



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA
FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 MANDAU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**GALIH MAHARANI ENDANG
12011223484**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA
FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 MANDAU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH

**GALIH MAHARANI ENDANG
12011223484**

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau* yang ditulis oleh Galih Maharani Endang NIM. 12011223484 dapat diterima dan disetujui untuk disajikan dalam siding Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Rajab 1446 H

20 Januari 2025

Menyetujui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Nursalim, M.Pd

NIP. 19660410 199303 1 005

Pembimbing

Vera Sardila, M.Pd

NIP. 19740215 200701 2 024

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau”. Yang ditulis oleh Galih Maharani Endang NIM 12011223484, telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 12 Ramadhan 1446 H/ 12 Maret 2025 skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Pekanbaru, 12 Ramadhan 1446 H
12 Maret 2025

Mengesahkan Sidang Munaqasyah

Penguji I

Drs. Akmal, M.pd.

Penguji II

Welli Marlisa, M.Pd.

Penguji III

Dr. Martius, M.Hum.

Penguji IV

Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Galih Maharani Endang

NIM : 12011223484

Tempat/ Tgl lahir : Duri, 27 Agustus 2001

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

- Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah pemikiran dan penelitian saya sendiri.
- Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
- Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
- Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 20 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Galih Maharani Endang
12011223484



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang berjudul. **“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau”.**

Shalawat beriringkan salam tidak lupa penulis kirimkan kepada jujungan nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam, yang telah membimbing, menuntun umatnya dari zaman kebodohan hingga ke zaman penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd) pada jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,

Penulisan skripsi tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan ribuan terimakasih dan memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

Terimakasih kepada Orang tua tercinta, Ayahanda Slamet Haryanto. S.Pd dan Ibunda Endang Supiati, S.Pd yang telah banyak memberikan doa, dukungan, serta telah memberikan moril, materil yang tidak pernah putus kepada penulis. Terimakasih selalu berjuang untuk penulis dan selalu memberikan kasih sayang serta do'a sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Rektor UIN Suska Riau Bapak Prof. Dr. H. Khairunnas Rajab, M.Ag., Wakil Rektor I Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Prof. Dr.H.Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor III Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc.,Ph.D yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dan menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., beserta Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir MZ, S.Pd., M.Pd., Wakil Dekan III Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama kuliah dan penyusunan skripsi ini di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Dr. H. Nursalim, M.Pd., Sekretaris Jurusan Drs. Akmal, M.Pd. dan seluruh akademisi dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang tidak putus-putusnya memberikan bimbingan dan arahannya kepada penulis selama studi di Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Vera Sardila, M.Pd yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis dengan sabar dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Dosen Penasihat Akademik (PA) Dr. H. Nursalim, M.Pd yang selama ini sudah banyak membantu, memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan program perkuliahan S1 dengan baik.
6. Ibu Nelvia Roza, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 9 Mandau yang telah berkenan memberikan izin sehingga peneliti bisa melakukan penelitian di sekolah tersebut. Dan Ibu Annisa, S.Pd selaku Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 9 Mandau serta siswa dan siswi kelas VII yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Kepada Abang dan Adik-adik, Galuh Maharaja Haryanto. S.Sos, Gilang Tirta Mahesa, Geulis Citra Prameswari, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan motivasi kepada penulis.
8. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Galih Pangestu, S.tr.T, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis dan berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini baik tenaga, waktu, materi kepada penulis, telah mendukung, dan mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat kepada penulis.
9. Kepada sahabat KKN penulis Pretty Girls, Jenny Tri Ardiva, Reza Khairunnisa, Rena Ayu Ardiani, Kepada sahabat kuliah penulis, Ayu Nurlinda Putri, dan sahabat kecil penulis, Lidya Cahyani terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis.
10. Kepada teman teman Pendidikan Bahasa Indonesia angkatan 2020, teman PPL dan teman KKN penulis, terimakasih atas dukungan yang diberikan kepada penulis.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri, terimakasih Galih Maharani Endang, Apresiasi sebesar-besarnya karena terus berusaha dan tidak menyerah telah melewati proses yang tidak mudah sampai akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini semoga segala kebaikan yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini semoga segala kebaikan yang telah di berikan dibalas oleh Allah SWT . Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kesalahan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya penulis.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Pekanbaru, 10 Desember 2024

Penulis

Galih Maharani Endang
NIM. 12011223484

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya

Alhamdulillah rabbil'alamin

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan serta membekali diri saya dengan ilmu. Terimakasih ya Allah atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat beserta salam teruntuk kekasih Allah Nabi Muhammad SAW engkaulah Cahaya dan suri tauladan dalam kehidupan.

Ayahanda, Ibunda dan Keluarga Tercinta

Sebagai tanda hormat dan terima kasih yang tidak terhingga

Kupersembahkan sebuah karya kecil ini kepada Ayah, Ibu dan Keluarga yang telah memberikan kasih sayang serta dukungan yang tidak terhingga, Untuk ayah tercinta, Ayahanda Slamet Haryanto, S.Pd, Beliau mendidik penulis, memberikan dukungan hingga dapat menyelesaikan studi sampai sarjana. Untuk ibunda tercinta, Ibunda Endang Supiati, S.Pd, Beliau selalu memotivasi serta do'anya menjadi kunci atas kesuksesan anaknya, Kepada yang tersayang Abang kandungku Galuh Maharaja Haryanto, S.Sos dan kedua adikku Gilang Tirta Mahesa dan Geulis Citra Prameswari, Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik.

Dosen Pembimbing

Terimakasih banyak penulis ucapkan kepada Ibu Vera Sardila, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta memberi kemudahan dan memberi motivasi dalam membimbing penulis

Menyusun skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“ Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu, bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan mu sebagai manusia.”

Baskara Putra – Hindia

“ Allah tidak akan membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“ Bertahan ya, Tuhan pasti akan mewujudkannya satu per-satu “

(MH)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Calih Maharani Endang (2025) : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa SMP Negeri 9 Mandau. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain penelitian adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau yang berjumlah 116 siswa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 32 siswa Teknik dalam pengambilan sampel adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes unjuk kerja yaitu berupa penugasan membuat teks cerita fabel. Adapun indikator penilaian teks fabel yaitu meliputi orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperoleh hasil yang berbeda yaitu nilai rata-rata tes keterampilan menulis teks cerita fabel siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital adalah 62.50 , sedangkan nilai rata-rata tes keterampilan menulis teks cerita fabel siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital adalah 85.63 . Terdapat peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital terhadap kemampuan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t, setelah dilakukan pengujian dapat diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil menunjukan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Komik Digital, Menulis Teks Fabel



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Galih Maharani Endang (2025): The Use of Digital Comic-Based Learning Media in Increasing Student Fable Story Text Writing Skills at the Seventh Grade of State Junior High School 9 Mandau

This research aimed at finding out the use of digital comic-based learning media in increasing student fable story text writing skills at State Junior High School 9 Mandau. It was quantitative research with experimental method and one-group pretest-posttest design. 116 the seventh-grade students at State Junior High School 9 Mandau were the population of this research. The samples were 32 students. Simple random sampling technique was used in this research. The techniques of collecting data were observation and performance test in the form of an assignment to write fable story text. The fable text assessment indicators included orientation, complication, resolution, and coda. Based on the research conducted, different results were obtained, the mean scores of student fable story text writing skills test were 62.50 before using digital comic-based learning media, and 85.63 after using digital comic-based learning media. There was an increase in student fable story text writing skills through the use of digital comic-based learning media at the seventh grade of State Junior High School 9 Mandau. It was proven with the results of t-test, the score of Sig. (2-tailed) was 0.000 lower than 0.05. The results showed that H_a was accepted, and H_0 was rejected.

Keywords: Digital Comic Learning Media, Fable Texts Writing

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

غالبه مهاراني إندانج، (٢٠٢٥): استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الكوميك الرقمي لتحسين مهارة كتابة نصوص القصص الخرافية لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٩ بمنداو

هذا البحث يهدف إلى معرفة استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الكوميك الرقمي لتحسين مهارة كتابة نصوص القصص الخرافية لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٩ بمنداو. نوع هذا البحث هو بحث كمي باستخدام منهج التجربة، مع تصميم البحث المجموعة الواحدة للاختبار القبلي والبعدي. ومجتمع البحث ١١٦ تلميذا من الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٩ بمنداو، وتم اختيار ٣٢ تلميذا باستخدام تقنية العينة العشوائية البسيطة. وتقنيتان مستخدمتان لجمع البيانات هما ملاحظة واختبار أدائي يتمثل في تكليف التلاميذ بكتابة نصوص القصص الخرافية. شملت مؤشرات تقييم نصوص القصص الخرافية الجوانب التالية: التمهيد والتعقيد والحل والخاتمة. بناءً على البحث الذي تم إجراؤه، تم الحصول على نتائج مختلفة، حيث كان متوسط درجات اختبار مهارة كتابة نصوص القصص الخرافية قبل استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الكوميك الرقمي ٦٢,٥٠، بينما كان متوسط درجات الاختبار بعد استخدام الوسائل التعليمية ٨٥,٦٣. يوجد تحسن في استخدام الوسائل التعليمية القائمة على الكوميك الرقمي في مهارة كتابة نصوص القصص الخرافية لدى تلاميذ الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية ٩ بمنداو. تم إثبات ذلك من خلال نتائج الاختبار التائي، حيث أظهرت القيمة الإحصائية (ثنائية الذيل) $0,000 < 0,005$. وتشير النتائج إلى قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية المبدئية.

الكلمات الأساسية: الوسائل التعليمية القائمة على الكوميك الرقمي، مهارة كتابة نصوص القصص الخرافية



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian Yang Relevan.....	26
C. Kerangka berpikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Rancangan Penelitian.....	33



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D.	Populasi dan Sampel	33
E.	Variabel dan Data Penelitian	35
F.	Instrumen Penelitian.....	35
G.	Teknik Pengumpulan Data	36
H.	Teknik Pengolahan Data	37
BAB IV.....		43
HASIL DAN PEMBAHASAN		43
A.	Hasil Penelitian	43
B.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
C.	Keterbatasan Penelitian	61
BAB V		62
A.	Kesimpulan.....	62
B.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		64

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

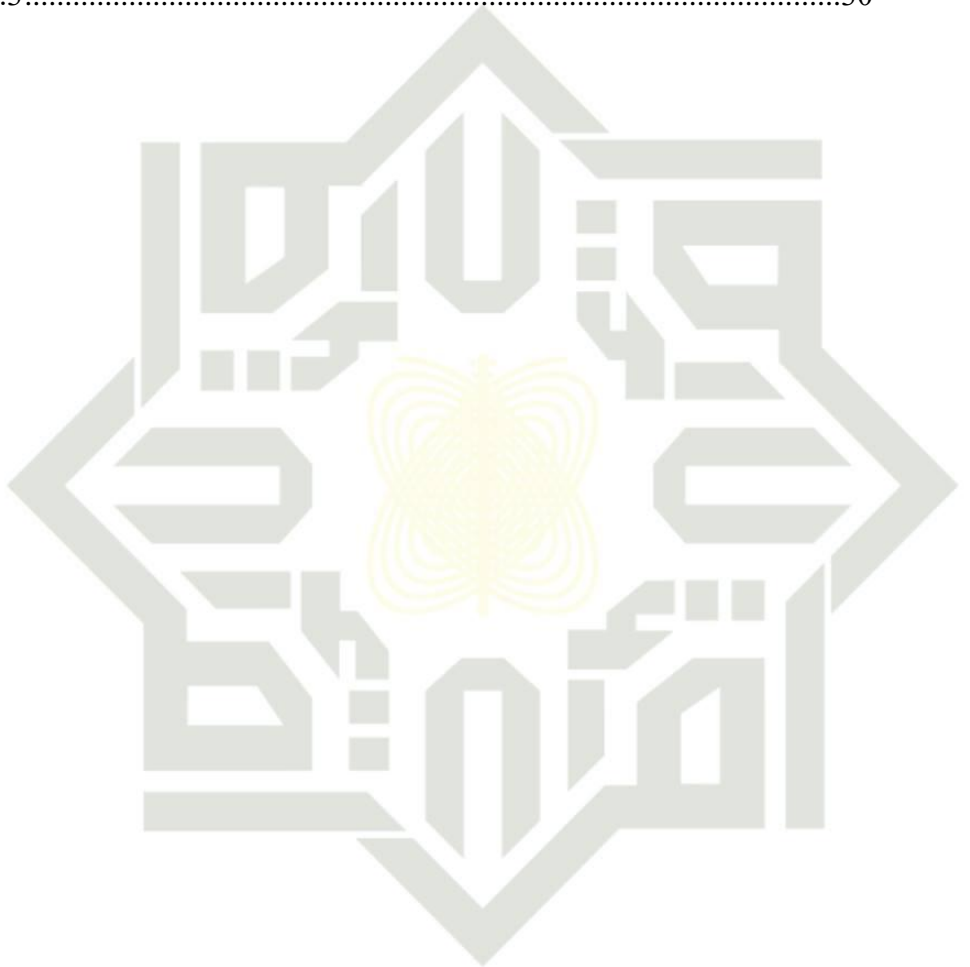
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	33
Tabel 3. 2 Kualifikasi Penilaian Keterampilan Menulis Teks Fabel	40
Tabel 3. 3 Format Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Fabel.....	40
Tabel 4. 1 Distribusi Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) Menulis Teks Fabel.....	44
Tabel 4. 2 Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi <i>Pretest</i>	45
Tabel 4. 3 Kualifikasi Penilaian Keterampilan Menulis Teks Fabel (<i>Pretest</i>) .	46
Tabel 4. 4 Distribusi Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Menulis Teks Fabel	47
Tabel 4. 5 Nilai Rata-Rata Deviasi <i>Posttest</i>	48
Tabel 4. 6 Kualifikasi Penilaian Keterampilan Menulis Teks Fabel (<i>Posttest</i>)	49
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Nilai Rata -Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Data Uji Normalitas	51
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Data Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Data Uji Paired Sample Statistic	52
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Data Uji T Independent Samples Test.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 .1.....	12
Gambar 2 .2.....	23
Gambar 2 .3.....	30



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : RPP	67
Lampiran 2 : Proses Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	75
Lampiran 3 : Uji Normalitas	75
Lampiran 4 : Uji Homogenitas.....	76
Lampiran 5 : Uji Hipotesis.....	76
Lampiran 6 : Daftar Nama Siswa.....	77
Lampiran 7 : Rekapitulasi Hasil Penelitian Perindikator.....	78
Lampiran 8 : Nilai Hasil Belajar Siswa.....	82
Lampiran 9 : Media Komik Digital yang digunakan	84
Lampiran 10 : Lembar Validator.....	85
Lampiran 11 : Pekerjaan Siswa.....	97
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian.....	106
Lampiran 13 : Surat-surat Penelitian.....	109



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era ini kemampuan menulis merupakan bagian sangat penting, karena menurut Sukartiningsih dkk (2013, hlm. 3) keterampilan menulis adalah kecakapan dalam melahirkan pikiran atau perasaan dalam bentuk karangan atau membuat cerita. Keberhasilan suatu pembelajaran bahasa di sekolah dapat terlihat dari kemampuan menulis siswanya. Akan tetapi, sangat disayangkan pembelajaran keterampilan menulis di sekolah masih kurang maksimal dan kurang dari standar kurikulum yang ada.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh dari masing-masing satuan Pendidikan (Mulyasa, 2007: 19). KTSP menuntut sekolah untuk mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar kedalam indikator kompetensi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan KTSP mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra.. kemampuan bersastra terdiri dari empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. (Depdiknas, 2006).

