., & Nurjamilah, A. S. (2021). Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Percaya Diri Mahasiswa Dalam Berbicara Formal. *Jurnal Metabasa*, 3(1), 2714–6278.

- Khotimatunnisa Utami. Penerapan Model *Time Token* Dengan Media *Photo Story* Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*
- Lestari, V. U., Saparahayu, S., Yulidesni, D., & Saparahayuningsih, S. (2017). Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita melalui Media Audio Visual VCD pada Anak Kelompok B PAUD Dharma Wanita Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 139–146.
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1(4), 369–379.
- Nurgiyantoro. (2014). Penilaian Pembelajaran Berbahasa Berbasis Kompetensi. *Yogyakarta: BPFE*.
- Riniati, W. O., & Damayanti, N. S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Wa Ode Riniati 1, Nurul Sri Darmayanti 2. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 57–64.
- Sadiman, D. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiana, E., Marliani, C., & Fuad, Z. Al. (2020). Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak. *Jurnal Basic Education Studies*, 3(1), 18.
- Sudijono, anas. (2008). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada *Pengantar Statistik Pendidikan*.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Syafutri, H. D., & Hidayati, F. (2016). Fabel sebagai Alternatif Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sastra Anak. *Universitas Sebelas Maret*, 1(1), 123–134.
- Syawaly, A. M., & Hayun, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10.
- Tarigan, H. G. (n.d.). Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa Bandung.

Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191.

Yani, A., & Ruhimat, M. (2018). Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. *PT Refika Aditama*.

Lampiran 1 : RPP Kelas Ekperimen**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP) Kelas Eksperimen**

Sekolah : Smp Yaspi Labuhan Deli
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/Genap
Tahun Pembelajaran : 2022/2023
Materi Pokok : Menceritakan Kembali Cerita Fabel
Alokasi Waktu : 2X40 Menit

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.

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

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

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji 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 lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.15 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat	4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel 4.15.2 Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran teks fabel diharapkan siswa dapat :

1. Peserta didik diharapkan dapat memahami langkah menceritakan kembali isi fabel
2. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel secara berurut/terstruktur
3. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan media berbasis fotografi

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, struktur, dan ciri-ciri teks fabel
2. Struktur dan kebahasaan teks fabel
3. Langkah-langkah menceritakan kembali isi cerita fabel

E. Pendekatan, Strategi/Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan	Saintifik
Strategi/Model	Problem Based Learning
Metode Pembelajaran	Tanya jawab, Diskuis, Penugasan

<p>(Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa mengetahui apa yang menjadi masalah, guru menjelaskan mengenai teks fabel dan mengenalkan kegunaan media <i>photo story</i>. • Kemudian guru memberikan media <i>photo story</i> beserta teks fabel “buaya yang serakah” kepada peserta didik untuk dibaca dan mencatat unsur pembangun yang menggambarkan isi cerita secara garis besar! <p>(Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu guru membuat kelompok belajar dengan tujuan untuk mendorong siswa bertukar pikiran <p>(Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah kelompok terbentuk guru meminta peserta didik untuk membuat kerangka cerita dengan bantuan media <i>photo story</i>. • Siswa diminta untuk menceritakan kembali teks fabel “buaya yang serakah” yang telah dibaca secara lisan di depan kelas dengan menggunakan media <i>photo story</i>. <p>(Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran sudah atau belum tercapai melalui kegiatan bercerita yang dilakukan siswa. <p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, dan berdoa 	<p>10 menit</p>
--	-----------------

H. Penilaian Hasil Belajar

Teknik/Jenis :Praktik

Aspek penilain menceritakan kembali

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Ketetapan isi dengan cerita yang dibaca						
2	Ketetapan logika urutan cerita						
3	Kelancaran cerita						
4	Ketetapan penggunaan kalimat						
5	Ketetapan makna secara keseluruhan						
6	Volume suara						
7	Ketetapan waktu						

Keterangan :

5 :sangatbaik

4 :baik

3 :cukup

2 :kurang

1 :tidakbaik

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kategori penilaian kemampuan menceritakan kembali teks fabel

No	Kategori	Rentangnilai
1	80-100	Sangatbaik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	46-50	Kurang
5	0-45	Sangatkurang

Medan, April 2023

Mahasiswa

GuruMataPelajaran

TiaFazira

WindaAndarina.,S.Pd

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Laila Sri Dewi

Lampiran 2 : LKPD Kelas Eksperimen

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Menceritakan Kembali Teks Fabel

