

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MEDIA ANIMASI
PADA MATERI MENULIS TEKS CERPEN SISWA KELAS XI
SMA AI-WASLIYAH PASAR SENEN MEDAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat
mencapai gelar sarjana pendidikan program studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Oleh :

Enggy Vistia Effendi

71180513013

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang Strata-1 (S1)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya Kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MEDIA ANIMASI PADA MATERI MENULIS TEKS CERPEN SISWA KELAS XI SMA AL-WASLIYAH PASAR SENEN MEDAN.**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini bukan hanya kerja keras penulis semata, melainkan juga dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pertama kali penulis terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua penulis ayahanda dan ibunda yang telah mengasuh penulis hingga saat ini.

Terima kasih selanjutnya disampaikan kepada :

1. Bapak Dr. H. Yanhar Jamaluddin, MAP, Selaku Rektor Universitas Islam Sumatera Utara.
2. Ibu Prof. Hj. Hasrita Lubis, M.Pd, Ph.D. Sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Hj.Rita, M.Pd. Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia yang telah banyak membantu proses administrasi dalam Penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dr. Liesna Andriany, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu bimbingan, petunjuk dan Saran yang sangat berguna Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Hj. Deliani, M.Si. Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu bimbingan, petunjuk, dan saran yang sangat berguna Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan selama penulis dalam masa perkuliahan.
7. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas keguruan Dan ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatera Utara Angkatan 2018, khususnya kepada Muhammad Faisal Kansal atas kebersamaan selama kuliah, yang selalu memberikan motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, dengan tulus ikhlas Memberikan doa dan dukungan kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis tidak luput dari kesalahan dan kesilapan dalam menulis isi skripsi ini. Oleh karena itu, dengan lapang dada penulis mengharap kritik dan saran dari pembaca kesempurnaan skripsi ini. Artinya harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi penulis dalam memajukan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia pada masa mendatang.

Medan, Oktober 2023

Penulis

Enggy Vistia Effendi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, PENELITIAN YANG RELEVAN.....	9
A. Kajian Teoritis	9
1. Bahan Ajar	9
2. Modul.....	15
3. Media Pembelajaran	21
4. Media Animasi	26
5. Menulis	30
6. Teks Cerita Pendek.....	32
B. Kerangka Berpikir	43

C. Penelitian yang Relevan	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel Penelitian	49
C. Prosedur Penelitian.....	50
D. Instrumen Penelitian.....	58
E. Teknik Pengumpulan Data.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan Penelitian.....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	43
Gambar 2. Langkah-Langkah Penelitian (R&D).....	51
Gambar 3. Bahan Ajar sebelum dikembangkan	54
Gambar 4. Modul Berbasis Media Animasi	55
Gambar 5. Tampilan Awal <i>Login Animaker</i>	70
Gambar 6. Tampilan <i>Create a Video</i>	70
Gambar 7. Tampilan <i>Template</i>	71
Gambar 8. Tampilan Fitur Karakter.....	71
Gambar 9. Tampilan menu <i>Action</i> dan <i>Expression</i>	72
Gambar 10. Tampilan Menu <i>Publish</i>	72
Gambar 11. Tampilan Produk	73
Gambar 12. Tampilan Kompetensi Dasar	74
Gambar 13. Tampilan Indikator Capaian.....	74
Gambar 14. Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	75
Gambar 15. Tampilan Pertanyaan Cerpen	76
Gambar 16. Tampilan pengertian Cerpen	77
Gambar 17. Tampilan Ciri-ciri Cerpen	77
Gambar 18. Tampilan Unsur Instrinsik Cerpen.....	78
Gambar 19. Tampilan Unsur Ekstrinsik Cerpen	79
Gambar 20. Tampilan Kaidah Kebahasaan	79
Gambar 21. Tampilan Langkah-langkah Menulis Cerpen	80