Menurut Suryaman (2012: 38) kurikulum telah memungkinkan siswa untuk terbiasa membaca dan menulis, tetapi dalam pembelajaran di kelas waktu lebih banyak digunakan untuk membahas mengenai kosakata, huruf-bunyi, dan jawaban terhadap pertanyaan secara tertulis. Kebiasaan dan kemampuan menulis siswa juga belum tumbuh dengan baik. Dengan demikian, keterampilan menulis masih



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dianggap sulit, akibat dari belum tumbuhnya kebiasaan dan kurangnya pembinaan guru serta kegiatan menulis di sekolah. Selain itu, pencapaian kompetensi menulis teks fabel juga telah dijelaskan pada K.D (Kompetensi Dasar) 4.16 . Memerankan is teks cerita fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. yaitu pada IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi) menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata, kalimat/tanda baca/ ejaan.

Untuk membuat keterampilan menulis tidak sulit, perlu dilakukan upaya dalam membina serta mengembangkan dan meningkatkan kegiatan menulis. Guru sangat berperan penting dalam upaya tersebut pada proses belajar mengajar.

Dalam suatu pembelajaran tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu hal yang diharapkan oleh siswa, ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis di kelas, pelaksanaan oleh guru yang monoton , kurang bervariasi dan kurang kreatif merupakan salah satu hal yang mengakibatkan siswa malas dan kurang motivasi.dengan demikian, perlu adanya proses pembelajaran keterampilan menulis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam menulis.

Komponen pembelajaran yang terdiri dari materi ajar, metode, media, dan evaluasi mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap kualitas suatu proses pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan komponen pembelajaran yang baik akan memberikan hasil yang baik pula pada proses dan hasil dari pembelajaran. Akan tetapi, pemilihan komponen tersebut harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 9 Mandau, salah satu materi yang membingungkan dan sulit dipahami oleh siswa adalah membuat teks cerita fabel adalah karena media pembelajaran yang dipakai hanya bergantung pada buku cetak .sehingga ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru para siswa tidak kreatif dalam menuangkan ide dan imajinasi nya.. Selama observasi, peneliti juga melihat suasana belajar yang tidak kondusif karena siswa melakukan aktivitas lainya seperti mengobrol, dan bermain sehingga menyebabkan kebisingan selaama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti mengamsumsikan salah satu faktor yang menyebabkan tidak kondusif serta tidak kreatifnya siswa dalam menuangkan ide dan imajinasinya dalam proses pembelajaran adalah karena penggunaan media pembelajaran yang belum mampu menarik perhatian siswa .Hal ini juga dikarenakan penggunaan media variatif dan kreatif masih tergolong minim. Kurangnya minat siswa saat pembelajaran berlangsung membawa dampak pada hasil belajar siswa. Hal ini diasumsikan karena belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada nilai ulangan harian peserta didik kelas VII SMP Negeri 9 Mandau. Adapun rata-rata ulangan harian dari kelas tersebut adalah 67,4 .

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media komik digital merupakan sebuah solusi yang dapat menarik minat siswa karena penyajian gambar dan karakter karakter unik yang terdapat dalam komik akan mampu meninggalkan kesan.

Berdasarkan penelitian relavan oleh Meier (Nurgiyantoro, 2005) lebih dari 90% pelajar adalah pembaca komik. hal tersebut dapat membuktikan bahwa komik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merupakan salah satu bacaan yang paling disukai anak-anak dan pelajar. Berdasarkan urutan tersebut, komik digital dapat menjadi alat pengajaran yang efektif dan kreatif. Oleh karena itu, penggunaan media komik digital dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam menulis teks cerita fabel.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi
- b. Kurangnya kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas
- c. Keterampilan menulis siswa masih rendah.
- d. Rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran menghasilkan teks cerita fabel.
- e. Rendahnya minat peserta didik dalam mengerjakan tugas
- f. Kurangnya minat peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital mampu meningkatkan keterampilan siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau dalam menulis teks cerita fabel?

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk : Mendeskripsikan apakah penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital mampu meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau?

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, manfaat yang didapatkan adalah :

- a. Menambah wawasan atau pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik.
- b. Sebagai alternatif dalam menentukan langkah pembelajaran yang kreatif dalam menulis teks fabel.
- c. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Menulis

a. Pengertian Menulis

Menurut Tarigan (2000: 3-4), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Lado dalam Tarigan (2000) menyatakan bahwa menulis bukan hanya melukiskan lambang-lambang grafik bahasa tertentu tetapi orang tersebut harus memahami makna dari lambang-lambang grafik tersebut. Pengertian menulis juga dikemukakan oleh Suparno dan Yunus (2007: 4) dinyatakan bahwa menulis adalah aktivitas menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya. Menulis bisa dianggap mudah apabila seorang sering berlatih menulis dan bias dianggap sukar bila seorang baru terjun atau berlatih menulis sehingga tidak tahu harus memulai dari apa.

b. Manfaat Menulis

Suparno dan Yusuf (2007:4) mengemukakan 3 manfaat menulis yaitu: *Pertama*, meningkatkan kecerdasan. *Kedua*, mengembangkan daya inisiatif dan kreatifitas. *Ketiga*, menumbuhkan keberanian, mendorong kamauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Ketiga hal tersebut diuraikan sebagai berikut : *Pertama*, meningkatkan kecerdasan artinya dengan menulis, seseorang memiliki kemampuan mengharmonikan berbagai aspek meliputi: aspek pengetahuan tentang topik yang akan dituliskan, penuangan pengetahuan kedalam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sasana bahasa yang jernih dan disesuaikan dengan jenis apa yang ditulis. *Kedua*, menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreatifitas, artinya dengan menulis dapat menghasilkan sendiri segala sesuatu yang berkaitan dengan mekanik tulisan. *Ketiga*, dapat mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya, artinya seorang penulis mau menyampaikan ide, gagasan, dan pendapat kepada Pembacanya. Ketiga manfaat tersebut di atas, diharapkan dapat menjadi motivasi bagi murid melakukan kegiatan menulis.

c. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan satu dari keempat keterampilan berbahasa *Language Skill* yang diajarkan kepada siswa yang belajar bahasa pada umumnya dan bahasa Indonesia pada khususnya. Keterampilan menulis merupakan kegiatan yang produktif dimana menulis menghendaki siswa untuk menggali, menuangkan dan mengungkapkan gagasannya, perasaannya, dan pengalamannya serta penggunaan bahasa yang tepat. Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa dapat menunjukkan kemampuan tersebut.

Di dalam menulis siswa merasakan kurangnya keyakinan, minat, dan motivasi yang memadai untuk menulis. Mengingat pentingnya menulis bagi siswa, guru semestinya membangkitkan dan mempertahankan kegairahan siswa untuk menulis serta menjadikan menulis itu merupakan pekerjaan yang alami dan menyenangkan dengan memanfaatkan berbagai strategi atau teknik mengajar yang kondusif.

Pada hakikatnya menulis adalah menyampaikan ide atau pesan dengan menggunakan lambang grafis (tulisan) kepada orang lain. Mulyani (1999). Dalam kegiatan menulis, seseorang juga dituntut untuk menguasai komponen-komponen



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tulisan yang meliputi isi (materi) tulisan, organisasi, tulisan, kebahasaan (kaidah bahasa tulis), gaya penulisan, dan mekanisme tulisan. Ketakutan akan kegagalan bukanlah penyebab yang harus dipertahankan.

2. Konsep Menulis Teks Cerita Fabel

a. Pengertian Teks Cerita Fabel

Teks adalah satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap (Mahsun 2014:1).

Hal ini merujuk pada ciri-ciri suatu teks, baik berupa bahasa lisan maupun tulisan atau media lain yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan. Teks digunakan untuk menyatakan kegiatan sosial dengan struktur berpikir yang lengkap, sehingga setiap teks memiliki struktur tersendiri. Pembahasan masalah teks tidak dapat dipisahkan dari genre teks. Genre didefinisikan sebagai jenis teks yang dapat dijadikan acuan untuk menjadikan sebuah teks lebih efektif dalam hal ketepatan tujuan, ketepatan pemilihan dan penyusunan unsur-unsur tekstual, dan ketepatan penggunaan unsur gramatikal.

Ada banyak jenis cerita Anak. ada cerita fantasi, cerita tradisional dan dongeng. Kisah-kisah ini dapat ditemukan di media elektronik seperti televisi dan internet.

Dari sekian banyak cerita atau dongeng, cerita fabel yang dikenal baik di kalangan anak-anak maupun orang tua. Fabel adalah salah satu jenis karya sastra. Cara memahaminya, teks cerita fabel ditempatkan dalam orientasi yang saling berkaitan dan mempunyai hubungan dengan konteks, yaitu pengarang, pembaca, dan dunia nyata. Dalam fabel salah satu hubungan yang dominan, yaitu hubungan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengarang dengan pembaca yakni sebagai tempat pengarang ingin menyampaikan pesannya (Sastriyani 1998:39).

Fabel umumnya bersifat universal, artinya dapat diterima di daerah mana pun tanpa menghiraukan batas-batas geografis, politik, dan sebagainya. Menurut Dandrey (dalam Sastriyani 1998:39) moralitas diungkapkan dalam cerita-cerita fabel dengan bijaksana dan secara universal. Perancis memiliki kekayaan teks cerita fabel. Cerita-cerita fabel di Perancis mengandung ajaran-ajaran moral yang sangat berguna, bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Zaidan dkk (2007:73) mengemukakan bahwa fabel merupakan cerita singkat yang berisikan ajaran moral yang tokohnya binatang bersifat seperti layaknya manusia.

Lebih khusus, Nurgiyantoro (2010:22) menjelaskan bahwa cerita binatang (fable, fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertindak laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.

b. Struktur Teks cerita fabel

Fabel merupakan cerita yang bersifat universal, ditemukan di berbagai masyarakat di dunia. Fabel termasuk dalam jenis teks naratif. Kementerian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendidikan dan Kebudayaan (2013:189) menjelaskan struktur teks naratif secara umum yaitu: orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. menurut Zabadi dkk (2014) terdapat empat struktur teks fabel, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

Orientasi

Orientasi bagian awalnya berisikan pengenalan tokoh-tokohnya, latar tempat, suasana dan waktu, serta awalan masuk ke tahapan berikutnya. Orientasi berfungsi sebagai tempat pengarang menyajikan skenario dan tokoh-tokoh fabel. Selain itu, orientasi dapat berupa tempat pengarang menggambarkan latar belakang konflik dalam cerita dengan alur waktunya. Jadi orientasi menjawab pertanyaan: apa yang terjadi, siapa tokoh atau aktornya, dimana dan kapan terjadinya. Meskipun masalah ini juga ditemukan dalam komplikasi, ciri khas dari orientasi adalah posisinya di awal tulisan (kecuali dalam kilas balik, dan tidak ada kontradiksi yang terlihat).

Oleh karena itu, orientasi adalah sebuah struktur yang memandu pengenalan latar cerita. cerita, yang mengacu pada waktu, ruang dan suasana peristiwa cerita. Resolusi menggambarkan upaya karakter untuk memecahkan masalah dalam komplikasi. Kurangnya resolusi menyebabkan cerita yang ditulis membekukan pikiran pembaca.

Komplikasi

Pada bagian ini tokoh berada dalam cerita dan berhadapan dengan permasalahan .komplikasi hampir sama dengan konflik. komplikasi adalah elemen, sedangkan konflik adalah konten.

Resolusi

Resolusi merupakan bagian kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. resolusi menggambarkan upaya (tokoh) untuk memecahkan masalah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam Komplikasi. Kurangnya resolusi menyebabkan cerita yang ditulis membekukan pikiran pembaca. Kehadiran resolusi mendorong pembaca untuk bercermin dan belajar dari cerita. Bagaimana tokoh tersebut memecahkan masalah. Solusi untuk masalah ini juga harus masuk akal, mengadopsi hewan dan berperilaku seperti manusia

d. Koda

Koda adalah perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita tersebut. Setiap fabel harus mengandung seperangkat pesan moral atau unsur pedagogis yang disebut koda. Namun, tergantung pada apakah pesan ditulis secara eksplisit atau hanya ditambahkan secara implisit (tidak langsung). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa struktur teks dongeng terdiri dari:

Orientasi (pengantar), komplikasi (asal mula masalah), solusi (solusi masalah) dan kode. Kode cerita tidak diwajibkan, pada bagian ini terkandung nilai-nilai moral, yang diperlakukan berkaitan langsung dengan isi cerita.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2 1

Bagan Struktur Teks Fabel

Bersumber pada pendapat para pakar di atas, bisa disimpulkan bahwa struktur teks fabel terdiri atas orientasi (langkah identifikasi tokoh dan latar), komplikasi (timbulnya permasalahan), resolusi (penyelesaian), dan koda (pengubahan tokoh atau amanat)

c. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fabel

Secara umum kaidah dapat juga diartikan sebagai pedoman atau aturan yang perlu ditaati dalam sebuah teks, namun konteks kaidah teks fabel ini lebih mengarah pada ciri-ciri kebahasaannya. Karena fabel adalah jenis dongeng yang menggunakan teman sebagai tokoh cerita, maka bahasa dalam fabel dimanfaatkan untuk menggambarkan sifat-sifat hewan yang memiliki kemiripan atau kesamaan dengan sifat manusia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Mengklasifikasi Kata Kerja

Kata kerja dikenal juga dengan sebutan verba. Menurut Alwi dkk (2003:87-88) menyebutkan ciri-ciri verba dapat diketahui dengan mengamati (1) perilaku semantis, (2) perilaku sintaksis dan (3) bentuk morfologinya, akan tetapi secara umum verba dapat diidentifikasi dan dibedakan dari kelas kata yang lain, terutama dari adjektiva, karena ciri-ciri berikut ini.

a) Verba memiliki fungsi utama sebagai predikat atau sebagai inti predikat dalam kalimat walaupun dapat juga mempunyai fungsi lain.

b) Verba mengandung makna interen perbuatan (aksi), proses atau keadaan yang bukan sifat atau kualitas.

c) Verba khususnya yang bermakna keadaan, tidak dapat diberi prefiks ter- yang berarti “paling”. Verba seperti mati atau suka, misalnya : tidak dapat diubah menjadi “termati atau tersuka”.

d) Pada umumnya verba tidak dapat bergabung dengan kata-kata yang menyatakan makna kesangatan. Tidak ada bentuk seperti agak belajar, sangat tinggi dan bekerja sekali meskipun ada bentuk seperti sangat berbahaya, agak mengecewakan dan mengharapkan sekali.