Satuan Pendidikan : Smp Yaspi Labuhan Deli

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/Genap

Tahun Pembelajaran : 2022/2023

Materi Pokok : Menceritakan Kembali Teks Fabel

Alokasi Waktu : 2x40 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No KD	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
4.15	Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat	4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel 4.15.2 Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran teks fabel diharapkan siswa dapat :

1. Peserta didik diharapkan dapat memahami langkah menceritakan kembali isi fabel
2. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel secara berurut/terstruktur
3. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pembelajaran berbasis media photostory

C. Petunjuk Belajar

1. Guru menjelaskan kendala yang menghambat tujuan pembelajaran, setelah itu guru memotivasi agar tujuan pembelajaran tercapai.
2. Setelah siswa mengetahui apa yang menjadi masalah, guru menjelaskan mengenai teks fabel dan mengenalkan media *photo story*.
3. Guru memberikan *photo story* beserta teks fabel "buaya yang serakah". Peserta didik diberikan waktu untuk membaca teks fabel tersebut. Kemudian guru meminta peserta didik mencatat unsur pembangun yang menggambarkan isi cerita secara garis besarnya saja!
4. Setelah itu guru membuat kelompok belajar untuk mendorong siswa bertukar pikiran.
5. Setelah kelompok terbentuk guru meminta peserta didik untuk membuat kerangka cerita dengan bantuan media *photo story*.
6. Ceritakan kembali teks cerita fabel "buaya yang serakah" yang telah dibaca secara lisan di depan kelas dengan bantuan media *photo story*.

LATIHAN

TEKS CERITA FABEL!

Bacalah teks cerita fabel buaya yang serakah di bawah ini, kemudian ceritakan kembali teks tersebut di depan kelas dengan bantuan media *photo story*!

“Buaya yang Serakah”

Pada pinggiran sebuah sungai, hidup seekor buaya yang tengah kelaparan. Ia tidak memakan apapun selama tiga hari. Dan kini perutnya sangat lapar dan jika ia tidak makan, maka bisa-bisa mati. Ia pun kemudian masuk ke dalam sungai dan berenang di dalamnya untuk menemukan makanan. Akhirnya, sang buaya melihat ada seekor bebek yang tengah berenang. Ketika sang bebek tahu sedang diincar oleh buaya, ia pun akhirnya menepi. Melihat bebek yang hendak dimangsa tersebut kabur, akhirnya buaya pun mengejarnya dan alhasil bebek tertangkap olehnya.

Sembari menangis ketakutan sang bebek berkata, “Ampun buaya, lepaskanlah aku. Dagingku hanya sedikit. Mengapa engkau tidak memangsa kambing saja di hutan?”. Sembari menunjukkan taring tajamnya, sang buaya berkata, “Baiklah kalau begitu antarkan aku ke tempat persembunyian kambing di hutan sekarang”.

Kemudian tidak jauh dari tempat itu, ada lapangan hijau dimana banyak kambing yang sedang mencari rumput untuk dimakan. “Pergi sana, aku akan memangsa kambing saja”. Akhirnya bebek merasa sangat senang dan berlari dengan kecepatan yang penuh.

Buaya pun akhirnya mendapati seekor anak kambing yang berhasil ia tangkap sesudah beberapa lama. Karena saking takutnya, anak kambing tersebut berkata, "Tolong jangan makan aku. Aku masih sangat kecil sehingga dagingku tidaklah banyak. Mengapa engkau tidak memakan gajah saja yang dagingnya lebih banyak dariku. Aku akan mengantarmu kesana".

"Baiklah, antarkan aku kesana sekarang juga!" Pinta gajah. Akhirnya, buaya diajak ke tepian danau yang sangat luas oleh anak kambing tersebut. Dan benar saja, di sana sudah ada anak gajah yang besar. Akhirnya, buaya langsung mengejar dan kemudian menggigit kaki anak gajah tersebut. Namun, kulit gajah sangat tebal sehingga itu tidak dapat melukainya.