Gambar 22. Tampilan Menentukan Tema.....	81
Gambar 23. Tampilan Mengumpulkan Bahan	81
Gambar 24. Tampilan Menyusun kerangka	82
Gambar 25. Tampilan Mengembangkan Kerangka dan Memberi Judul	83
Gambar 26. Tampilan Soal 1	83
Gambar 27. Tampilan Soal 2	84
Gambar 28. Tampilan Soal 3	84
Gambar 29. Perbaikan Ciri-ciri Cerpen	94
Gambar 30. Perbaikan Contoh Abstrak	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perincian Pelaksanaan Penelitian.....	49
Tabel 2. Populasi	50
Tabel 3. <i>Skala Likert</i>	58
Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Untuk Ahli Materi.....	59
Table 5. Kisi-kisi Penilaian Untuk Ahli Media	60
Tabel 6. Kisi-kisi Respon Siswa.....	60
Tabel 7. Analisis dan Kualifikasi Produk.....	64
Tabel 8. Angket Validasi Ahli Materi I	85
Tabel 9. Angket Validasi Ahli Materi II	87
Tabel 10. Angket Validasi Ahli Media I.....	89
Tabel 11. Angket Validasi Ahli Media II.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	104
Lampiran 2. Silabus.....	110
Lampiran 3. Lembar Angket Validasi Materi 1 & 2.....	113
Lampiran 4. Lembar Angket Validasi Media 1 & 2.....	120
Lampiran 5. Lembar Angket Siswa.....	126
Lampiran 6. Tabel Penilaian Angket Siswa.....	127
Lampiran 7. Hasil Lembar Jawaban Siswa.....	128
Lampiran 8. Tabel Penilaian Lembar Jawaban Siswa.....	131
Lampiran 9. Surat Mohon Izin Penelitian.....	132
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian.....	133
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	134

DAFTAR PUSTAKA

- Adhinta dkk. 2021. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa Dalam Serangan Umum Kota Denpasar. Vol.10, No.3. Universitas Pendidikan Ganesha.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/37566> (di akses 12 November 2021).
- Adinda & Adjie .2011. *Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story* . Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.<https://docplayer.info/43286930-pembuatan-film-animasi-3d-berbasis2d-menggunakan-teknik-cell-shading-berjudul-the-postman-story.html>. (di akses September 2015).
- Al Maidah, Arshy. (2015). *Pengembangan Modul Tematik Sebagai Penunjang Bahan Ajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Patuk 1 Gunungkidul*. Universitas Negeri Yogyakarta. (di akses 20 mei 2015)
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/699/0>
- Al-Quran Surat An-Nahl Ayat 44 Juz 14.
- Arifin, Zainal.2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi .2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Artawan. 2010. *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dalman. 2011. *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Damanik, M. S. B. 2020. *Hubungan Penguasaan Diksi Terhadap Keterampilan Menulis Argumentasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 060938 Medan Johor Kwala Bekala Ta 2019/2020* .Universitas Quality.<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1034/4/BAB%20II.pdf>. (di akses 19 Februari 2021).
- Daryanto.2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta:Gaya Media.
- Dwi, Astuti. 2016. *Efektivitas Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/28212/> (di akses 6 Desember 2017).
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hidayatullah, dkk. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ilin, Nurhamidah. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Modul Teks Cerpen Dengan Pemanfaatan Program Aplikasi Exe Untuk Siswa Kelas Vii Di Mts Negeri Lawang Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2016/2017*.
<https://pbindoppsunisma.Com/Wp-Content/Uploads/2020/12/11.-Artikel-Ilin-Edit.Pdf> (di akses Januari 2020).
- Ina, Magdalena, dkk. 2020. Analisis Bahan Ajar. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Universitas Muhammadiyah Tanggerang. Vol.2, No.2.

- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>. (di akses 30 Juli 2020).
- Kamriantiramli. 2011. Media Animasi untuk Siswa : <http://kamriantiramli.wordpress.com/2011/02/28/pengaruh-penggunaan-media-animasisebagai-strategi-pembelajaran-aktif-pada-konsep-metabolisme-di-kelas-xii-man-negeri-2-sinjai/> (diakses Pebruari 2012).
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud 21 tahun 2016 tentang satndar isi sekolah dasar dan menengah*. Jakarta : Kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Khairun, Nisa. 2021. *Media Pembelajaran berbasis Animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV Min 8 Aceh Besar*. Tugas akhir sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun%20Nisa%2C%20160209088%2C%20FTK%2C%20PGMI%2C%20082267176003.pdf>. (di akses 9 Juli 2021).
- Kosasih, E. 2010. *Menjadi Penulis Remaja*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Kosasih, E.2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Kulla Lagousi. 2015. Peningkatan Kemampuan menulis cerpen melalui model pembelajaran Demonstrasi Siswa kelas vii SMP Negeri 1 Noling Kabupaten Luwu. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Pengajaran Bahasa dan Sastra*. FKIP Universitas Cokroaminoto Palopo. Vol.1, No.2 <https://docplayer.info/74171493-Peningkatan-kemampuan-menulis-cerpen-melalui-model-pembelajaran-demonstrasi-siswa-kelas-vii-a-smp-negeri-1-noling-kabupaten-luwu.html>. Mei 2015.
- Kurniawan, H. & Sutardi. 2012. *Penulisan Sastra Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novita, Wakhidatur. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Powtoon Materi Pythagoras Untuk Siswa Kelas Viii Smp/Mts*. Skripsi. Uin Satu Tulungagung. <http://repo.uinsatu.ac.id/20289/> (di akases 9 Agustus 2021).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, Andi.2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanti. 2016. *Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbasis Konflik Dengan Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas X Sman 5 Cimahi Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi, Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/11239/> (di akses 3 september 2016).
- Resa, Tafiyani.2017. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Biografi Melalui MediaAnimasi Berbasis Pendidikan Karakter untuk kelas X SMA*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/id/eprint/34273> (di akses 27 Maret 2019).
- Rini, Setiani. 2015. *Pengembangan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek berbasis adobe flash cs5 untuk kelas XI SMA*. Tugas akhir sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

- <https://eprints.uny.ac.id/16838/1/Rina%20Setiani%2010201244033.pdf> (di akses 17 April 2015)
- Sadiman, Arif dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari. 2013. *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono .2019. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.
- Tarigan, H. G. 2010. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Edisi Revisi. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. 2012. *Strategi pengajaran dan pembelajaran bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Umi, Khulsum, dkk. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dalam Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA*. Universitas Mulawarman. Vol. 1, No. 1. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. <https://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/4> (di akses 28 November 2019).

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Nama Sekolah : SMA Al-wasliyah Pasar Senen Medan
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : XI/1
 Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit
 Email Guru : enggivistia4@gmail.com

A. Kompetensi Inti

Kelas XI
KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis, pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah

abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek	3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek 3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah
4.9 Mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.	4.9.1 Menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun. 4.9.2 Merumuskan Langkah-langkah menulis cerpen

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pedagogik genre, saintifik, dan CLIL dengan model saintifik peserta didik dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerpen, menelaah teks berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan, merumuskan Langkah-langkah menulis menulis cerpen, dan menulis cerpen dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dengan rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab, bersikap komunikatif selama proses pembelajaran.

D. Materi Pembelajaran

Pengertian cerpen, Ciri-ciri cerpen, Unsur Pembangun cerpen, Stuktur cerpen, Langkah-langkah menulis cerpen

E. Pendekatan, Metode dan Model pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Problem Basic Learning (PBL)
3. Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan

F. Alat dan Bahan pembelajaran

1. Laptop
2. Spidol
3. Alat Tulis

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi,4C, HOTS	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<p>Peserta didik Merespon salam tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan.</p> <p>Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab).</p> <p>Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan</p>	<p>Religius</p> <p>Rasa Ingin Tahu</p>	10 Menit

	dipelajari, metode dan media, Langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran.		
Kegiatan Inti	<p>Orientasi Peserta didik pada masalah peserta didik mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru dari bahan bacaan yang disarankan.</p> <p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan / alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tentang unsur pembangun cerpen dan Langkah-langkah menulis cerpen.</p> <p>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi mengenai unsur pembangun cerpen.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi</p>	<p>Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Kerja sama (<i>Collaborative</i>)</p> <p>Berpikir kritis (<i>Critical thinking</i>)</p>	70 Menit

	<p>pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya yaitu cerpen.</p> <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah setiap peserta didik melakukan presentasi dan peserta didik yang lain memberikan apresiasi. Dan kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari peserta didik yang lain.</p>	Komunikatif (Communicative)	
Kegiatan Penutup	<p>Kegiatan guru Bersama peserta didik</p> <p>Membuat rangkuman/simpulan pembelajaran.</p> <p>Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</p> <p>Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>Kegiatan guru</p> <p>Melakukan penilaian</p> <p>Memberikan tugas kepada peserta didik untuk banyak membaca teks cerpen lainnya.</p>	<p>Kreativitas (<i>Creativity</i>)</p> <p>HOTS</p>	10 Menit

	Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa dan menutup kegiatan belajar mengajar		
--	--	--	--

H. Penilaian Proyek

No.	Indikator	Kategori Penilaian			
		Sangat Tepat (4)	Tepat (3)	Tidak Tepat (2)	Sangat Tidak Tepat (1)
1.	Ketepatan jawaban		√		
2.	Alokasi Waktu		√		
Nilai Total		6			

$$\text{Skor Penilaian} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor Total}} 100 = ?$$

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Habibah Lubis, S.Pd.