Secara garis besar Alwi (2003:91-94) mengelompokkan kata kerja menjadi dua, yaitu verba transitif dan verba tak transitif (intransitif). Verba transitif adalah verba yang memerlukan nomina sebagai objek dalam kalimat aktif dan objek itu dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif. Sebaliknya, verba intransitif adalah verba yang tidak memerlukan nomina sebagai objek dalam pembentukan kalimat.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Penggunaan Kata Sandang ‘Si’ dan ‘Sang’

Kaidah penulis’an ‘si dan ‘sang’ terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata ‘si’ dan ‘sang’ ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital (Kemendikbud, 2014:10). Perhatikan contoh penggunaan dalam kalimat-kalimat tersebut. Bedakan dengan contoh berikut ini !

- 1) “Bagaimana caranya agar si kecil rajin belajar ?” tanya ibu.
- 2) Si Cila dan Si Mimi namanya.

Kata kecil pada kalimat 1) ditulis dengan huruf kecil karena merupakan nama. Pada kalimat 2) Yamyam dan Monmon ditulis dengan huruf /C/ dan /M/ kapital karena dimaksudkan sebagai panggilan atau nama julukan.

Penjelasan yang termuat diatas mengungkapkan bahwa kata ‘si’ dan ‘sang’ ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya. Huruf awal ‘si’ dan ‘sang’ ditulis dengan huruf kapital jika kata-katanya itu diperlakukan sebagai unsur nama diri. Jadi, penulisan ‘si’ dan ‘sang’ benar-benar perlu perhatian antara merujuk nama diri atau bukan.

2. Penggunaan Kata Keterangan Tempat dan Waktu

Dalam teks fabel biasanya mengikutsertakan kata keterangan tempat dan kata keterangan waktu untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa, kegiatan atau keadaan (Frasa tempat sangat sederhana, yaitu terdiri atas preposisi ‘di’ atau ‘ke’ atau ‘dari’, diikuti FN (Frasa Nomina) seperti di tempat ini, ke kota itu, dan dari tepi pantai.

Sementara itu, keterangan waktu menunjukkan jangka waktu atau lama kegiatan, proses, atau keadaan sesuatu, seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan dan tahun. Kata-kata semacam itu biasanya didahului oleh numeralia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga terdapat frasa-frasa seperti : sepuluh detik, satu dekade, delapan windu, dan lain-lain.

3. Penggunaan Kata Hubung Lalu, Kemudian, dan Akhirnya

Suatu peristiwa atau keadaan dapat terjadi secara tahapan atau tingkatan urutan waktu sehingga terdapat permulaan, lanjutan dan akhirnya. Urutan tingkatan atau tahapan itu tentu diakomodasikan oleh bahasa sehingga pemakai-pemakainya dapat menyatakan urutan tingkatan itu sesuai dengan kebiasaan tingkah laku pemakai-pemakai itu

Kata lalu dan kemudian memiliki makna yang sama. Kata itu digunakan sebagai penghubung antar kalimat dan intra kalimat. Kata akhirnya biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks.

3. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyampaian pesan (bahan pembelajaran).sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa,2007). media pembelajaran berkembang setiap tahun karena setiap media memiliki kelemahan, penemuan baru harus dibuat dan media yang digunakan diperbarui tergantung pada penggunaan. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “media”, yang secara harfiah berarti “broker atau distributor”.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Menurut (Miftah: 2013: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran yang dikembangkan melalui media memiliki tujuan dan kegunaan yang sangat besar. Tidak hanya kemampuan menyampaikan informasi seperti biasa dalam pembelajaran biasa, tetapi juga pembelajaran berbasis media dapat membuat proses berbagi informasi menjadi lebih menarik bagi siswa.

Menurut Susilana (2008:9), media umumnya memiliki kegunaan:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Manfaat yang diperoleh siswa dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran dibandingkan tanpa media
2. Hindari pertengkaran antar siswa\Siswa lebih bersemangat mengikuti proses belajar mengajar;
3. Siswa terus mengembangkan ketiga ranahnya, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik;
4. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa lebih mengenal lingkungannya.

Secara umum tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, guru berhak menentukan lingkungan belajar. Pemilihan lingkungan belajar harus hati-hati dan tepat, karena lingkungan belajar sangat berbeda dan setiap lingkungan belajar memiliki karakteristiknya masing-masing.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran bertujuan untuk membantu meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar dalam proses belajar mengajar guru berhak menentukan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus cermat dan tepat karena media pembelajaran sangat beragam dan masing-masing media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri.

Sedangkan menurut musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut. efisien, relevan serta produktif.

4. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Kata komik berasal dari bahasa Perancis comique. Sebagai kata sifat, comique berarti lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Comique pada awalnya berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos. Disebut komik karena pada zaman dahulu cerita komik mengacu kepada cerita-cerita humoris atau satiris untuk menghibur khalayak

Menurut McCloud (2009), komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. Sedangkan, menurut Encyclopedia Hurlock (1976), komik adalah model cerita bergambar yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan segala bentuk kepribadian pada anak. komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. McCloud (2011) berpendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gambar atau simbol lain yang terjuks t a p o s i s i (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik mempunyai kelebihan yaitu kombinasi gambar dan kata. Komunikasi antara penulis dan pembaca dapat terjadi melalui kerja sama antara gambar dan teks.

Dalam arti yang lebih luas, komik adalah penyajian teks, kata-kata, dan gambar. Komik dalam arti sempit adalah lembaran gambar, peristiwa dalam gambar, ironisnya karikatur yang mencemooh sebagai bentuk pengetahuan sosial politik dan sejarah/peristiwa/cerita dalam gambar populer. Sementara komik dalam arti sempit awalnya pintar, lucu, tetapi juga komik politik-satir (kebanyakan mengejek / mengkritik situasi politik) dalam edisi mingguan atau publikasi reguler, mereka diterbitkan dalam format file sebagai "komik".

Berdasarkan defenisi komik McCloud, menurutnya defenisi komik yang paling baik adalah yang paling luas yaitu “seni berurutan” gambar dan lambang-lambang lain yang berbentuk posisi dalam urutan tertentu.

Di antara definisi-definisi yang berbeda tersebut, unsur utama komik adalah gambar. Namun, banyak buku teks lain di pasaran yang memiliki banyak gambar dan teks, tetapi teksnya hanya dalam bentuk naratif. Bacaan yang memiliki banyak gambar dan teks, tetapi tidak menggunakan gelembung ucapan dalam teks percakapan, jadi buku tersebut bukan kartun. Buku ini diklasifikasikan sebagai cerita bergambar. Hal ini dikarenakan komik memiliki unsur atau bagian yang membuatnya menjadi ciri yang membedakan sebuah komik dengan bahan bacaan lainnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Manfaat Komik

Dalam arti yang luas, ternyata komik tidak hanya berarti buku berisi cerita atau kisah Keunggulan komik yang sangat digemari siswa dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan komik dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi tinggi terhadap daya ingat dan memori jangka panjang siswa (McCloud dalam Negerete, 2013). Komik merupakan bentuk seni populer di kalangan anak-anak dan merupakan media potensial untuk kegiatan pendidikan dan komunikasi (Tatalovic, 2009)

Berbagai manfaat yang telah disebutkan tersebut, orang tua maupun pendidik dapat mengambil sisi positif komik untuk menjadikan komik sebagai media pembelajaran serta media pengenalan membaca bagi anak dan peserta didik.

Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Salah satunya dengan media komik digital. Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Lamb & Johnson, 2009). Komik digital juga dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan/disajikan dalam website, webcomics, online comics, atau internet comics (Yunus, dkk., 2010). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi/ pesan melalui media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan manfaat komik dapat dilihat dari berbagai bidang kehidupan yaitu untuk kepentingan pemerintahan, pendidikan, psikis, dan periklanan.

c. Unsur-Unsur Komik

Dalam bukunya 14 Cara Membuat Komik, Toni Masdiino membagi unsur komik menjadi halaman pembuka dan halaman isi. pada Laman pembuka biasanya memiliki elemen berikut:

Biasanya diambil dari subjek atau tokoh utama cerita. Ukuran hurufnya besar menggunakan huruf Capital, serta berwarna cerah untuk memudahkan pembaca membaca.

Kutipan, yaitu berbagai informasi tentang tim yang membuat kartun tersebut, seperti. Nama pencipta, dan pensil warna.

Indica adalah informasi tentang penerbit dan tanggal publikasi yang ditujukan untuk pemegang hak cipta kartun tersebut.

unsur unsur yang terdapat adalah sebagai berikut:

1. Panel berfungsi sebagai ruang di mana gambar ditempatkan sedemikian rupa sehingga menciptakan cerita yang tersampaikan kepada pembaca. Agar komik terlihat menarik dan mengikuti alur, maka transisi antara satu panel dengan panel lainnya harus dapat menggerakkan cerita yang sedang disampaikan.
2. Gang, berperan sebagai periode atau waktu yang menjembatani satu panel dengan panel lainnya. Melalui koridor ini, imajinasi pembaca mengambil dua gambar terpisah dan mengubahnya menjadi ide.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Narasi adalah pernyataan atau sebuah keterangan yang menjelaskan dialog percakapan, waktu atau tempat dan peristiwa. Itu sebabnya narasi pada sebuah komik cukup penting.

4. Gelembung ucapan(balon kata) dan efek suara adalah simbol yang mengekspresikan nada percakapan yang dialogis. Gelembung ucapan dan efek suara biasanya menggunakan variasi bentuk huruf, sering disesuaikan dengan bunyi non-kata.

d. Macam- macam Komik Digital

Menurut Lamb & Johnson (2009), definisi kartun digital hanyalah kartun yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Jadi, dapat dikatakan bahwa komik digital adalah cerita bergambar dengan karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Komik diterbitkan terus menerus di media online. Akses web komik dengan koneksi internet. Itu karena diterbitkan di situs web yang menawarkan komik online. Kemajuan teknologi seperti saat ini memungkinkan untuk membaca komik di mana saja dan kapan saja. Hanya smartphone bersenjata di tangan teman yang bisa menikmati kartun secara online.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Yang & Wu (2011), penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk bereksplorasi, dan meningkatkan berpikir kritis. Harapannya pembelajaran melalui komik digital akan lebih mudah dipahami siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pada dasarnya komik digital adalah segala jenis komik yang tersedia dalam bentuk elektronik dan dapat diakses melalui perangkat seperti handphone, tablet

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

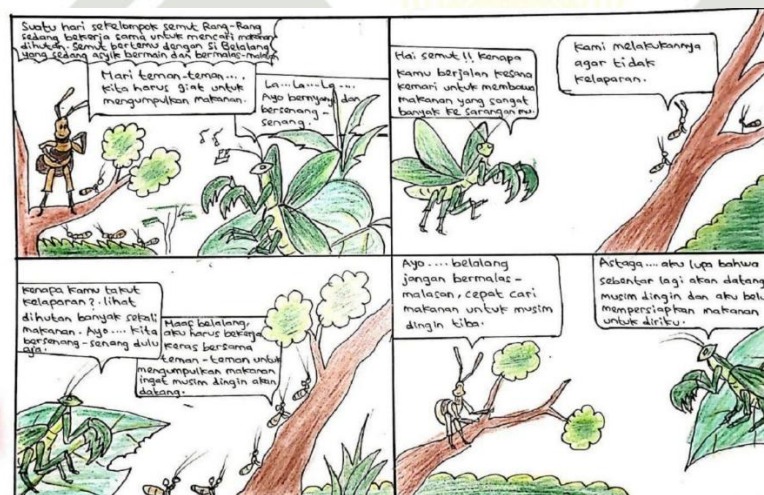
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau komputer. Dari kartun, novel grafis hingga buku komik, semuanya tersedia dalam bentuk digital.

Komik-komik jenis ini memang menjadi pilihan banyak orang yang ingin menikmati komik namun tidak memiliki waktu untuk pergi ke toko buku .. Hanya dengan perangkat andal kita dapat menikmati kartun favorit kapan saja dan di mana saja.

Webtoon merupakan salah satu genre komik digital populer yang sangat digemari banyak orang karena kartunnya yang memukau secara visual dan cerita unik yang dekat dengan kehidupan pembacanya. untuk lebih teliti, Adapun contoh gambar komik digital dibawah ini :



Gambar 2 2

Contoh Gambar Komik Digital Fabel

Sumber : <https://online.fliphtml5.com/qxxts/tsor/#p=4>

e. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Salah satu alternatif bacaan yang cocok untuk mengisi waktu luang siswa adalah komik. Komik yang dibaca tidak hanya komik Anime, tetapi juga komik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan unsur pembelajaran. Membaca komik tidak hanya sebagai cara untuk mengisi waktu luang, tetapi komik juga dapat digunakan sebagai sarana belajar.

Komik sebagai media visual berperan sebagai alat yang tugasnya menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran mengacu pada proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar. Komunikasi pembelajaran bekerja paling baik ketika pesan pembelajaran jelas, konsisten, dan menarik.

Dalam hal pendekatan pembelajaran seni, pendidikan dengan landasan seni merupakan pendekatan yang paling tepat. Komik memiliki pengaruh penting dalam budaya populer. Gambar dan kata-kata sederhana membuat komik mudah dipahami semua orang. Meskipun awalnya komik dianggap bacaan ringan dan diperuntukkan bagi anak-anak, saat ini komik sudah diakui sebagai salah satu bentuk seni dan literatur yang dapat dipilih sebagai media penyampai pesan untuk segala usia di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Beberapa penelitian bahkan menunjukkan efektivitas komik untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca (Burke, 2013; Evan, 2010; Schwertner, 2008). Komik membantu pelajar memvisualkan dan memahami suatu konsep atau materi.

Pendekatan pendidikan seni pada hakekatnya tidak mengajarkan keterampilan seni kepada siswa, melainkan lebih menekankan pada proses pembelajaran dalam materi tertentu. Dan seni sebagai media merangsang rasa ingin tahu siswa untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan materi dan informasi dalam suasana yang nyaman. Pendekatan ini tampaknya sangat penting dan berperan jelas dalam perkembangan aspek kepribadian anak, karena dapat menyeimbangkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan atau kecerdasan emosional-rasional, intelek dan kepekaan secara umum.