Anak gajah pun berteriak dan meminta tolong kepada sang ibu. Sedangkan buaya terus saja berusaha untuk menjatuhkan gajah tersebut. Namun sayangnya tidak bisa. Mendengar teriakan sang anak, sekumpulan gajahpun akhirnya mendatangi dan menginjak buaya hingga ia tidak bisa bernapas. Akhirnya, sang buaya tetap saja tidak mampu melawan karena ukuran ibu gajah yang amat besar. Belum lagi ia dalam keadaan lemas karena belum makan. Setelah itu, buaya pun mati karena sudah kehabisan tenaga.

Lampiran 3 : Lembar Tes Siswa Kelas Eksperimen

Nama: ~~Wahid~~ waliyudin
 kis = Vsi B

Buaya yang Serakah

Di pinggir sungai hidup buaya yang sedang kelaparan ia tidak memakan apa pun selama tiga hari sehingga perutnya sangat lapar maka ia bisa mati kemudian buaya masuk ke sungai untuk mencari makan sang buaya melihat bebek sedang berenang bebek tau diincar buaya ia pun berenang ketertarikan buaya melihat bebek yang hendak kabur akhirnya buaya mengejar bebek dan berhasil tertangkap sambil bernangis bebek berkata: buaya lepaskan lah aku dagingku tidak banyak kenapa kau tidak memakan kambing di hutan kemudian buaya berkata: kalau begitu antarakan aku ketempat kambing tersebut sekarang di dekat situ ada lapangan hijau banyak kambing sedang makan rumput. Buaya berkata, Sama Pigi aku akan memakan kambing saja bebek pun senang dan berlari buaya pun akhirnya dapat seekor anak kambing. Kambing berkata: Jangan makan aku dagingku tidak lah banyak aku masih kecil makalah gajah yang dagingnya lebih banyak dari-ku, akhirnya buaya di bawa di pinggir danau yang luas dan ada anak gajah yang besar buaya menggigit kulit ^{anak} gajah, anak gajah teriak minta tolong ibu gajah mendengar teriak-an-anak gajah, gajah pun akhirnya memijak Buaya yang lemas karena belum makan buaya pun mati.

Kecepatan Isi : 4

Kecepatan logika urutan cerita : 4

Pelancaran bercerita : 4

Kecepatan penggunaan kalimat : 4

Kecepatan makna cerita : 4

Volume suara : 4

Kecepatan Waktu : 4

Artlar → 80

ZAHIRA

7²Buaya Yang Serakah

Pada Pinggiran Sebuah Sungai, hidup Seorang buaya yang tengah kelaparan, ia tidak memakan apapun selama 3 hari, ~~ia~~ ~~ia~~ lalu sang buaya bertemu dengan bebek yang sedang berenang di tepi sungai. Ketika sang bebek itu sedang di incar oleh buaya, ia pun akhirnya menepi, melihat bebek yang hendak di mangsa tersebut kabur akhirnya buaya pun mengesahnya dan hasilnya bebek tertangkap olehnya.

"Sambil menangis, dan akhirnya Bebek berkata "Buaya kenapa kau memakan ku badanku kecil sebagainya kau memakan kambing daginya lebih banyak" dan sang buaya pun menurut apa yang dikatakan sang bebek, lalu buaya pun bertemu dengan sang kambing dan menemukan anak kambing yang sedang ~~men~~ mencari rumput untuk di makan.

Lalu tiba tiba sang buaya menggigit kaki kambing dan ingin memakannya, sang kambing berteriak dan tidak ada sebarang yang mendengar teriakan sang kambing. Lalu kambing berkata "Buaya kenapa kau memakan ku badanku masih kecil sebagainya kau makan gajah saja yang banyak daginya" Sang buaya pun menurut apa yang dikatakan oleh kambing, kambing pun menunjukkan jalan untuk ~~sampai~~ sang buaya buaya pun mengikuti kambing, lalu buaya melihat anak gajah yang sedang makan. lalu buaya menggigit kaki sang gajah, tetapi kulit sang gajah terlalu tebal & jadi sang buaya tidak sempat

merasakan sakit, lalu gubah, berterak, dan
~~Tiba-tiba~~ dalam ibu Sarah dan memijat
 Tuan sang baya baya tidak dapat
 melawan karena kehabisan tenaga mati.