Enggy Vistia Effendi

Lampiran 2. Silabus

KELAS: XI

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Rumusan kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dirumuskan sebagai berikut.

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
<p>3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya 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</p>	<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Mengonstruksi informasi berupa pernyataan-pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur	4.1 Merancang pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulis
3.2 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur	4.2 Mengembangkan teks prosedur dengan memerhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan
3.3 Mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks ekplanasi lisan dan tulis	4.3 Mengkonstruksi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis
3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi	4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan
3.5 Mengidentifikasi informasi berupa permasalahan aktual yang disajikan dalam ceramah	4.5 Menyusun bagian-bagian penting dari permasalahan aktual sebagai bahan untuk disajikan dalam ceramah
3.6 Menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah	4.6 Mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memerhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat
3.7 Mengidentifikasi butir-butir penting dari satu buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca	4.7 Menyusun laporan butir-butir penting dari satu buku pengayaan (nonfiksi)
3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca	4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek

3.9	Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek	4.9	Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
3.10	Menemukan butir-butir penting dari dua buku pengayaan (nonfiksi) yang dibaca	4.10	Mempertunjukkan kesan pribadi terhadap salah satu buku ilmiah yang dibaca dalam bentuk teks eksplanasi singkat
3.11	Menganalisis pesan dari satu buku fiksi yang dibaca	4.11	Menyusun ulasan terhadap pesan dari satu buku fiksi yang dibaca
3.12	Mengidentifikasi formasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian yang dibaca	4.12	Melengkapi informasi dalam proposal secara lisan supaya lebih efektif
3.13	Menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan suatu proposal	4.13	Merancang sebuah proposal karya ilmiah dengan memerhatikan informasi, tujuan, dan esensi karya ilmiah yang diperlukan
3.14	Mengidentifikasi informasi, tujuan dan esensi sebuah karya ilmiah yang dibaca	4.14	Merancang informasi, tujuan, dan esensi yang harus disajikan dalam karya ilmiah
3.15	Menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah	4.15	Mengonstruksi sebuah karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan.
3.16	Membandingkan isi berbagai resensi untuk menemukan sistematika sebuah resensi	4.16	Menyusun sebuah resensi dengan memerhatikan hasil perbandingan beberapa teks resensi
3.17	Menganalisis kebahasaan resensi setidaknya dua karya yang berbeda	4.17	Mengkonstruksi sebuah resensi dari buku kumpulan cerita pendek atau novel yang sudah dibaca

3.18 Mengidentifikasi alur cerita, babak demi babak, dan konflik dalam drama yang dibaca atau ditonton	4.18 Mempertunjukkan salah satu tokoh dalam drama yang dibaca atau ditonton secara lisan
3.19 Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton	4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan
3.20 Menganalisis pesan dari dua buku fiksi (novel dan buku kumpulan puisi) yang dibaca	4.20 Menyusun ulasan terhadap pesan dari dua buku kumpulan puisi yang dikaitkan dengan situasi kekinian

Lampiran 3. Lembar Angket Validasi Materi 1 & 2

LEMBAR VALIDASI MATERI

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Dalam Menulis Cerpen

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Menulis Teks Cerpen
 Jenis Media : Modul Berbasis Media Animasi
 Validator Ahli Satu : Dra. Nila Safina, M.Pd.
 Hari / Tanggal : Kamis, 6 Oktober 2022

A . Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai narasumber validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat dan saran serta kritik dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan untuk digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respom terhadap pernyataan sesuai dengan petunjuk berikut.

B . Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan cara mengisi skala penilaian dengan tanda ceklis (√) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Jawaban penilaian didasarkan pada skala penilaian sebagai berikut, keterangan skala penilaian :

1 = Sangat Kurang

4 = Baik

2 = Kurang

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

- Komentar, kritik, saran, serta perbaikan mohon diisi pada bagian komentar yang telah disediakan.
- Bapak/Ibu mohon untuk melingkari poin yang dianggap sesuai dengan media pembelajaran yang dinilai pada bagian kesimpulan.