Komik memberi siswa gambaran sekilas tentang sesuatu yang memiliki konten pendidikan, baik itu pendidikan moral, agama, budaya, atau sains. Bahasa gambar dan teks yang ringkas dan jelas dapat membantu guru mengembangkan materi dengan ilustrasi yang menarik perhatian siswa, bukan hanya tulisan. Media animasi dalam pendidikan sekolah ditujukan untuk siswa yang masih dalam tahap perkembangan dan masih sangat membutuhkan bimbingan guru.

Oleh karena itu, komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang jelas, sederhana dan mudah dipahami. Komik juga terdiri dari gambar, gambar dan teks untuk memudahkan pembelajaran siswa. Selain itu, kartun memiliki efek menyegarkan dan mendidik bagi siswa sehingga merangsang minat belajar siswa.

f. Langkah- Langkah Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Menceritakan isi Teks Fabel.

Komik digunakan sebagai media untuk membantu siswa menulis teks fabel. Fungsi media adalah memberikan simbol dan gambar visual untuk menarik perhatian dan memudahkan pencapaian tujuan, serta memahami dan mengingat informasi dan pesan yang terkandung dalam gambar. Selain itu, mendukung proses belajar mengajar di kelas adalah peran media selama pembelajaran.

Berikut langkah-langkah penggunaan media komik untuk pembelajaran bercerita teks fabel.

- 1) Siswa membaca teks fabel sesuai teks fabel komik
- 2) Siswa menganalisis unsur-unsur teks fabel yang dibaca
- 3) Siswa membaca dan mencermati media komik,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Siswa mendengarkan petunjuk atau langkah langkah menulis isi teks fabel,
- 5) Siswa melakukan praktik menulis isi teks fabel dengan menggunakan media komik

B. Penelitian Yang Relevan

Terkait dengan penelitian kemampuan menulis dengan media gambar, peneliti bermaksud mengemukakan penelitian sejenis, yaitu :

Pertama, ditulis oleh Tsausana Syadza Salsabiela dengan judul:

“Keefektifan Penggunaan Media Komik dan poster berseri dengan menggunakan model instruksi langsung dalam pembelajaran keterampilan menceritakan teks fabel pada peserta didik kelas VII SMPN 19 Semarang “

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan tentang keefektifan media komik dan media poster berseri sebagai media pembelajaran yang menyampaikan isi teks dongeng dengan model pembelajaran langsung.yaitu

Penggunaan komik dengan model pengajaran langsung untuk belajar menceritakan isi teks dongeng terbukti efektif. Efisiensi ini ditunjukkan dari hasil data uji-t *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen 1 dari segi pengetahuan, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,060 > 1,693$. Untuk skill, t-numbarnya adalah 2.209, jadi $2,209 > 1,693$. Dengan kata lain, terdapat perbedaan baik pengetahuan maupun kemampuan siswa dalam mengajarkan isi teks dongeng setelah membaca kartun dan menggunakan model pengajaran langsung. Penggunaan kartun efektif karena dengan adanya speech bubbles yang menyusun cerita membantu siswa lebih mudah memahami isi teks fabel sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil yang maksimal saat berlatih menceritakan teks fabel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penelitian ini, peneliti juga meneliti dengan menggunakan komik sebagai media pembelajarannya, akan tetapi terdapat perbedaan pada media yang digunakan dan subjek penelitian. peneliti terdahulu menggunakan media komik dan poster ber seri. dan subjek penelitian ini adalah SMP Negeri 9 Mandau.

Kedua, Penelitian yang kedua dilakukan oleh Wedia (2009) mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Mapping terhadap Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas X. 1 SMA Negeri 1 Baso Kabupaten Agam”. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah keterampilan menulis narasi berada pada taraf kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 78,18.

Pada penelitian ini, peneliti juga meneliti keterampilan menulis siswa. Akan tetapi, penelitian ini terdapat perbedaan yang terletak pada subjek penelitian dan teknik yang digunakan. Penelitian ini menggunakan media komik sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan teknik mind mapping. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau.

Ketiga, Penelitian yang keempat dilakukan oleh Wahyuni (2010) mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknik Copy The Master Berbantuan Media Comic Strip terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota”. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah keterampilan menulis cerpen berada pada taraf kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 86,89.

Pada penelitian ini, peneliti juga meneliti keterampilan menulis siswa. Akan tetapi, penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Perbedaan penelitian ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

letak pada subjek penelitian ,teknik yang digunakan dan materi . Penelitian ini menggunakan media komik sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan teknik *copy the master*. Materi yang digunakan penelitian terdahulu adalah menulis cerpen dan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau

C. Kerangka berpikir

Keterampilan menulis adalah kemahiran seseorang dalam menuangkan ide atau gagasan penulis kedalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis juga merupakan keterampilan yang sangat penting dipelajari karena menulis merupakan keterampilan menuangkan ide yang dirangkai secara utuh.

Berbicara mengenai menuangkan ide dalam tulisan, teks fabel adalah sebuah hasil karya tulis yang dihasilkan dari sebuah ide atau pemikiran

Pada penelitian ini peneliti melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pada awal pembelajaran peneliti memberikan penjelasan dan melakukan *pretest* terlebih dahulu setelah mendapatkan hasil test awal, peneliti memberikan perlakuan *posttest* berupa penggunaan media komik digital.

Adapun aspek yang akan dinilai yaitu struktur teks fabel. berdasarkan teori menurut Zabadi dkk (2014) terdapat empat struktur teks fabel, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda

Orientasi: bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya

Komplikasi: bagian di mana tokoh dalam cerita berhadapan dengan masalah, masalah harus diciptakan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

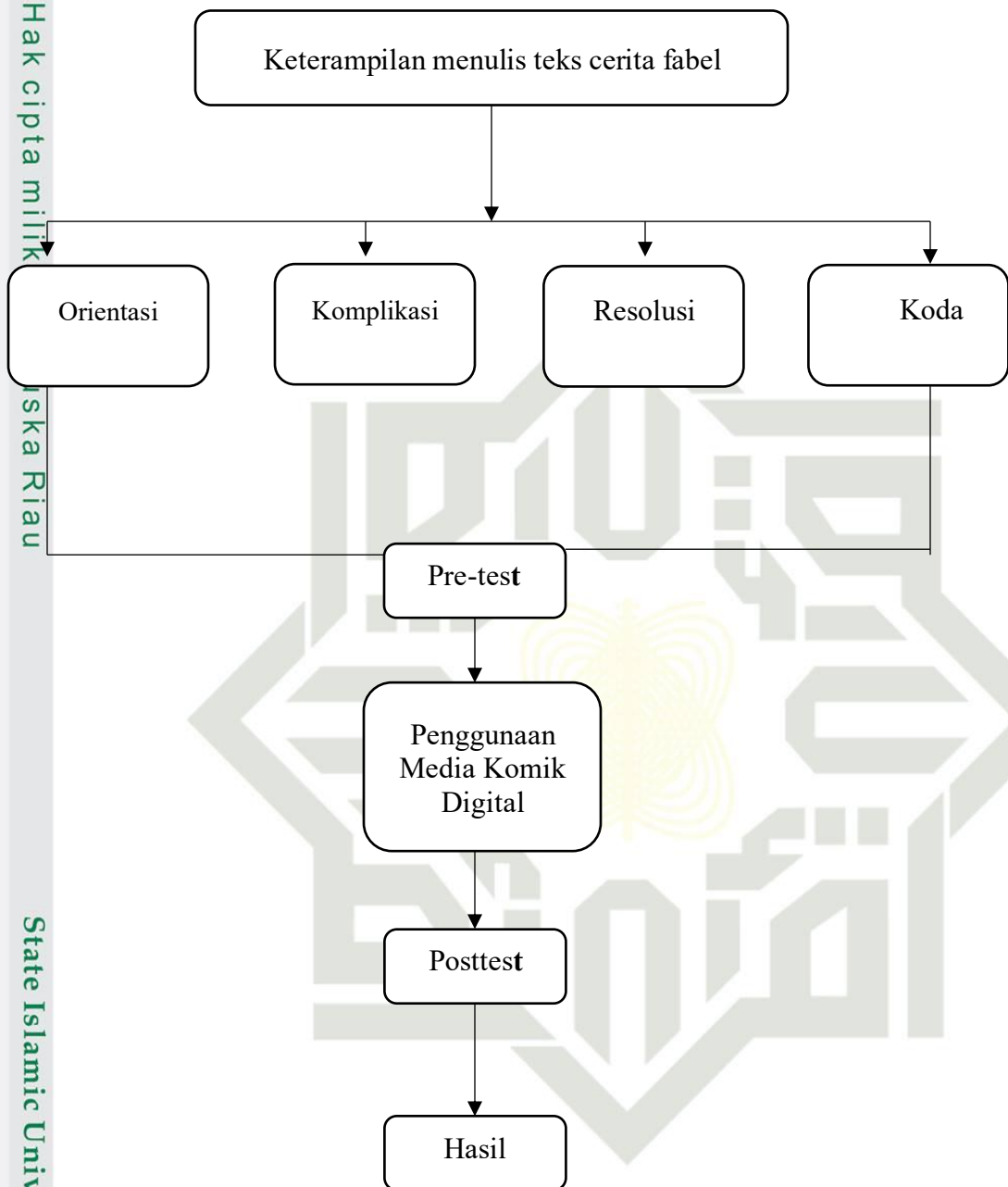
Resolusi: bagian ini ialah perkembangan dari komplikasi, ialah untuk menuntaskan permasalahan

Koda: perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita

Berdasarkan hal di atas, dapat dijadikan beberapa indikator dalam penelitian ini yakni *Orientasi, Komplikasi, Resolusi, Koda* . Indikator tersebut digunakan untuk menilai kemampuan menulis teks fabel oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Selain itu indikator di atas diambil dari beberapa teori yang indikatornya paling sering muncul, supaya lebih akurat dan tidak diragukan lagi. untuk lebih jelas tentang arah penelitian ini dapat dilihat melalui bagan pada gambar 2.3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.3
Kerangka Berpikir

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o) sebagai berikut:

H_a : Penggunaan media komik digital dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau sehingga H_a diterima.

H_o : Penggunaan media komik digital tidak dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau sehingga H_o ditolak.

Hipotesis sementara penulis dalam penelitian ini adalah Penggunaan media komik digital dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau sehingga H_a diterima.

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam pengumpulan data berupa angka. Menurut Sugiyono (2011:7) penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu kongkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Data berupa angka-angka, dimulai dari pengumpulan data, kemudian penafsiran data, dan terakhir ditampilkan hasilnya kuantitatif menurut Sugiyono, (2016:8) merupakan penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme guna meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data dengan alat penelitian, dan menganalisis data secara statistik

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen.yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2016:74) rancangan *One Group Pretest - Posttest Design* pada mulanya dilakukan *pretest* tanpa diberikan perlakuan, kemudian diberi perlakuan yaitu media komik, setelah itu baru dilakukan *posttest*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 9 Mandau Kabupaten Bengkalis. Yang beralamat di Jalan. K.H. Abd. Rahman.

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian adalah di bulan Juli sampai dengan Oktober 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2016:74), dalam rancangan *One Group Pretest Posttest Design* pada mulanya dilakukan *pretest* tanpa diberikan perlakuan, kemudian diberi perlakuan yaitu media komik, setelah itu baru dilakukan *posttest*

Rancangan ini dapat didiagramkan sebagai berikut.

Tabel 3. 1
Rancangan Satu Kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*)

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T1	X	T2

(Sugiyono,2016)

Keterangan:

T1 : Tes awal berupa tes keterampilan menulis teks cerita fabel sebelum menggunakan media komik

X : Perlakuan yaitu penggunaan media komik dalam pembelajaran keterampilan menulis teks cerita fabel.

T2 : Tes akhir berupa tes keterampilan menulis teks cerita fabel sesudah menggunakan media komik.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Creswell (2012) populasi adalah sekelompok individu yang terdiri dari karakteristik yang sama. Sugiyono(2013:117) berpendapat bahwa populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan sifat dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk tujuan tertentu dipelajari dan sampai pada kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya manusia, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau yang terdiri dari *empat* kelas, yang memiliki total populasi berjumlah 116 siswa .

2. Sampel

Sampel adalah kelompok dari target populasi yang direncanakan peneliti untuk dipelajari dengan tujuan membuat generalisasi tentang populasi Creswell (2012). Menurut Sugiyono (2006:2) sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasinya. Jadi sampel juga mewakili yang dipilih dari populasi dan dijadikan subjek penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah adalah siswa kelas VII siswa SMP Negeri 9 Mandau yaitu kelas 7.2. Jumlah siswa sebanyak 32 orang terdiri dari 17 laki-laki dan 15 perempuan. Pemilihan sample dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Sugiyono (2017:120) *simple random sampling* dikatakan *simple* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang dalam polpulasi itu. Proses pengambilan sample ini Dimana setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjadi sampel, dengan cara memberikan nomor kepada mereka, kemudia nomor tersebut dikocok dan diambil secara acak, dan nomor yang terpilih adalah siswa yang menjadi sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 32.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Variabel dan Data Penelitian

Menurut Sinambela (2021) variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai atau sifat dari objek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasi yang terkait serta ditarik kesimpulannya.. Arikunto (2010:161) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dilambangkan dengan X dan variabel terikat dilambangkan dengan Y. Variabel bebas yaitu penggunaan media komik digital, sedangkan variabel terikat yaitu menulis teks cerita fabel.

Data menurut Arikunto (2010:161) adalah hasil pencatatan penelitian, baik yang berupa fakta maupun angka. Data penelitian ini adalah skor keterampilan menulis Teks cerita fabel Siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Darmadi (2011:85) bahwa definisi instrumen adalah sebagai alat untuk mengukur informasi atau melakukan pengukuran. Instrumen merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian. Arikunto (2010:203) menyatakan bahwa instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian unjuk kerja, yaitu tes keterampilan menulis Teks Fabel. Jadi, melalui tes dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diketahui dan diukur seberapa besar keterampilan siswa dalam menulis teks fabel.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, tes awal, perlakuan dan tes akhir yang berjumlah tiga kali pertemuan.

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya. Peneliti mengamati guru pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengajar melalui lembar observasi.

2. Tes Unjuk Kerja

- a. Tes unjuk kerja sebelum perlakuan

Tes ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini.

1. *Pertama*, guru menjelaskan materi teks cerita fabel.
2. *Kedua*, siswa diberikan tes menulis teks cerita fabel dengan tema “Semut dan Belalang” sebelum menggunakan media komik.

- b. Tes unjuk kerja sesudah perlakuan

Tes ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. *Pertama*, guru mengulang dan menjelaskan secara garis besar materi tentang teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran komik digital.
2. *Kedua*, guru memperlihatkan media komik dan menyuruh siswa membaca komik.
3. *Ketiga*, siswa menulis teks fabel dengan tema “Semut dan Belalang”.
4. *Keempat*, guru menilai hasil tulisan siswa.