Kecepatan isi : 5

Kecepatan logika urutan cerita : 5

Kecepatan bercerita : 4

Kecepatan penggunaan kalimat : 5

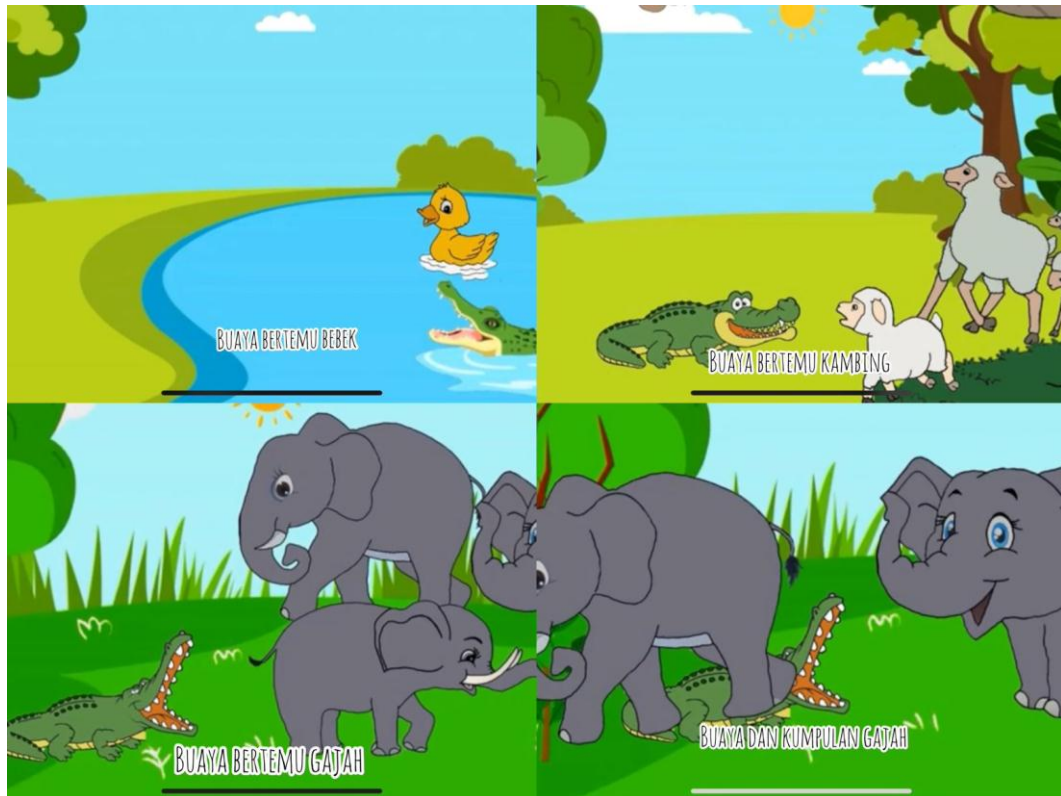
Kecepatan makna cerita : 5

Volume suara : 4

Kecepatan waktu : 4

Halus 7.91

Lampiran 4 : Media Photo Story



Lampiran 5

Tabel Data Nama Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai
1	AditAlfiansyah	74
2	CarakaWaskita	71
3	FathirPradana	77
4	FathirRifki	77
5	FauzanRamadhan	69
6	FitriHaiRani	74
7	Hapijan	77
8	Ibra	77
9	IcyaMeiSari	80
10	Iwan	80
11	KanayaPutri	77
12	MabdiPrabowo	77
13	MadEdwin	77
14	MeiysaAlvira	86
15	MiftahulJannah	77
16	MusdaSifa	89
17	NingsihRatnaJuita	86
18	RaffaAulia	77
19	Syarani	74
20	WaliYadin	80
21	Zahira	91
22	ZahiraNurApriliansyah	77
Jumlah		1.724

Lampiran 6 : Proses Pembelajaran Siswa Kelas Eksperimen







Lampiran 7 : RPP Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP) Kelas Kontrol**

Sekolah	: Smp Yaspi Labuhan Deli
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/Genap
Tahun pembelajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Menceritakan Kembali Cerita Fabel

A. Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.