C. instrumen penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kualitas Materi (Kompetensi Dasar dan Bahasa)						
1	Kesesuaian standart kompetensi (KD)				✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
4	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas				✓	
5	Materi ditulis dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami				✓	
Aspek Isi (Sajian, Tampilan dan Evaluasi Materi)						
6	Kelengkapan materi				✓	
7	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
8	Contoh soal yang diberikan sesuai materi				✓	
9	Materi cerpen yang disajikan layak dan jelas				✓	
10	Ketepatan modul untuk menjelaskan materi			✓		

Jumlah			3	36
Total penilaian	39			

Komentar/Saran Umum :

- Pada pendahuluan jangan memberikan contoh dengan menggunakan kata "pada suatu hari"
- Materi kurang terperinci

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Medan, 6 Oktober 2022

Ahli Materi

Nila Satika
 Dra. Nila Satika, M.Pd

LEMBAR VALIDASI MATERI

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Dalam Menulis Cerpen

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi : Menulis Teks Cerpen
 Jenis Media : Modul Berbasis Media Animasi
 Validator Ahli Satu : Drs. Ali, M.M
 Hari / Tanggal : Kamis, 6 Oktober 2022

A . Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai narasumber validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat dan saran serta kritik dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan untuk digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pernyataan sesuai dengan petunjuk berikut.

B . Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan cara mengisi skala penilaian dengan tanda ceklis (√) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Jawaban penilaian didasarkan pada skala penilaian sebagai berikut, keterangan skala penilaian :

1 = Sangat Kurang

4 = Baik

2 = Kurang

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

- Komentar, kritik, saran, serta perbaikan mohon diisi pada bagian komentar yang telah disediakan.
- Bapak/Ibu mohon untuk melingkari poin yang dianggap sesuai dengan media pembelajaran yang dinilai pada bagian kesimpulan.

C . instrumen penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Kualitas Materi (Kompetensi Dasar dan Bahasa)						
1	Kesesuaian standart kompetensi (KD)					✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
4	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas					✓
5	Materi ditulis dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami				✓	
Aspek Isi (Sajian, Tampilan dan Evaluasi Materi)						
6	Kelengkapan materi				✓	
7	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
8	Contoh soal yang diberikan sesuai materi					✓
9	Materi cerpen yang disajikan layak dan jelas					✓
10	Ketepatan modul untuk menjelaskan materi				✓	

Jumlah				12	35
Total penilaian	47				

Komentar/Saran Umum :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

Program ini dinyatakan :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Medan, 6 Oktober 2022

Ahli Materi



Drs. Ali, M.M.

Lampiran 4. Lembar Angket Validasi Media 1 & 2

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Dalam Menulis Cerpen

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Menulis Teks Cerpen

Jenis Media : Modul Berbasis Media Animasi

Validator Ahli Satu : Pandu Prabowo Worsodirejo, SPd.M.Pd

Hari / Tanggal : Jumat, 7 Oktober 2022

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai narasumber validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat dan saran serta kritik dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan untuk digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pernyataan sesuai dengan petunjuk berikut.

B. Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan cara mengisi skala penilaian dengan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Jawaban penilaian didasarkan pada skala penilaian sebagai berikut, keterangan skala penilaian :

1 = Sangat Kurang	4 = Baik
-------------------	----------

2 = Kurang

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

- Komentor, kritik, saran, serta perbaikan mohon diisi pada bagian komentar yang telah disediakan.
- Bapak/Ibu mohon untuk melingkari poin yang dianggap sesuai dengan media pembelajaran yang dinilai pada bagian kesimpulan.

C. instrumen penilaian

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan (Teks dan Bahasa)						
1	Pemilihan teks pada media pembelajaran					✓
2	Kejelasan teks					✓
3	Teks mudah dibaca					✓
4	Kesesuain warna teks				✓	
5	Bahasa mudah dipahami					✓
6	Materi ditulis dengan bahasa baku				✓	
7	Penyampian menarik					✓
Tampilan (Background, Gambar dan Video)						
8	Kesesuain Background Dengan Video					✓
9	Kesesuaian Gambar Dengan Materi					✓
10	Kemenarikan Gambar					✓
11	Kejelasan Bentuk Video				✓	
12	Kejelasan Suara Video				✓	
13	Kecepatan Video				✓	
14	Kemenarikan Video					✓
Pengoperasian (Penyajian)						
15	Penyajian Sesuai Dengan Taraf Pikir Siswa				✓	
16	Durasi Video					✓
17	Sederhana Dan Menarik					✓
18	Kemudahan Dalam Penggunaan Media					✓
19	Isi Video Mudah Dipahami				✓	
20	Video Dapat Memicu Siswa Aktif Belajar					✓
Jumlah						
Total penilaian						
93						

Komentar/Saran Umum :

.....