H. Teknik Pengolahan Data

Menurut Sugiyono (2016) yang dimaksud dengan teknik analisis data adalah: “Kegiatan setelah data dari seluruh responden atau data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk hipotesis yang telah diajukan”.

Teknik Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan komputer dengan software SPSS (*Statistical Package For Social Sciences*). SPSS digunakan untuk bertujuan dalam mendapatkan hasil perhitungan yang akurat serta cepat dalam pengolahan data.

Sistematik penganalisisan data penelitian ini sebagai berikut.:

1. Uji Awal

Analisis ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik dari distribusi responden penelitian dari data yang diperoleh yaitu berupa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hasil belajar siswa pada masing masing kelompok. Statistik yang digunakan berupa rata-rata (mean), median, modus dan standar deviasi.

Untuk penilaian hasil tes atau penugasan siswa dilakukan dengan :

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

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata (mean)

$\sum fx$ = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

2. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan penganalisisan data. Tujuan uji normalitas adalah untuk melihat apakah ada data sampel yang berdistribusi normal dan tidak.

Uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov* (Sugiyono, 2022). Kriteria dari pengujian normalitas sebagai berikut :

- 1). Jika signifikansinya $>0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2). Jika signifikansinya $<0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah uji F, yaitu :

$$F_0 = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian terkecil}}$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen. Begirru juga sebaliknya

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen.

3. Uji hopotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t, untuk menguji apakah penggunaan media komik digital pada pembelajaran menulis cerita fabel sebagai sistem informasi lebih baik dari hasil belajar siswa tanpa menggunakan media komik digital.

Rumus uji t tersebut adalah :

$$t = \frac{n-(k+1)}{1-r^2}$$

Keterangan :

n = Total sampel

r = Nilai koefesien parsial

k= Total variable independent

c. Kualifikasi Penilaian

Kualifikasi penilaian pada penelitian ini menetapkan tingkat dari keterampilan menulis teks cerita fabel dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dirancang oleh depdikbud (2003). Prosedur yang telah dirancang memiliki 5 tingkat penguasaan dan 5 kategori hasil keterampilan menulis teks cerita fabel .prosedur nya adalah sebagai berikut

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3. 2

Kualifikasi Penilaian Keterampilan Menulis Teks Fabel

Tingkat Penguasaan	Kategori Hasil Keterampilan Menulis Fabel
0-49	Sangat Rendah
50-69	Rendah
70-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Sumber : (Depdikbud (2003).

Tabel 3. 3

Format Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel
Siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau

Indikator	Skor				
	5	4	3	2	1
Orientasi	Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya	Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya	Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya	Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya	Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		ditulis siswa dengan sangat jelas		dengan kurang jelas	dengan tidak jelas	ditulis oleh siswa
2	Komplikasi	Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan sangat jelas	Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan jelas	Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan kurang jelas	Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan tidak jelas	Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik, tidak ada ditulis oleh siswa
3	Resolusi	Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan sangat jelas	Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan jelas	Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan kurang jelas	Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan tidak jelas	Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan tidak ada ditulis oleh siswa
4	Koda	Diberikan apabila terdapat	Diberikan apabila terdapat	Diberikan apabila terdapat	Diberikan apabila terdapat	Diberikan apabila tidak terdapat



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan sangat jelas	perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan jelas	perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan kurang jelas	perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan tidak jelas	perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa
Jumlah Total Skor				20

Selanjutnya penilaian hasil tes berdasarkan rubrik dapat menggunakan rumus dibawah ini :

$$\text{Skor Maksimal} : \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah Total Skor}} \times 100 = \text{Nilai Akhir}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pengujian hipotesis yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: hasil belajar siswa yang diajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,50 dengan persentase 62,5 % sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85,63 dengan persentase 85,6 % rentang persentase antara *pretest* dan *posttest* adalah 23,1 %.

Berdasarkan pengujian hipotesis, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komik digital (*pretest* dan *posttest*). Setelah dilakukan pengujian dapat diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dari Hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dapat meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Pembelajaran dengan menggunakan media komik digital hendaknya dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran dikelas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita fabel agar siswa lebih kreatif serta dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat teks cerita fabel
2. Para pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas lebih bervariasi serta dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.
3. Mengingat hasil penelitian yang dilakukan peneliti ini masih belum sempurna, sederhana dan bukan sebagai patokan hasil akhir, maka untuk peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Tarigan, H. G. (1986). *Menulis: sebagai suatu keterampilan berbahasa*.
- Rinni, M. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Berdasarkan Gambar Seri Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas 3 SDN 02 Polanto Jaya. *Jurnal Kreatif Online*, 1(4).
- Asustina, E. S. (2017). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks: representasi kurikulum 2013. *AKSARA Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 18(1), 84-99
- Sastriyani, R. S. H. (1998). Ajaran Moral dalam Fabel Prancis. *Humaniora*, (9), 39
- Safiatuddin, S., Ramli, R., & Subhayni, S. (2018). KEMAMPUAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 13 BANDA ACEH MENYUSUN TEKS CERITA FABEL. *JIM Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(3), 231-239
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Anjelita, R., Syamswisna, S., & Ariyati, E. (2018). Pembuatan buku saku sebagai media pembelajaran pada materi jamur kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7).
- Rachminingsih, I., & Hanif, W. (2020). Komik sebagai Media Pembelajaran Konsep English Tenses dan Aspect. *Jurnal Panggung V*, 30, N1.
- Hakim, L. (2019). Pengembangan edu komik pembelajaran berbasis Pendidikan berkarakter pada mata Pelajaran pola bilangan kelas VIII (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University, Semarang).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Haydah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250
- Mahmudah, L. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI Di SMP Negeri 264 Jakarta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches* (4th ed.). Sage Publications, Inc.
- Creswell, J. W., & Creswell, D. J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Sage Publications, Inc.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ika Fibrianti. 2009. Peningkatan Kemampuan Menulis Dengan Media Cerita Bergambar Siswa Kelas V SD Negeri Bendosari Kecamatan Nguntoronadi Tahun Ajaran 2008/2009. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Pembahasan : Teks Cerita Fabel
Kelas / Semester : VII / 2
Tahun Pelajaran : 2024/2025
Alokasi Waktu : pertemuan ke 1: 2x80 menit
pertemuan ke 2: 2x80 menit

Kompetensi Inti

KI 3	Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4	Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.16. Menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel. Mengidentifikasi struktur fabel.. Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah bahasa
4.16. Memerankan isi teks cerita fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan penulisan cerita fabel Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan Memerankan isi fabel dengan intonasi, gestur, dan aspek pemeranan lain yang sesuai



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

• **Tujuan Pembelajaran**

KD 3.16 : Agar siswa mampu menelaah struktur dan kebahasaan fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

KD 4.16 : Agar siswa mampu memerankan isi teks cerita fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

Materi PembelajaranFakta : Teks Cerita Fabel

• **Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran**

Model	➤ <i>Inquiry/discovery learning</i>
Metode	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Kerja kelompok • Individu • Tanya jawab • Diskusi • Ceramah
Pendekatan	➤ Saintifik

Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama : (2 JP)

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>Karakter: <i>sopan dan santun, disiplin, responsif.</i></p> <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memasuki kelas dengan mengucapkan salam 2. Peserta didik menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing . 3. Kelas disiapkan dan dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh ketua kelas 4. Peserta didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh pendidik. 5. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin setiap kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2. Siswa menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 	10 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2. Siswa menerima informasi tentang kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan 	
Kegiatan inti	<p>Karakter: <i>jujur, teliti, kerja keras, toleransi, sopan dan santun</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik di beri motivasi atau rangsangan oleh pendidik untuk memusatkan perhatian pada materi yang akan di pelajari ➤ Pendidik menampilkan proyektor cerita fabel berjudul “Semut dan Belalang” Peserta didik mengamati dengan seksama materi teks cerita fabel atau legenda yang sedang dipelajari. ➤ Peserta didik dan pendidik melakukan tanya jawab mengenai materi . ➤ Pendidik menjelaskan secara singkat materi teks cerita fabel atau legenda (Pengertian, unsur-unsur , struktur, ciri kebahasaan dan isi fabel/legenda) ➤ Peserta didik dan pendidik melakukan tanya jawab mengenai materi yang sudah dijelaskan pendidik ➤ Pendidik memberikan tugas menulis teks cerita fabel berupa LKPD kepada setiap individu. ➤ Pendidik memantau dan membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD. <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengumpulkan LKPD kepada Pendidik. 	60 menit



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan kegiatan pembelajaran hari ini. 2. Pendidik dengan peserta didik melakukan refleksi tentang kegiatan hari ini dengan memberikan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada kegiatan pembelajaran hari ini? 3. Peserta didik menerima informasi dan pendidik tentang kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. <p>Peserta didik bersama pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam.</p>	10 menit
------------------	---	----------





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendekatan, Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran: *Discovery Learning*
2. Metode Pembelajaran: diskusi, tanya jawab, ceramah

• Media, Bahan dan Alat Pembelajaran

Pertemuan 1 :

Bahan : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Bahasa Indonesia;
Buku Siswa.Jakarta:Kemendikbud.

Alat Pembelajaran: proyektor, HP, laptop

Pertemuan 2 :

Bahan :

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Bahasa Indonesia;
Buku Siswa.Jakarta:Kemendikbud.
2. Komik Digital : <https://online.fliphtml5.com/qxxts/tsor/#p=2>

Alat Pembelajaran: proyektor, HP, laptop

• Sumber Belajar Peserta Didik


Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Bahasa Indonesia;
Buku Siswa.Jakarta:Kemendikbud.

Pendidik

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Bahasa Indonesia;
Buku Guru.karta:Kemendikbud.

I. Penilaian Hasil Belajar

Sikap		Pengetahuan		Keterampilan	
Teknik	: Nontes	Teknik	: Tes	Teknik Bentuk	: Tes
Bentuk	: Observasi	Bentuk	: Tes tertulis	Instrumen	: Unjuk kerja
Instrumen	: Lembar pengamatan	Instrumen	: Tes uraian		: Penugasan

Peneliti

Gafah Maharani Endang

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Annisa , S. Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

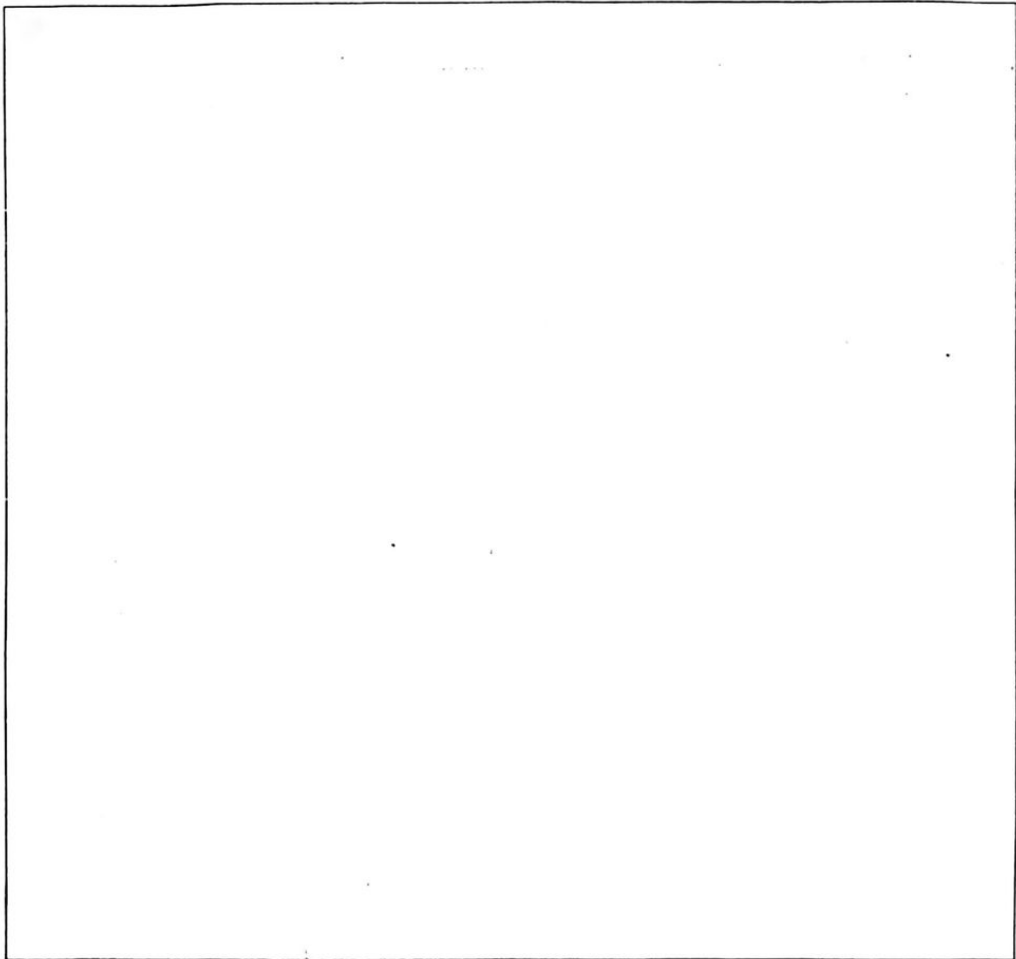
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Nama :

Kelas :

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul “Semut dan Belalang”
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

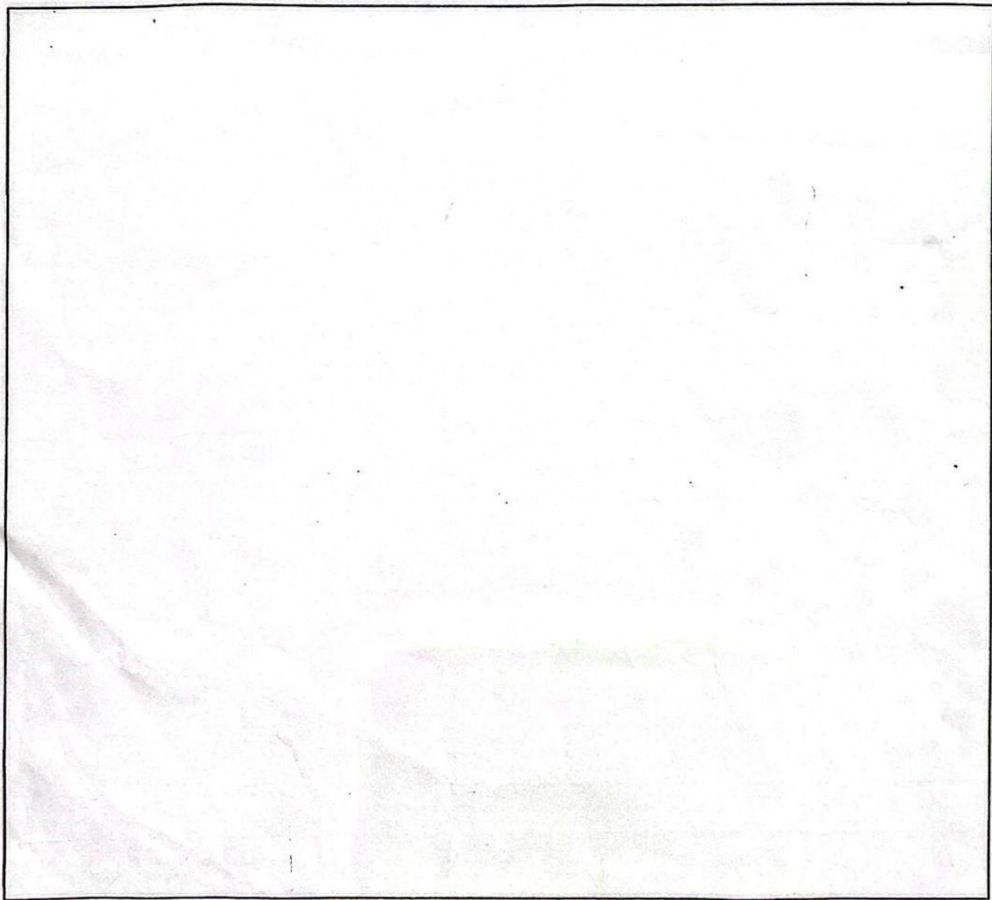
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Nama :