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

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

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji 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 lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
4.15 Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat	4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel 4.15.2 Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik diharapkan dapat memahami langkah menceritakan kembali isi fabel
2. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel secara berurut/terstruktur
3. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel dengan baik dan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian, struktur, dan ciri-ciri teks fabel
2. Struktur dan kebahasaan teks fabel
3. Langkah-langkah menceritakan kembali isi cerita teks fabel

E. Pendekatan, Strategi/Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan	Saintifik
Strategi/Model	Konvensional(ceramah)
Metode Pembelajaran	Penugasan

F. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Media :

a. LCD Proyektor

b. PowerPoint

c. Teks Fabel

d. Laptop

- Bahan

a. Spidol

- Sumber Belajar : Kementerian pendidikan dan kebudayaan, buku Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas vii edisi revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kelas Kontrol (Menggunakan Metode Konvensional)	Alokasi waktu
<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, berdoa, dan mengabsensi kelas • Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. 	10 menit
<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan mengenai teks fabel • Guru memberikan siswa teks cerita fabel “buaya yang serakah” • Tanpa menggunakan model dan media guru menyuruh siswa untuk menceritakan kembali teks fabel “kelinci dan kura-kura” 	60 menit
<p>Kegiatan Penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, dan berdoa. 	10 menit

H. Penilaian Hasil Belajar

Teknik/jenis :Praktik

Aspek penilaian menceritakan kembali

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1	Ketetapan isi dengan cerita yang dibaca						
2	Ketetapan logika urutan cerita						
3	Kelancaran cerita						
4	Ketetapan penggunaan kalimat						
5	Ketetapan makna secara keseluruhan						
6	Volume suara						
7	Ketetapan waktu						

Keterangan :

5 :sangat baik

4 :baik

3 :cukup

2 :kurang

1 :tidak baik

Untuk mengetahui nilai akhir dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kategori penilaian kemampuan menceritakan kembali teks fabel

No	Kategori	Rentangnilai
1	80-100	Sangatbaik
2	66-79	Baik
3	56-65	Cukup
4	46-50	Kurang
5	0-45	Sangatkurang

Medan, April 2023

Mahasiswa**GuruMataPelajaran****TiaFazira****WindaAndarina.,S.Pd****Mengetahui
Kepala Sekolah****Laila Sri Dewi**

Lampiran 8 : LKPD Kelas Kontrol

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Menceritakan Kembali Teks Fabel

Satuan Pendidikan	: Smp Yaspi Labuhan Deli
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/Genap
Tahun Pembelajaran	: 2022/2023
Materi Pokok	: Menceritakan Kembali Teks Fabel
Alokasi Waktu	: 2x40 menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No KD	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
4.15	Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat	4.15.1 Mengurutkan isi cerita fabel 4.15.2 Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

Tujuan pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran teks fabel diharapkan siswa dapat :

1. Peserta didik diharapkan dapat memahami langkah menceritakan kembali isi fabel
2. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel secara berurut/terstruktur

3. Peserta didik dapat menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan model pbl berbasis media photo story

Petunjuk Belajar

1. **Guru memberi peserta didik sebuah teks fabel buaya yang serakah kepada peserta didik.**
2. **Setelah itu guru menyuruh peserta didik untuk membaca teks fabel buaya yang serakah**
3. **Setelah dibaca guru mengambil teks fabel tersebut dan meminta peserta didik untuk menceritakan kembali fabel dikertas selembarnya**
4. **Setelah selesai guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali dan membacakannya di depan kelas!**

LATIHAN

1. **Bacalah teks fabel buaya yang serakah**
2. **Kemudian ceritakan kembali teks fabel tersebut di depan kelas!**

“Buaya yang Serakah”

Pada pinggiran sebuah sungai, hidup seekor buaya yang tengah kelaparan. Ia tidak memakan apapun selama tiga hari. Dan kini perutnya sangat lapar dan jika ia tidak makan, maka bisa-bisa mati. Ia pun kemudian masuk ke dalam sungai dan berenang di dalamnya untuk menemukan makanan. Akhirnya, sang buaya melihat ada seekor bebek yang tengah berenang. Ketika sang bebek tahu sedang diincar oleh buaya, ia pun akhirnya menepi. Melihat bebek yang hendak dimangsa tersebut kabur, akhirnya buaya pun mengejarnya dan alhasil bebek tertangkap olehnya.

Sembari menangis ketakutan sang bebek berkata, “Ampun buaya, lepaskanlah aku. Dagingku hanya sedikit. Mengapa engkau tidak memangsa kambing saja di hutan”. Sembari menunjukkan taring tajamnya, sang buaya berkata, “Baiklah kalau begitu antarkan aku ke tempat persembunyian kambing di hutan sekarang”.