.....

.....

.....

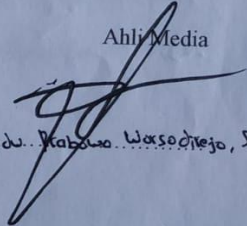
Kesimpulan :

Program ini dinyatakan :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Medan, 7 Oktober 2022

Ahli Media


Panduw. Prabowo Wasoditejo, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Dalam Menulis Cerpen

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Menulis Teks Cerpen
Jenis Media : Modul Berbasis Media Animasi
Validator Ahli Satu : Satria Yudha Prayogi, ST., M. Kom
Hari / Tanggal : Jum'at, 7 Oktober 2022

A . Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen sebagai narasumber validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat dan saran serta kritik dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan untuk digunakan. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respom terhadap pernyataan sesuai dengan petunjuk berikut.

B . Petunjuk Pengisian

- Penilaian dilakukan dengan cara mengisi skala penilaian dengan tanda ceklis (√) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Jawaban penilaian didasarkan pada skala penilaian sebagai berikut, keterangan skala penilaian :

1 = Sangat Kurang

4 = Baik

2 = Kurang

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

- Komentor, kritik, saran, serta perbaikan mohon diisi pada bagian komentar yang telah disediakan.
- Bapak/Ibu mohon untuk melingkari poin yang dianggap sesuai dengan media pembelajaran yang dinilai pada bagian kesimpulan.

C . instrumen penilaian

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan (Teks dan Bahasa)						
1	Pemilihan teks pada media pembelajaran				✓	
2	Kejelasan teks				✓	
3	Teks mudah dibaca				✓	
4	Kesesuain warna teks				✓	
5	Bahasa mudah dipahami				✓	
6	Materi ditulis dengan bahasa baku				✓	
7	Penyampian menarik				✓	
Tampilan (Background, Gambar dan Video)						
8	Kesesuain Background Dengan Video				✓	
9	Kesesuaian Gambar Dengan Materi				✓	
10	Kemenarikan Gambar				✓	
11	Kejelasan Bentuk Video				✓	
12	Kejelasan Suara Video				✓	
13	Kecepatan Video				✓	
14	Kemenarikan Video				✓	
Pengoperasian (Penyajian)						
15	Penyajian Sesuai Dengan Taraf Pikir Siswa				✓	
16	Durasi Video				✓	
17	Sederhana Dan Menarik				✓	
18	Kemudahan Dalam Penggunaan Media				✓	
19	Isi Video Mudah Dipahami				✓	
20	Video Dapat Memicu Siswa Aktif Belajar				✓	
Jumlah						20
Total penilaian						80

Komentar/Saran Umum :

.....
.....
.....
.....

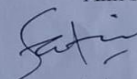
Kesimpulan :

Program ini dinyatakan :

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak digunakan

Medan, 7-10-2022

Ahli Media


Satrio Yudha Prayogi, ST., M.Kom

Lampiran 5. Lembar Angket Siswa

ANGKET KEBUTUHAN SISWA

Identitas Responden

Nama : *Ulfa bharani*
 Kelas : XI
 Sekolah : SMA Al-Wasliyah Pasar Senen Medan.

No	Pertanyaan	skor				
		1	2	3	4	5
1	Apakah modul berbasis media animasi mudah dipahami?					✓
2	Apakah modul berbasis media animasi mudah digunakan di dalam kelas?					✓
3	Apakah pembelajaran disajikan secara runtut?					✓
4	Apakah materi mudah dipahami?					✓
5	Apakah soal yang disajikan sesuai dengan materi?				✓	
6	Apakah suara di media animasi jelas ?				✓	
7	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?				✓	
8	Apakah modul berbasis media animasi menarik?			✓		
9	Apakah modul berbasis media animasi membuat anda berpikir secara mendalam saat menulis cerpen?				✓	
10	Apakah modul berbasis media animasi memudahkan anda berpikir tentang menulis cerpen?				✓	
11	Apakah modul berbasis media animasi memudahkan anda untuk belajar menulis cerpen?			✓		
12	Apakah setelah belajar melalui modul berbasis media animasi dapat membuat anda lebih mudah membuat cerpen?				✓	
13	Apakah soal yang disajikan mudah dipahami?				✓	
14	Apakah anda mengetahui tentang menulis cerpen?					✓
15	Apakah setelah melihat modul berbasis animasi anda bisa membuat cerpen?					✓
Jumlah				6	24	35
Total penilaian				65		