Kelas :

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul “ Semut dan Belalang” berdasarkan media komik digital di tampilan proyektor!
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2

Proses Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest*

$$\% \bar{S} = \frac{\bar{S}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Perhitungan :

Diketahui :

Pada (pretest) $\bar{S} = 62,50$

$$\% \bar{S} = \frac{62,50}{100} \times 100 \% = 62,5 \%$$

(posttest) $\bar{S} = 85,63$

$$\% \bar{S} = \frac{85,63}{100} \times 100 \% = 85,6 \%$$

Lampiran 3

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.89272005
Most Extreme Differences	Absolute	.106
	Positive	.094
	Negative	-.106
Test Statistic		.106
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.468
	99% Confidence Interval	Lower Bound .455
		Upper Bound .480

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 4

Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel	Based on Mean	1.206	7	22	.341
	Based on Median	1.007	7	22	.453
	Based on Median and with adjusted df	1.007	7	12.665	.470
	Based on trimmed mean	1.115	7	22	.389

Lampiran 5

Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel	62.50	32	12.181	2.153
Posttest Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel	85.63	32	9.224	1.631

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel	Equal variances assumed	3.656	.060	-8.561	62	.000	-23.125	2.701	28.524	17.726
	Equal variances not assumed			-8.561	57.754	.000	-23.125	2.701	28.532	17.718

Lampiran 6

Daftar Nama Siswa

No	Nama Siswa	P/L
1	Altaf Hawwari	L
2	Amru Alhuda	L
3	Aribah Fairus	P
4	Bernando Setiawan Simamora	L
5	Cahyana Lavita	P
6	Cinta Laura Simanjuntak	P
7	Faradina Oktavia	P
8	Filzah Kaiya Nabilah	P
9	Haira Fitriani	P
10	Indri Afriyanti Simamora	P
11	Intan Permata Putri	P
12	Juni Artika Tampubolon	P
13	Keyra Andhini Tarigan	P
14	Khorun Nisa	P
15	Geulis Citra Prameswari	P
16	Lolita Sriwahyuni HRP	P
17	Mitsal Abdillah	L
18	Muhammad Dzaky Ramadhan	L
19	Nabila Syakira	P
20	Nandu Wahyuda	L
21	Naufal Akbar	L
22	Putri Ulfa Khairunnisa	P
23	Refandi	L
24	Restauli Kasih Sianturi	P
25	Rifanza Affandi	L
26	Rizky Ananda	L
27	Roni Hot Pandaotan	L
28	Sahat Pasaribu	L
29	Suci Citra Maharani	P

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

30	Yusuf Rony Sihotang	L
31	Zaid Maulana Akbar	L
32	Ziqri Rezky Al Kahfi	L

Lampiran 7

Rekapitulasi Hasil Penelitian Perindikator

a. Pretest

No	Nama	Indikator				Total	Nilai
		Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Altaf Hawwari	3	3	2	2	10	50
2	Amru Alhuda	5	2	3	2	12	60
3	Aribah Fairus	4	3	3	2	12	60
4	Bernando Setiawan Simamora	5	2	3	2	12	60
5	Cahyana Lavita	3	4	3	2	12	60
6	Cinta Laura Simanjuntak	4	4	3	2	13	65
7	Faradina Oktavia	4	3	3	2	12	60
8	Filzah Kaiya Nabilah	5	4	2	2	13	65
9	Haira Fitriani	4	5	3	2	14	70
10	Indri Afriyanti Simamora	2	3	2	2	9	45
11	Intan Permata Putri	4	4	4	1	13	65
12	Juni Artika Tampubolon	4	5	2	2	13	65
13	Keyra Andhini Tarigan	3	4	3	1	11	55
14	Khorun Nisa	4	4	3	2	13	65
15	Geulis Citra Prameswari	5	4	2	3	14	70
16	Lolita Sriwahyuni HRP	5	4	2	2	13	65

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17	Mitsal Abdillah	4	4	3	2	13	65
18	Muhammad Dzaky Ramadhan	4	4	3	2	13	65
19	Nabila Syakira	4	3	4	2	13	65
20	Nandu Wahyuda	3	3	3	2	11	55
21	Naufal Akbar	4	4	3	2	13	65
22	Putri Ulfa Khairunnisa	4	4	4	2	14	70
23	Refandi	3	4	4	2	13	65
24	Restauli Kasih Sianturi	5	4	2	3	14	70
25	Rifanza Affandi	3	4	3	1	11	55
26	Rizky Ananda	3	4	4	2	13	65
27	Roni Hot Pandaotan	4	5	3	2	14	70
28	Sahat Pasaribu	3	4	3	1	11	55
29	Suci Citra Maharani	3	4	4	2	13	65
30	Yusuf Rony Sihotang	3	3	3	2	11	55
31	Zaid Maulana Akbar	5	4	2	3	14	70
32	Ziqri Rezky Al Kahfi	3	3	5	2	13	65

b. Posttest

No	Nama	Indikator				Total	Nilai
		Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Koda		
1	Altaf Hawwari	5	4	4	3	16	80
2	Amru Alhuda	5	4	4	3	16	80
3	Aribah Fairus	4	4	4	4	16	80
4	Bernando Setiawan Simamora	4	5	4	3	16	80
5	Cahyana Lavita	5	5	4	3	17	85
6	CintaLaura Simanjuntak	4	5	4	4	17	85
7	Faradina Oktavia	5	4	5	3	17	85

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8	Filzah Kaiya Nabilah	5	4	4	4	17	85
9	Haira Fitriani	5	4	4	4	17	85
10	Indri Afriyanti Simamora	4	4	4	4	16	80
11	Intan Permata Putri	5	4	4	4	17	85
12	Juni Artika Tampubolon	5	5	4	4	18	90
13	Keyra Andhini Tarigan	4	4	4	3	15	75
14	Khorun Nisa	4	5	4	3	16	80
15	Geulis Citra Prameswari	5	5	5	3	18	90
16	Lolita Sriwahyuni HRP	5	5	4	4	18	90
17	Mitsal Abdillah	4	4	5	3	16	80
18	Muhammad Dzaky Ramadhan	5	5	4	4	18	90
19	Nabila Syakira	4	5	4	4	17	85
20	Nandu Wahyuda	4	4	4	3	15	75
21	Naufal Akbar	5	4	4	4	17	85
22	Putri Ulfa Khairunnisa	5	5	5	4	19	95
23	Refandi	5	4	5	4	18	90
24	Restauli Kasih Sianturi	5	5	4	5	19	95
25	Rifanza Affandi	5	4	5	4	18	90
26	Rizky Ananda	5	5	4	5	19	95
27	Roni Hot Pandaotan	4	5	4	4	17	85
28	Sahat Pasaribu	5	5	5	4	19	95
29	Suci Citra Maharani	5	5	4	4	18	90
30	Yusuf Rony Sihotang	4	4	4	4	16	80
31	Zaid Maulana Akbar	5	4	5	4	18	90

32	Ziqri Rezky Al Kahfi	5	4	4	4	17	85
----	----------------------	---	---	---	---	----	----



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 8

Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Altaf Hawwari	50	80
2	Amru Alhuda	60	80
3	Aribah Fairus	60	80
4	Bernando Setiawan Simamora	60	80
5	Cahyana Lavita	60	85
6	Cinta Laura Simanjuntak	65	85
7	Faradina Oktavia	60	85
8	Filzah Kaiya Nabilah	65	85
9	Haira Fitriani	70	85
10	Indri Afriyanti Simamora	45	80
11	Intan Permata Putri	65	85
12	Juni Artika Tampubolon	65	90
13	Keyra Andhini Tarigan	55	75
14	Khorun Nisa	65	80
15	Geulis Citra Prameswari	70	90
16	Lolita Sriwahyuni HRP	65	90
17	Mitsal Abdillah	65	80
18	Muhammad Dzaky Ramadhan	65	90
19	Nabila Syakira	65	85
20	Nandu Wahyuda	55	75
21	Naufal Akbar	65	85
22	Putri Ulfa Khairunnisa	70	95
23	Refandi	65	90
24	Restauli Kasih Sianturi	70	95
25	Rifanza Affandi	55	90
26	Rizky Ananda	65	95
27	Roni Hot Pandaotan	70	85

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

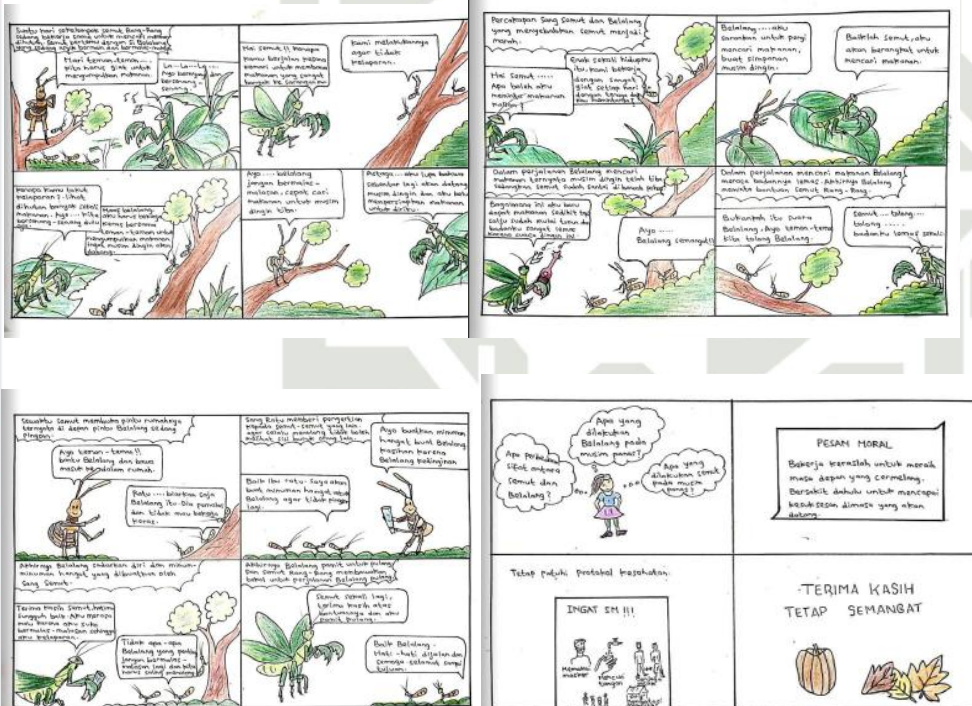
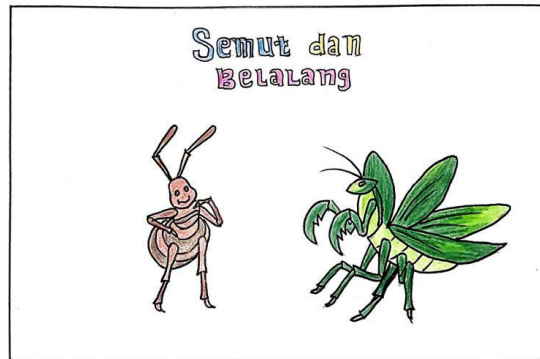
28	Sahat Pasaribu	55	95
29	Suci Citra Maharani	65	90
30	Yusuf Rony Sihotang	55	80
31	Zaid Maulana Akbar	70	90
32	Ziqri Rezky Al Kahfi	65	85
Nilai Tertinggi		70	95
Nilai Terendah		45	75
Jumlah		2000	2740
Rata-rata		62,50	85,63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

Media Komik Digital yang Digunakan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 10

INSTRUMEN PENELITIAN TES UNJUK KERJA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 MANDAU

A. Pengantar

Terlebih dahulu panneliti mendo'akan semoga Ananda selalu berada dalam keadaan sehat dan selalu dalam lindungan Tuhan yang Maha Esa. Peneliti juga mengucapkan terima kasih atas kesediaan Ananda untuk meluangkan waktu mengerjakan tes ini. Tes ini diberikan dalam rangka pengumpulan data penelitian skripsi yang berjudul "Penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP NEGERI 9 MANDAU " pada program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Selain hasil tes juga dimaksudkan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran keterampilan menulis cerita fabel, terutama di kelas VII SMP Negeri 9 Mandau. Sesuai dengan tujuan, diharapkan Ananda mengerjakan tes dengan bersungguh-sungguh. Ananda tidak akan dirugikan karena hasil tes tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran bahasa Indonesia.

Atas kerjasama dan bantuan Ananda, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan kelas Ananda pada lembar kerja!
2. Tulislah cerita fabel sesuai dengan struktur cerita fabel!
3. Waktu Ananda untuk menulis cerita fabel 60 menit. Manfaatkanlah waktu yang diberikan dengan sebaik mungkin!
4. Setelah selesai kumpulkanlah cerita fabel yang telah Ananda tulis!

C. Petunjuk Khusus

1. Masing-masing Ananda duduk sesuai tempat duduknya masing-masing!
2. Setiap individu diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD)
3. Tulislah cerita fabel sesuai dengan struktur cerita fabel!
4. Tulislah cerita fabel sesuai dengan judul yang sudah ditentukan!

Ananda akan dinilai menggunakan rubrik penilaian berikut ini.