Kemudian tidak jauh dari tempat itu, ada lapangan hijau dimana banyak kambing yang sedang mencari rumput untuk dimakan. “Pergi sana, aku akan memangsa kambing saja”. Akhirnya bebek merasa sangat senang dan berlari dengan kecepatan yang penuh.

Buaya pun akhirnya mendapati seekor anak kambing yang berhasil ia tangkap sesudah beberapa lama. Karena saking takutnya, anak kambing tersebut berkata, “Tolong jangan makan aku. Aku masih sangat kecil sehingga dagingku tidaklah banyak. Mengapa engkau tidak memakan gajah saja yang dagingnya lebih banyak dariku. Aku akan mengantarmu kesana”.

“Baiklah, antarkan aku kesana sekarang juga!” Pinta gajah. Akhirnya, buaya diajak ke tepian danau yang sangat luas oleh anak kambing tersebut. Dan benar saja, di sana sudah ada anak gajah yang besar. Akhirnya, buaya langsung mengejar dan kemudian menggigit kaki anak gajah tersebut. Namun, kulit gajah sangat tebal sehingga itu tidak dapat melukainya.

Anak gajah pun berteriak dan meminta tolong kepada sang ibu. Sedangkan buaya terus saja berusaha untuk menjatuhkan gajah tersebut. Namun sayangnya tidak bisa. Mendengar teriakan sang anak, sekumpulan gajahpun akhirnya mendatangi dan menginjak buaya hingga ia tidak bisa bernapas. Akhirnya, sang

buaya tetap saja tidak mampu melawan karena ukuran ibu gajah yang amat besar. Belum lagi ia dalam keadaan lemas karena belum makan. Setelah itu, buaya pun mati karena sudah kehabisan tenaga.

No. Rifai ALF

Date. 7/1

Pada Buaya bebek memangsa buaya 3 biji
 Gajah anak dimakan bebek kambing
 dimakan buaya karnah Lemas buaya
 mati habis nyawa bebek pun mati susan hidup
 juga buaya seram dan kelat karan maudina
 sa orang APA kata orang HAAAAHA!! LI

kecepatan isi : 1

kecepatan logika urutan cerita : 1

kelancaran bercerita : 1

kecepatan penggunaan kalimat : 1

kecepatan makna cerita : 1

Volume suara : 1

kecepatan waku : 1

Palar → 20

Lampiran 10

Tabel Data Nama Siswa Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai
1	Adriansyah	60
2	AndikaPratama	55
3	ArifMaulanaAriasi	60
4	Dika	70
5	DwiPratama	60
6	FarahAulia	60
7	FitaFerdianBarus	65
8	KahirelNawawi	55
9	KeylaSafira	70
10	M.WijayaSandira	60
11	MaulanaIlham	75
12	M.RizkyAditya	50
13	Najwa	70
14	Nurfaini	50
15	Reihan	60
16	RifaiAltaf	50
17	SalwaNurahmah	60
18	SellaMarSella	70
19	SitiRamayani	55
20	UmarAwang	65
21	Yuda	85
22	Yudistira	65
23	Yulia	55
24	ZahraSyifa	60
25	Zahira	60
26	ZidanSahKurniawan	70
Jumlah		932

Lampiran 11 : Proses Pembelajaran Kelas Kontrol







Lampiran 12 : Formulir K-1



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

Form : K - 1

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

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Tia Fazira
NPM : 1902040073
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK= 3.76

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Photo Story Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023	
	Efektivitas Model <i>Concept Sentence</i> Terhadap Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Kelas VIII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023	
	Pengaruh Model <i>Make and Match</i> Terhadap Kemampuan Menulis Surat Resmi pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2023
Hormat Pemohon,

Tia Fazira

Keterangan:

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

Lampiran 13 : Formulir K-2



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

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:

Nama Mahasiswa : Tia Fazira
NPM : 1902040073
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

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

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Photo Story Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dr. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.



Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, Januari 2023
Hormat Pemohon,

Tia Fazira

Keterangan:

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

Lampiran 14 : Formulir K-3

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

Nomor : 287 /II.3/UMSU-02/F/2023
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 : **TIA FAZIRA**
N P M : 1902040073
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
Berbasis Media Photo Story terhadap Kemampuan
Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII
SMP YASPI Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023**

Pembimbing : **Dr. Hj. Hasnidar, 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 Januari 2024**

Medan, 02 Rajab 1444 H
24 Januari 2023 M



Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*



Lampiran 15 : Berita Acara Bimbingan Proposal



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

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Tia Fazira
 NPM : 1902040073
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Bebasis
 Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali
 Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
19/1-2023	Pengesahan Judul	
2/3-2023	Isi dan Belkang Masalah	
27/3-2023	Revisi Bab I dan Bab 3	
30/3-2023	Revisi Bab II dan daftar Pustaka	
31/3-2023	Revisi Bab III	
1/3-2023	Acc seminar Proposal	

Medan, Februari 2023

Diketahui Oleh
 Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Hasnidar Sitorus, M.Pd.

Lampiran 16 : Surat Permohonan Seminar Proposal



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

SURAT PERMOHONAN

Medan, April 2023

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Tia Fazira
NPM : 1902040073
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Foto kopi proposal skripsi yang telah disetujui pembimbing satu eksamplar;
2. Kuitansi biaya seminar satu lembar (fotocopy)
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan satu lembar (fotocopy)
4. Foto kopi K1, K2, K3

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan dihadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Pemohon,

Tia Fazira

Lampiran 17 : Lembar pengesahan Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Tia Fazira

NPM : 1902040073

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis
 Media *Photo Story* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks
 Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun
 Pembelajaran 2022/2023

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak
 melakukan seminar proposal.

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh
 Ketua Program Studi


 Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Dr. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18 : Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini.

Nama : Tia Fazira
 NPM : 1902040073
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis
 Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali
 Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun
 Pelajaran 2022/2023

Pada hari Jumat tanggal 16 bulan Juni 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Dosen Pembahas

Winarti, S.Pd., M. Pd

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

Dr. Hasnidar, S.Pd., M. Pd

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi,

Mutia Febriyana, S.Pd., M. Pd.

Lampiran 19 : Berita Acara Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, tanggal 16 bulan Juni tahun 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Tia Fazira

NPM : 1902040073

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pelajaran 2022/2023

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	silahkan in tabel s.1 cara penulisan referensi di bab 2 Ejran
2.	
3.	
Dst	

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

Medan, 16 Juni 2023

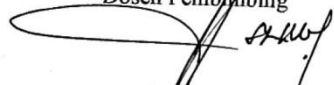
Diketahui oleh
 Ketua program studi



Mutia Febryana, S.Pd., M.Pd.

*coret yang tidak perlu

Dosen Pembimbing



Dr. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 20 : Surat Keterangan Telah Seminar Proposal



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

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Tia Fazira

NPM : 1902040073

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Adalah benar telah melaksanakan seminar proposal skripsi pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 16 Juni 2023

Dengan judul proposal "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023"

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan semoga Ibu Dekan dapat mengeluarkan surat izin riset mahasiswa yang bersangkutan. Atas kesediaan Ibu Dekan mengeluarkan surat izin riset ini, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2023
 Wassalam
 Ketua Program Studi,


 Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21 : Surat Pernyataan Tidak Plagiat

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Fazira
 NPM : 1902040073
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023

Dengan ini 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 poin 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 penelitian ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2023

Hormat Saya

Tia Fazira yang membuat pernyataan




Tia Fazira

Diketahui oleh Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia


 Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 22 : Surat Izin Riset



Unggul | Cerdas | Terpercaya

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://fkp.umsu.ac.id> E-mail : fkp@yahoo.co.id

jika menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya


Nomor	: 2684 /IL.3/UMSU-02/F/2023	Medan, <u>10 Muharram</u> <u>1445 H</u>
Lamp	: ---	28 Juli 2023 M
Hal	: Mohon Izin Riset	


Kepada Yth,
Kepala SMP YASPI Labuhan Deli,
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 YASPI Labuhan Deli yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:


Nama	: TIA FAZIRA
N P M	: 1902040073
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media Photo Story terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP YASPI Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023

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.





Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd
 NIDN 0004006701



Lampiran 23: Surat Balasan Riset



YAYASAN PERGURUAN ISLAM LABUHAN DELI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP SWASTA YASPI

Berdiri Tahun 1987

Jl. KL. Yos Sudarso Km. 16.8 Medan Labuhan (20263) Email : smpyaspimedan@gmail.com

IZIN KADIS PENDIDIKAN KOTA MEDAN
No. : 420/18314.SMP/2019
N55 : 204.076.011.352
NPSN : 10211040
JENJANG AKREDITASI : A

Nomor : 017/SMP-Y/E.1/XXXVII/2023

Medan, 29 Juli 2023

Lamp : ---

H a l : Memberikan Izin Riset

Kepada

Yth : Bapak / Ibu Dekan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di –

Tempat.-

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Menindak lanjuti surat dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan nomor : 2684//.3/UMSU-02/F/2023 tertanggal 29 Juli 2023, perihal Izin mengadakan penelitian /riset ke SMP Swasta Yaspi, kami pihak sekolah SMP Swasta Yaspi bersedia memberikan izin kepada Mahasiswi yang namanya tersebut dibawah ini untuk melakukan kegiatan tersebut SMP Swasta Yaspi.

N a m a : TIA FAZIRA
N P M : 1902040073
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan Judul Penelitian :

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PHOTO STORY TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL PADA SISWA KELAS VII SMP SWASTA YASPI LABUHAN DELI TAHUN PEMBELAJARAN : 2022 / 2023 “.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Lampiran 24 : Turnitin

SKRIPSI TIA FAZIRA 1902040073

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	2%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	1%
5	repositori.umsu.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1%

Lampiran 25 : Berita Acara Bimbingan 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.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Tia Fazira
 NPM : 1902040073
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media *Photo Story* Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Yaspi Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2022/2023"

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
16-08-2023	Revisi Abstrak		
16-08-2023	Revisi kata pengantar		
16-08-2023	Revisi bab 4 tabel 4.4		
16-08-2023	Revisi bab 4 tabel 4.1		
16-08-2023	Revisi Daftar pustaka dan kesimpulan		
18-08-2023	Revisi Abstrak		
18-08-2023	Acc Skripsi		

Medan, Agustus 2023

Diketahui Oleh,
 Ketua Prodi

Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Hasnidar, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 26 : Bebas Perpustakaan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PERPUSTAKAAN

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1985 / KET/II.3-AU /UMSU-P/M/2023

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

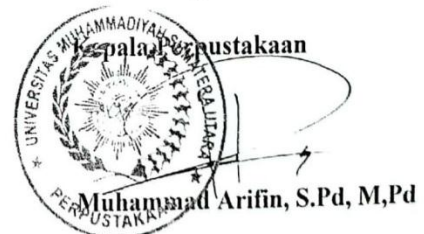
Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Tia Fazira
NIM : 1902040073
Univ./Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pend. 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 1445 H
 16 Agustus 2023 M



Lampiran 27 : LOA Jurnal



**PUSAT STUDI
PENDIDIKAN RAKYAT
(PUSDIKRA)**

Jl. Williem Iskandar No. K-2/22, Pos: 20222, Medan
Telp. 085162530988 Website. // <http://www.pusdikra-publishing.com>
E-mail: pusdikra@gmail.com

Date : 22 Agustus 2023

LETTER OF ACCEPTANCE
(LOA)

We are pleased to inform you that your paper entitled : has been accepted for publication at the open access and blind peer-reviewed to be published in Volume 5, No 2, Agustus 2023

Title : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PHOTO STORY TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL PADA SISWA KELAS VII SMP YASPI LABUHAN DELI TAHUN PEMBELAJARAN 2022/2023

Name : Tia Fazira¹.Hasnindar²

Institution : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : hasnidarmamaemir@gmail.com

Journal Ability : Journal of Education and Teaching Learning (JETL) Volume 5, No 2, Agustus 2023

<http://pusdikra-publishing.com>
<http://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl>

Editor in chief



Muhammad Fuad Zaini, M. Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Tia Fazira
Tempat/Tanggal Lahir : Wonosari Lk III/ 30 April 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Status : Belum Menikah
Alamat : Jl utama wonosari Lk III. Aek Kanopan.
Kec. Kualuh Hulu, Kab. Labuhanbatu Utara
Orang Tua :
Ayah : Bambang Irwan
Ibu : Restuti

Riwayat Pendidikan

SD Negeri 115466 Wonosari Lk II Tahun 2006 s.d 2013
Smp Negeri 1 Kualuh Hulu Tahun 2013 s.d 2016
SMAS Muhammadiyah 09 Kualuh Hulu Tahun 2016 s.d 2019
Tercatat sebagai mahasiswa S-1 prodi pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2019 sampai 2023..