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Lampiran 6. Tabel Penilaian Angket siswa

Sekolah : SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan

Kelas : XI - SMA

No.	Nama	Skor Penilaian
1.	Habib Abdullah	93%
2.	Febriyani Salsabila	93%
3.	Yusri Rezeki	95%
4.	Nur Syahida Putri M.	81%
5.	Kevin	80%
6.	Riby Nazwa Putri	96%
7.	Isma Amelia	91%
8.	M. Yudha	92%
9.	Ahmad	75%
10.	Lukman Ardiansyah	80%
11.	Irwansyah Lubis	89%
12.	Muthia Salwa	97%
13.	Raja Arya Permana	92%
14.	Muhammad Fajar	97%
15.	Muhammad Renal Syahputra E.	91%
16.	Nisa Khairani	87%
17.	Khaidil Wahyudi	95%
18.	M. Ridwan	93%
19.	Pratami Putri	95%
20.	Siti Dariella	93%
21.	Dela Puspita	88%
22.	Muthia Anisa	91%
23.	Aldi Perdiansyah	96%
24.	Asmiranda Siregar	87%
25.	Amelita	87%

Lampiran 7. Hasil Lembar Jawaban Siswa

No. NAMA : M. Yudha
Date: KELAS XI Sun ○ Mon ○ Tues ○ Wed ○ Thu ○ Fri ○ Sat

'KELUARGA ADALAH SEBALANYA' 80

Aku Bernama Haikal Aku memiliki keluarga yang cukup lengkap. Ada Ayah, Ibu dan kakaku. Kami tinggal di sebuah kota di Bandung. Dari ayahku sebagai seorang Pelaut.

Ayah Pergi bekerja dan Pulang 3 bulan sekali bukan hal mudah bagi kami selalu terpisah jarak dari waku. Ketika Aku kecil Aku selalu Menangis Saat mengantar kepergian ayah untuk berlayar.

Aku selalu menghalangi Jalannya. Dan Ibu selalu membuat matanya berkaca-kaca. "Ayah Pergi demi kalian anak-anakku, demi Ibu dan demi masa depan kita".

Setiap tiga bulan Aku selalu menunggu ke datangan ayah bahkan Aku selalu tertidur di ruang tamu untuk Menanti Kehadirannya.

Seperti Saat Ini Pukul 19.30 Ada Yang mengetuk Pintu "tok.. tok.. tok Assalamualaikum"

Kami menjawab sambil berhamburan ke depan Pintu. Setelah terlihat sosok Bagah Itu kami langsung berhamburan kepelukannya merasakan harum bau tubuhnya dan melepaskan Rindu yang kian menggebu akhirnya terlepaskan.

No : _____
Date : _____

Sun Mon Tues Wed Thu Fri Sat

Hari Minggu rina dan keluarganya Pergi berlibur
Pergi berlibur ke danau toba disana dia senang menikmati
Suasana danau. Adiknya bernama tono berenang di danau
Suatu ketika tono berenang dengan rina, tona menemukan
sekor ikan mas yang besar lalu mereka menangkapnya dan
melepaskannya lagi.

Setelah itu mereka berdua ganti baju. Setelah selesai
ganti baju mereka berkeliling melihat keindahan
danau toba melihat Pegunungan, Bunga-Bunga yang indah
Setelah berkeliling mereka bergegas ingin pulang.

Date : _____
○ Sun ○ Mon ○ Tues ○ Wed ○ Thu ○ Fri ○ Sat

Pada Suatu Pagi hari Aku dan temanku Tomi
 ingin bermain bola di lapangan. Setelah sampai di lapangan
 kami bermain seperti biasa Tak lama kemudian ada
 warga yang teriak "API.. API.. API.. tolong" kami pun langsung
 melihat warga itu rumahnya hancur dilahap API.
 API yang menjulang tinggi membuat warga
 kewalahan untuk memadamkan API tersebut Akibatnya rumah
 yang bagus sekitar 10 rumah. Setelah datang pemadam
 kebakaran API tersebut dalam waktu 1 jam sudah padam.