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Cerita Fabel

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Orientasi	Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya ditulis siswa dengan sangat jelas	5
		Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya ditulis siswa dengan jelas	4
		Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya ditulis siswa dengan kurang jelas	3
		Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya ditulis siswa dengan tidak jelas	2
		Diberikan apabila orientasi berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana dan setting waktu, serta awalan untuk lanjut ke tahapan selanjutnya tidak ada ditulis oleh siswa	1
2	Komplikasi	Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan sangat jelas	5
		Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan jelas	4
		Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan kurang jelas	3
		Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik yang ditulis siswa dengan tidak jelas	2

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3	Resolusi	konflik yang ditulis siswa dengan tidak jelas	
		Diberikan apabila terciptanya permasalahan atau konflik, tidak ada ditulis oleh siswa	1
		Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan sangat jelas	5
		Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan jelas	4
		Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan kurang jelas	3
		Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan ditulis siswa dengan tidak jelas	2
		Diberikan apabila perkembangan dari komplikasi, atau solusi dari permasalahan tidak ada ditulis oleh siswa	1
		Diberikan apabila terdapat perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan sangat jelas	5
		Diberikan apabila terdapat perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan jelas	4
		Diberikan apabila terdapat perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan kurang jelas	3
4	Koda	Diberikan apabila terdapat perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa dengan tidak jelas	2



Hak



	Diberikan apabila tidak terdapat perubahan karakter pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita fabel yang ditulis siswa	1
Jumlah Skor		20

D. Penutup

Sebelum cerita fantasi dikumpulkan periksalah kembali apakah struktur cerita fabel yang Ananda tulis sudah benar dan lengkap, dan Ananda sudah menuliskan nama Ananda di atas teks tersebut!

Atas kerjasama dan bantuan Ananda peneliti mengucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 26 Juni 2024
Peneliti

Galih Maharani Endang
NIM. 12011223484



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak



LEMBAR VALIDASI TES UNJUK KERJA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 MANDAU

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd
NIP : 19890903 201903 1 012
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia
Pangkat/golongan :

Telah melakukan validasi terhadap tes unjuk kerja yang disusun oleh Galih Maharani Endang NIM 12011223484 tahun masuk 2020. Yang bersangkutan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan akan melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP NEGERI 9 MANDAU".

Petunjuk

1. Melalui lembar validasi ini, Bapak/Ibu diminta untuk memberikan pendapat dan penilaian atau validasi terhadap tes unjuk kerja ini.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

No.	Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Netral (N)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Jika Bapak/Ibu memberi penilaian Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada butir-butir pertanyaan, mohon tuliskan catatan perbaikan pada kolom yang telah

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- disediakan. Jika Bapak/Ibu memberi penilaian Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N) pada butir-butir pernyataan, maka Bapak/Ibu tidak perlu menuliskan catatan perbaikan.
4. Jika Bapak/Ibu merasa perlu untuk memberi catatan secara umum demi perbaikan instrumen ini, mohon tuliskan pada bagian saran secara umum.
 5. Mohon Bapak/Ibu menuliskan identitas lengkap di akhir validasi tes unjuk kerja ini.

No	URAIAN	PENILAIAN				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Aspek Petunjuk					
	a. Petunjuk instrumen dinyatakan secara jelas.		✓			
	b. Kriteria skor yang diberikan dinyatakan secara jelas.	✓				
2.	Aspek Cakupan Instrumen Angket					
	a. Butir-butir pernyataan pada tes unjuk kerja dinyatakan dengan jelas.		✓			
	b. Kompetensi yang ingin dicapai disajikan dalam tes.		✓			
3.	Aspek Bahasa					
	a. Menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan mudah dipahami.	✓				
	b. Bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan.	✓				
	c. Menggunakan ejaan yang disempurnakan.	✓				

A. Saran

Dilanjutkan ke tahap selanjutnya

.....

.....

.....

.....

.....



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka rubrik penilaian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.
- ☒ 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Pekanbaru, 26 Juni 2024

Yang menyatakan

Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd
NIP. 19890903 201903 1 012



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

INSTRUMEN PENILAIAN

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FABEL SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 9 MANDAU
UNTUK AHLI MATERI DAN BAHASA**

Nama Validator : Welli Marlisa, M.Pd.
Profesi/Instansi : Dosen UIN Suska Riau
Hari/Tanggal : Rabu , 3 Juli 2024

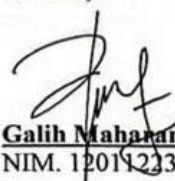
Judul Penelitian : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau.
Peneliti : Galih Maharani Endang
Pembimbing : Vera Sardila, M.Pd.
Instansi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang didesain, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti,


Galih Maharani Endang
NIM. 12011233484



Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Sedang
 - 2 = Buruk
 - 1 = Sangat Buruk
3. Kemudian tulislah kritik dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

1. Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Media komik digital yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					✓
2	Media komik digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
3	Media komik digital dapat mempermudah siswa dalam berimajinasi dalam membuat teks cerita fabel					✓
4	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
5	Penampilan media komik digital menarik.				✓	
6	Komik digital yang ditampilkan dapat mengembangkan imajinasi peserta didik.					✓
7	Bahasa yang digunakan dalam komik digital mudah dipahami.					✓

UIN SUSKA RIAU

University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen ini dinyatakan

- ☒ 1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 - ☐ 2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
 - ☐ 3. Tidak layak digunakan
- *) Lingkari salah satu

Pekanbaru, 3 Juli 2024

Validator Ahli Materi dan Bahasa

Well Marlisa, M.Pd.
NIP. 19910413 201903 2 026



LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PROSES BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK DIGITAL

Nama Guru : Galih Maharani Endang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Teks Cerita Fabel

Kelas/Semester : VII /

Tahap	Aktivitas Guru	Kemunculan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan	Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a Bersama	✓	
	Guru memperhatikan kesiapan psikis dan fisik siswa	✓	
	Guru mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan didalam kelas	✓	
	Guru memberikan motivasi, apresepasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓	
	Guru memberikan penjelasan materi	✓	
Inti	Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik, untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dijelaskan	✓	
	Guru menayangkan media komik digital . Peserta didik diminta untuk mengamati media komik yang ditayangkan dan mencatat apa yang terdapat dalam tayangan tersebut.	✓	
	Setelah mengamati media komik digital yang ditayangkan, guru meminta siswa untuk membuat teks fabel	✓	
Penutup	Guru dan peserta didik melakukan refleksi	✓	
	Guru memberikan apresiasi	✓	
	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.	✓	
	Pembelajaran diakhiri dengan do'a dan salam	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM PROSES BELAJAR MENGGUNAKAN
MEDIA KOMIK DIGITAL**

Nama Guru : Galih Maharani Endang

Kelas : VII

Hari/Tanggal :

Sekolah : SMP Negeri 9 Mandau

Tahap	Aktivitas Siswa	Kemunculan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan	Peserta didik menjawab salam guru dan berdoa dengan bersungguh-sungguh	✓	
	Peserta didik menunjukan antusiasisme/minat terhadap kegiatan pembelajaran	✓	
	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan berlangsung	✓	
Inti	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait materi pembelajaran pada sesi awal pembelajaran	✓	
	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru	✓	
	Peserta didik mengamati media komik digital yang ditampilkan oleh guru	✓	
	Peserta didik menulis teks cerita fabel	✓	
Penutup	Peserta didik dan guru melakukan refleksi	✓	
	Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini	✓	
	Pembelajaran diakhiri dengan do'a dan salam		

Penyaji

Galih Maharani Endang

12011223484



Lampiran 11

Pekerjaan Siswa

a. Pretest

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Nama : Inri

Kelas : 700

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul "Semut dan Belalang"
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !

Semut dan belalang

Pada suatu hari..... adalah seorang semut... dan belalang... dan terjadi permasalahan... seorang belalang menginjak semut..... semut sangat kesal.. terhadap belalang... belalang tidak sadar kalau dia menginjak semut....

Sebelum itu semut ingin mengambil makanan dan akan tetapi belalang sudah mengambil di luar... dan si semut menangis.... belalang melihat semut itu menangis.. dan belalang kasihan terhadap

semut dan belalang itu berkata... mengapa kau menangis.. jawab semut tidak ada alasan.... sayu belalang mulai berkata katakanlah.. aku tidak akan marah... jawab semut aku ingin mengambil makanan tetapi kau sudah mengambilnya... dan belalang mulai kasihan...

belalang memberikan makanan tersebut dan belalang meminta maaf atas kesalahannya. semut pun memaafkan belalang. belalang tersebut...

Pesan moral: berhati-hatilah agar dapat selamat dari marah karena dengan berhati-hati seorang jg dapat memelamatkan orang disekitarnya



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Nama : Alfar

Kelas : VII 1

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul "Semut dan Belalang"
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !

semut dan belalang

Pada suatu hari belalang lagi membuli semut. terus menerus belalang membuli semut

Satu hari belalang membuli semut lagi. semut bertanya mengapa kamu membuli aku

belalang menjawab karena aku bosan

terus belalang mendorong semut kesungai. Gajah pun melihat dan Gajah pun melaporkannya ke hewan-hewan di hutan keesokan hari hewan-hewan pun menceritakan tentang si belalang. belalang pun bingung hewan itu menceritakan apa. belalang pun mendekati hewan itu pun jauh belalang pun bingung kelinci datang ia berkata belalang kenapa kamu membuli belalang pun menangis pada saat itu belalang tidak akan membuli lagi karna

Pesan moral = tidak boleh membuli orang yang tidak bersalah nanti dapat karma



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Nama : Yusuf Rony

Kelas : 7.1

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul "Semut dan Belalang"
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !

Semut dan belalang

Suatu hari hidup lah seekor semut dan belalang Pada Suatu hari semut sedang mencari makanan untuk persiapan makanan nya di sarangnya Pada Suatu hari datang lah belalang untuk mencari makanan, tetapi belalang bingung mengapa semua makanan habis dan belalang melihat semut membawa makanan, lalu belalang mengikuti sebut ke sarang nya dan belalang menemui banyak sekali makanan di sarang semut dan belalang punya ide untuk mencuri makanan si semut, dan belalang ketahuan sedang mencuri makanan si sebut dan si semut bertanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



b. Posttest

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Nama : Restu Uli

Kelas : 7.1

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul "Semut dan Belalang" berdasarkan media komik digital di tampilan proyektor!
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !

SEMUT YAN BAIK HATI

Pada zaman dahulu hiduplah hewan-hewan yang sedang mencari makanan untuk musim dingin.

Pada suatu pagi belalang sedang bermalas-malasan dan bermain biola setiap saat. Sedangkan para semut sedang bekerja keras mencari makanan untuk musim dingin.

Semut berkata, "belalang mengapa engkau tidak mencari makanan untuk musim dingin dan kamu hanya bermalas-malasan?"

Belalang berkata, "kenapa kita harus bekerja keras untuk mencari makanan. Lebih baik kita bermalas-malasan dan menikmati pemandangan yang ada."

Semut khawatir terhadap belalang. Setiap hari belalang membuat lagu dan terus bermimpi ingin menjadi peman biola yang terkenal.

Belalang tidak atau lupa mencari makanan untuk musim dingin. Sedangkan semut sudah memiliki banyak stok makanan.

Hingga sudah saatnya musim dingin. Belalang tidak mempunyai makanan, sehingga belalang kedinginan dan kelaparan. Sedangkan semut dapat berlindung di dalam rumah dengan hangat dan tidak akan kelaparan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ada saat itu belalang tidak kuat dengan musim dingin dan akhirnya ia mengetok pintu dengan rasa malu. Semut pun tidak membentok belalang masuk karena mereka hanya dapat memenuhi kebutuhan hidup keluarganya.

Saat itu belalang berkata "saya bersin. tidak akan bermalas-malasan lagi dan akan bekerja keras untuk mencari makanan untuk musim dingin, serta bermain atau membuat lagu baru pada waktu luang."

semut yang melihat keadaan belalang, mendengar belalang bersin. semut berkata "belalang ayo masuk ke rumah saya, agar kamu dapat terlindung, ditamah saya, hangat, dan dapat makanan disini. dan belalang pun berterimakasih."

Setelah musim dingin berakhir para semut dan belalang bekerja keras mencari makan dan tidak bermalas-malasan lagi. Setelah mencari makanan untuk musim dingin mereka mendengar lagu baru belalang.

sekarang mereka hidup bahagia, dan hidupnya terpuh serta mereka saling tolong-menolong, dan tidak akan pernah kekurangan apapun.

Pesan moral: kita harus bekerja keras memenuhi kehidupan kita, saling membantu terhadap sesama manusia. Dan tidak bermalas-malasan.



Dipindai dengan CamScanner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Nama : Juni

Kelas : 7.1

Soal :

1. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
2. Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul " Semut dan Belalang" berdasarkan media komik digital di tampilan proyektor!
3. Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !

Semut dan Belalang

Pada Suatu hari hiduplah seekor semut dan belalang mereka tinggal di hutan. mereka saling bertemu hingga mereka menjadi dekat. Semut yg dulu disayang dengan temannya tapi belalang mengejek sang semut dan semut tersebut menanggapi

"belalang : hahaha kau itu kecil semut dak sama kayak aku besar gagah tampan"

"Semut : semut merasa rendah apa yg di bilang dengan belalang"

"belalang : aku dulu menerima kamu karna kamu itu tidak mempunyai teman --"

dan pada suatu hari belalang jatuh ke dalam sumur yg dalam belalang meminta tolong "tolong-tolong". Sehingga semut pun mendengarkan ada yg meminta tolong

"Semut : seperti ini aku tadi mendengarkan ada yang meminta tolong, semut pun mencari sumber suara dan semut pun menemukan belalang. Sehingga belalang mengatakan "

"belalang : Semut tolong aku, semut aku terjebak di bawah sini semut-semut"

"Semut : walau pun aku selalu di rendah kan sama belalang tapi aku tidak tega meninggalkan belalang. Singga semut pun mencari tali untuk

->Sambungan



Dipindai dengan CamScanner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menolong belalang sehingga sampai di atas belalang pun
Merasa bersalah karena sudah membuli semut hingga:
"belalang = maafkan aku semut karena sudah membulimu
belalang pun berasa bersalah banget".
"Semut = tidak apa-apa belalang aku sudah memaafkan
kau jadi kita perlu berasa bersalah".
dan mereka pun menjadi teman yg baik,
saling membantu dan menghargai satu-sama lain
dan dari situ belalang menyadari kesalahannya
dan belalang pun tidak memilih-milih lagi teman
begitulah cerita belalang dan semut

tamat

~~Struktur~~ teks fabel

- 1 orientasi = Perkenalan nama
- 2 komplikasi = permasalahan
belalang dan semut
- 3 Resolusi = menyelesaikan masalah belalang dan semut
- 4 Pesan moral = kita tidak boleh saling mengejek/mer
buli sesama se-hewan atau makhluk
hidup

@buk maharini



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

90

Nama : Zaid Maulana

Kelas : 7.1

Soal :

- Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan struktur teks fabel !
- Buatlah secara individu Teks Cerita Fabel sesuai dengan judul " Semut dan Belalang" berdasarkan media komik digital di tampilan proyektor!
- Buatlah Tugas secara mandiri dan tidak boleh sama !

Pada suatu hari hiduplah segerombolan semut dan satu Belalang. Belalang adalah hewan yg sangat sombong. Pada siang hari Belalang melihat Para semut " Sedang Bolak-Bali, Belalang Bertanya kepada semut " Kulihat kenapa dari tadi Kalian Para semut mondar-mandir" semut menjawab " kami sedang mencari makanan agar bisa menyetok saat musim dingin" Belalang menjawab " hahaha kasian kali kalian, buat apa menyetok? aku raja tidak perlu jelan, capek-capek, aku kan punya sayap" esek Belalang dengan sombong. semut pun tak menghiraukan ejekan Belalang. Suatu saat yg tampak selalu Belalang, Belalang kelaparan dia menyerai, karena tidak ikut m e n y e t o k makana juga, Belalang pun datang, kerumah semut " Semot, Semot" Panggil Belalang, semut pun kawat " adapa Belalang?" Belalang menjawab sambil memegang perutnya



Dipindai dengan CamScanner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

"Ayo Keloporan Semut. Berpukuk ayo Menit Sedikit Setok
Makanan Kalian?"
Semut Menjawab "Bukan kah kau bisa terbang unfok
Mencari Makanan?"
"tapi," Aku tidak menemukan makanan satu pun, mungkin karena
Musim dingin"
Semut Jiam
"Semut? maaf Ya? kemaren aku sempat mengesek kalian?
Bolehkah Bagi sedikit makanan kalian? Semut menjawab
"Ya,ku maaf kau,tapi kamu tidak boleh Bersikap Sombong lagi

Jawab Belalang


"Ya,janji,Aku Berjanji tidak mengutangi lagi"

Semut menyodorkan makanan,sambil Berkata,
Baiklah,ini makanan untuk mu."

terima kasih semut,terimakasih Ban yak"

n e r e k a pun hidup pakur TAMAT!

Esan moral: jangan suka menjadi org yg
Sombong,dan org yg suka mengesek!!

! O K ! 

Lampiran 12

Dokumentasi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



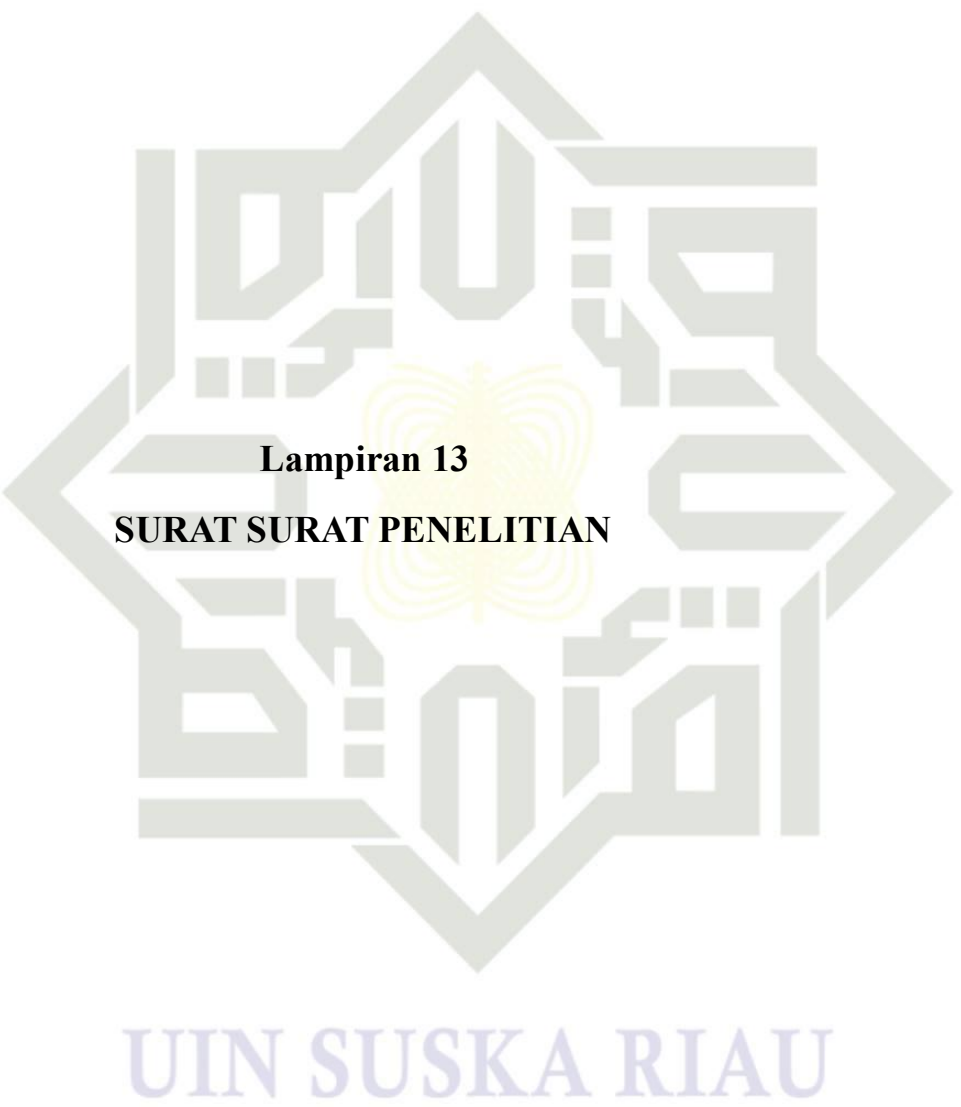
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 13

SURAT SURAT PENELITIAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 26 Juni 2024

Hal : Permohonan Menjadi Validator Instrumen Tes Unjuk Kerja

Lampiran : 1 Lembar

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing :

Nama : Vera Sardila, M.Pd

NIP : 19740215 200701 2 024

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini meminta kesediaan Bapak/Ibu :

Nama : Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd.

NIP : 19890903 201903 1 012

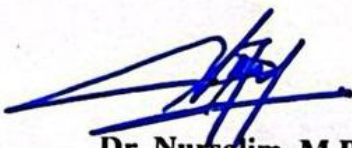
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia

Untuk menjadi validator instrumen tes unjuk kerja pada jenis penelitian skripsi dengan judul "Penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP NEGERI 9 MANDAU.

Atas perhatian dan perkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

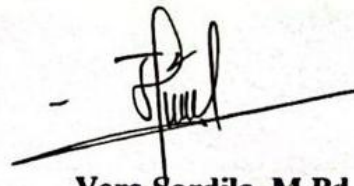
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia



Dr. Nursalim, M.Pd
NIP. 19660410 199303 1 005

Pembimbing



Vera Sardila, M.Pd
NIP. 19740215 200701 2 024

Pekanbaru, 26 JUNI 2024

Hal : Permohonan Menjadi Validator Materi dan Bahasa

Lampiran : 1 Lembar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing:

Nama : Vera Sardila, M.Pd.

NIP : 19740215 200701 2 024

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini meminta kesediaan Bapak/Ibu:

Nama : Welli Marlisa, M.Pd

NIP : 19910413 201903 2 026

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia

Untuk menjadi Validator Materi dan Bahasa pada jenis penelitian skripsi dengan judul "Penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP NEGERI 9 MANDAU", atas nama mahasiswa Galih Maharani Endang dengan NIM 12011223484.

Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

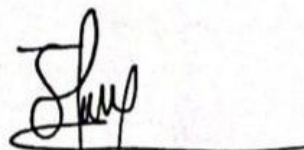
Wassalamualaikum Wr. Wb

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia

Pembimbing



Dr. Nursalim, M.Pd.
NIM. 19660410 199303 1 005



Vera Sardila, M.Pd.
NIP. 19740215 200701 2 024



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/11251/2024
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 26 Juni 2024

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SMP Negeri 9 Mandau
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Galih Maharani Endang
 NIM : 12011223484
 Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2024
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

a.n. Dekan

Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 9 MANDAU

JL. Abdurrahman Kelurahan Pematang Pudu Duri
 NSS: 201090204015, NPSN: 10496652 Akreditasi B
 Email: smpn15mandau@yahoo.co.id

Nomor : 422/ADM/SMPN9/VI/2024/033
Sifat : Biasa
Lamp : -
Hal : Balasan Izin Melakukan PraRiset

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat Nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/11251/2024 tanggal 26 Juni 2024, perihal Permohonan Izin Melakukan PraRiset dalam rangka mendapatkan data penelitian nya atas nama mahasiswa :

Nama : Galih Maharani Endang
Nim : 12011223484
Semester : VIII (Delapan) / 2024
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas kami terima untuk melaksanakan PraRiset di SMP Negeri 9 Mandau.

Demikian izin melaksanakan PraRiset ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Duri, 28 Juni 2024
 Kepala UPT Satuan Pendidikan
 SMPN 9 Mandau

 Nelvia Riza, S.Pd
 NIP. 798203072009032006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.fik.uinsuska.ac.id. E-mail: eflak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-11560/Un.04/F.II/PP.00.9/07/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 02 Juli 2024 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Galih Maharani Endang
NIM	: 12011223484
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 9 Mandau

Waktu Penelitian : 3 Bulan (02 Juli 2024 s.d 02 Oktober 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag. &
NIP. 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan : Antara No. Kode Pos : 28712
No. Telp/Fax : (0766) 23615 e-Mail : info@dpmptsp.bengkalis.go.id Website : dpmptsp.bengkalis.go.id

Nomor : 500.16.7.4/DPMPTSP-JU/VII/2024/501
Lampiran : -
Hal : Rekomendasi

Bengkalis, 18 Juli 2024
Kepada :
Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten
Bengkalis
di -

Tempat

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bengkalis,
memperhatikan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi
Riau Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/67271 tanggal 03 Juli 2024 perihal Permohonan
Riset, dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

Nama : GALIH MAHARANI ENDANG
Alamat : Jl. Tribata Ujung Gg. Mufakat No. 3 Kelurahan Duri Barat
Kecamatan Mandau
NIM : 1403
Universitas : UIN SUSKA RIAU
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Jenjang : S1

Bermaksud mengadakan riset/pras riset dalam rangka :

1. Judul :
"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dalam Meningkatkan
Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau".
2. Lokasi Penelitian :
SMP NEGERI 9 MANDAU.
3. Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) Bulan terhitung sejak tanggal rekomendasi ini
dibuat.

Sehubungan hal tersebut untuk proses selanjutnya kami serahkan kepada Saudara, mengingat
pada prinsipnya kami tidak keberatan terhadap penelitian yang bersangkutan sepanjang
dipenuhinya ketentuan dan persyaratan yang berlaku.

Demikian disampaikan, untuk dapat dimaklumi dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkalis
Pada tanggal : 18 Juli 2024

a.n. BUPATI BENGKALIS
Pit. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN BENGKALIS,



MUHAMMAD THAIB, SH
Pembina (IV/a)
NIP. 19780912 201001 1 003

Tembusan disampaikan kepada Yth. :

1. Kepala DPMPTSP Provinsi Riau;
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bengkalis;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS

DINAS PENDIDIKAN

Jalan Pertanian Nomor : 012 Bengkalis Kode Pos 28714
Telepon : 0821-6976-5430 Fax (0766) 8001009 E-Mail : bengkalisdisdik884@gmail.com
Website : www.disdik.bengkaliskab.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 400.3/ 2788 /DISDIK

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI/TESIS

Menindaklanjuti Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bengkalis Nomor : 500.16.7.4/DRMPTSP-JU/VII/2024/501 Tanggal 18 Juli 2024 Hal Rekomendasi, dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : GALIH MAHARANI ENDANG
NIM : 12011223484
Program Study : Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas : UIN SUSKA Riau
Jenjang : S1
Alamat : Jl. Tribrata Ujung Gg. Mufakat No. 3 kelurahan Duri Barat
Kecamatan Mandau
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 9 Mandau
Judul Skripsi/Tesis : "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FABEL SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9 MANDAU".

dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Terlebih dahulu berkoordinasi dengan pihak terkait .
2. Tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar (KBM).
3. Riset ini dilakukan hanya berhubungan dengan judul dan permasalahan yang teliti.
4. Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi riset.

Demikian Rekomendasi ini diberikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkalis, 24 Juli 2024

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN BENGKALIS
SEKRETARIS,

u.p. KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN,

H. MUKHTAR, S.Pd., M.M
PEMBINA TK.I

NIP. 19700710 199512 1 004

Tembusan :

1. Yth. Bupati Bengkalis di Bengkalis (sebagai laporan);
2. Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Bengkalis
3. Yth. Kepala SMP Negeri 9 Mandau;



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampar Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Galih Maharani Endang
Nomor Induk Mahasiswa : 12011223484
Hari/Tanggal Ujian : 12 Juni 2024
Judul Proposal Ujian : Penggunaan media pembelajaran berbasis kamik digital dalam meningkatkan ketahanan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Martius, M. Hum.	PENGUJI I		
2.	Drs. Akmal, M. Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil
kan I

Dr. Zarkasih, M. Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 25 Juni 2024..
Peserta Ujian Proposal

Galih Maharani Endang
NIM. 12011223484



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/461/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 11 Januari 2024

Kepada
Yth. Vera Sardila, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Galih Maharani Endang
NIM : 12011223484
Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul : Penggunaan media pembelajaran berbasis komik (cetak dan digital) sebagai media sumber kreatif dalam pembelajaran menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 9 Mandau
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.

IP. 19721017199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1010/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 20 Januari 2025

Kepada
Yth.
1. Vera Sardila, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Galih Maharani Endang

NIM : 12011223484

Jurusan : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Bahasa Indonesia dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



D. Zarkasih, M.Ag.

IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Galih Maharani Endang, Lahir di Duri, pada tanggal 27 Agustus 2001. Merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Slamet Haryanto, S.Pd dan Ibunda Endang Supiati, S.Pd. Memiliki 2 Saudara laki-laki yang Bernama Galuh Maharaja Haryanto, S.Sos dan Gilang Tirta -

Mahesa, dan penulis juga memiliki satu saudara Perempuan yang bernama Geulis Citra Prameswari. Pendidikan formal yang ditempuh penulis di SD 30 Mandau, lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan ke SMP N 8 Mandau, lulus pada tahun 2016. dan melanjutkan ke jenjang SMA Negeri 8 Mandau dan lulus pada tahun 2019. Kemudian, pada tahun 2020 penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Dalam masa perkuliahan penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Bukit Kapur dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA SERIRAMA Pekanbaru. Penulis melakukan penelitian dari bulan Juli 2024 hingga Oktober 2024 di SMP Negeri 9 Mandau dengan judul *“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Mandau”* Berkat Rahmat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dibawah bimbingan ibu Vera Sardila, M.Pd. Peneliti dinyatakan lulus pada sidang munaqasyah pada tanggal 12 Maret 2025, dengan IPK terakhir 3,63 dengan predikat sangat memuaskan dan berhak untuk menyandang gelar Sarjana (S.Pd),