Lampiran 8. Tabel Penilaian Lembar Jawaban Siswa

Sekolah : SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan

Kelas : XI - SMA

No.	Nama	Skor Penilaian
1.	Habib Abdullah	70
2.	Febriyani Salsabila	85
3.	Yusri Rezeki	80
4.	Nur Syahida Putri M.	80
5.	Kevin	60
6.	Riby Nazwa Putri	65
7.	Isma Amelia	75
8.	M. Yudha	80
9.	Ahmad	85
10.	Lukman Ardiansyah	65
11.	Irwansyah Lubis	75
12.	Muthia Salwa	75
13.	Raja Arya Permana	80
14.	Muhammad Fajar	95
15.	Muhammad Renal Syahputra E.	90
16.	Nisa Khairani	70
17.	Khaidil Wahyudi	80
18.	M. Ridwan	85
19.	Pratami Putri	70
20.	Siti Dariella	80
21.	Dela Puspita	60
22.	Muthia Anisa	85
23.	Aldi Perdiansyah	85
24.	Asmiranda Siregar	95
25.	Amelita	90

Lampiran 9. Surat Mohon Izin Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : - Pendidikan Sejarah – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 - Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia – Pendidikan Matematika
 - Pendidikan Biologi – Pendidikan Fisika – Pendidikan Kimia

Alamat : Kampus UISU Jalan Sisingamangaraja - Teladan Medan
 Telepon / Fax. (061) 7869730 Medan - Indonesia
 Website: www.fkip.uisu.ac.id Email: fkip@uisu.ac.id

Nomor : 737/E/E.09/X/2022 14 Rabiul Awal 1444 H
 Lampiran : Satu Exemplar 10 Oktober 2022 M
 Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Kepada : Yth. Kepala SMA Al-Washliyah Pasar Senen
 Medan


Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh
 Dengan hormat, teriring salam dan do'a semoga Bapak/Ibu beserta staf dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses menjalankan tugas. Amin.

Nama : **Enggy Vistia Effendi**
 NPM : 71180513013
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Jenjang Program : Strata Satu (S1)
 bermaksud akan melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul : **"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Pada Materi Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Al-Washliyah Pasar Senen Medan"**.

Sehubungan dengan hal di atas, mohon kepada Bapak/Ibu agar kiranya memberi izin kepada mahasiswa kami tersebut.


Demikian kami sampaikan, atas izin dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.



Prof. Hj. Hasrita Lubis, M.Pd., Ph.D.

Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN
Al Jam'iyatul Washliyah
SMK SWASTA AL WASHLIYAH
PASAR SENEN 2 MEDAN

Al Jam'iyatul Washliyah NSS : 234.076.004.076 Surat Izin Operasional : 420/670/PPMP/2015
 Jl. Pasar Senen No. 7 Kampung Baru, Kec. Medan Maimun, Sumatera Utara Telp. 7883282 Kode Pos 20154

SURAT KETERANGAN
 NO : 1160/F.05/Sekr/SMA-AW- PS/V/2022

Berdasarkan Surat Dekan FIKIP UISU Medan No.737/F/E.09/X/ 2022 Tanggal
 10 Oktober 2022 Perihal Mohon Izin Penelitian kepada kepala sekolah SMA Al-Washliyah
 Pasar Senen 1 Medan :

Nama : **Enggy Vistia Effendi**
 NIM : 71180513013
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)


Benar Nama Tersebut Di Atas Telah Melaksanakan Penelitian Di SMA AL-Washliyah Pasar
 Senen Medan Dalam Melengkapi Penyusunan Skripsi Yang Berjudul :

**“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Animasi Pada Materi Menuli Teks Cerpen
 Siswa Kelas XI SMA AL- Washliyah Pasar Senen Medan ”**

Yang di laksanakan pada :

Tanggal : 14 Oktober 2022
 Kelas : XI SMA

Demikian Surat Keterangan Ini Diperbuat Dengan Sebenar n ya Untuk Dapat Dipergunakan
 Sebagai Mestinya.

Medan, 28 Oktober 2022
 Kepala Sekolah

Habibul Lubis, SP

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian





