

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 2865 /UN48.7.1/ TA.00.03/2025 5 Agustus 2025
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.
Kepala SMP Negeri 1 Kuta
di Badung/ Kuta

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Hera Wulan Aristina Putri
NIM : 2212011022
Jurusan : Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2024/2025
Judul : Penerapan Metode Role Playing dengan Media Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kuta

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
NIP. 198104192006042002

Tembusan :

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 3. Modul Ajar

MODUL AJAR TEKS DONGENG

Nama Sekolah	: SMP Negeri 1 Kuta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/ Kelas/ Semester	: D/ VII/ Gasal
Alokasi Waktu	: 3 JP x 4 Pertemuan
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Elemen: Berbicara dan Mempresentasikan

Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif.

A. KOMPETENSI YANG AKAN DICAPAI

2.1 Peserta didik menceritakan kembali teks dongeng secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Gotong royong, Kreatif, Kritis, dan Mandiri.

C. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Pembelajaran Kooperatif

Metode : *Role Playing*

D. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

Media : *Canva Hyperlink* dan Salindia

Alat : LCD, Laptop, dan HP

Bahan : Materi Teks Dongeng

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu menceritakan kembali isi cerita dongeng secara lisan dengan baik.

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik dapat menyampaikan ide dan gagasan mereka, serta berinteraksi dengan orang lain secara efektif.

G. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Cerita dongeng apa saja yang pernah kalian dengar?
2. Siapa saja tokohnya?
3. Coba kalian ceritakan kembali isi cerita yang kalian dengar!

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-1	
Kegiatan Pendahuluan	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberi salam kepada guru. - Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik. - Peserta didik menyiapkan diri dalam belajar dan membantu guru menyiapkan media. - Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. 	
Kegiatan Inti	
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan, manfaat, materi, penilaian, dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait <u>penerapan metode <i>role playing</i> dengan media Canva guna menunjang pembelajaran.</u> - Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya jika masih ada yang belum dipahami.
Fase 2 Menyajikan informasi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi pengertian dongeng, unsur pembangun cerita, struktur, teknik suara, dan teknik tubuh dalam melakukan kegiatan mendongeng, serta mencermati contoh video keterampilan mendongeng melalui media <u>Canva.</u>
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah mengumpulkan informasi mengenai materi cerita fantasi, peserta didik <u>menerapkan metode <i>role playing</i> sesuai dengan arahan guru.</u> - Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.

kelompok-kelompok belajar	- Peserta didik diberi waktu untuk mempelajari peran dan latihan bersama kelompok.
Fase 4 Membimbing kelompok belajar dan bekerja	- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	- Guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok.
Fase 6 Memberikan penghargaan	- Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap hasil belajar peserta didik.
Kegiatan Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. - Peserta didik dan guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. - Peserta didik menyimak dan merespons informasi terkait tugas mendongeng yang akan ditampilkan secara berkelompok pada pertemuan selanjutnya. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	

AKTIVITAS PEMBELAJARAN PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik memberi salam kepada guru. - Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran peserta didik. - Peserta didik menyiapkan diri dalam belajar dan membantu guru menyiapkan media. - Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik untuk mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan. 	
Kegiatan Inti	
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan, manfaat, materi, dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. - Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait <u>penerapan metode <i>role playing</i> dengan media Canva guna menunjang pembelajaran.</u> - Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya jika masih ada yang belum dipahami.
Fase 2 Menyajikan informasi	- Peserta didik mengumpulkan kembali informasi mengenai materi teknik suara, dan teknik tubuh dalam melakukan kegiatan mendongeng.
Fase 3 Mengorganisasi siswa ke dalam	- Peserta didik kembali diberikan waktu untuk berlatih peran bersama dengan kelompoknya.

kelompok-kelompok belajar	
Fase 4 Membimbing kelompok belajar dan bekerja	- Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	- Guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok. - Sebelum dimulai, peserta didik secara berkelompok terlebih dahulu bermain intonasi dan ekspresi wajah sesuai dengan tampilan yang ada di layar proyektor. - Selanjutnya, peserta didik bermain peran bersama dengan kelompoknya, sesuai dengan peran yang sudah ditentukan.
Fase 6 Memberikan penghargaan	- Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap hasil belajar peserta didik.
Kegiatan Penutup	
<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. - Peserta didik dan guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. - Peserta didik menyimak dan merespons informasi terkait tes mendongeng yang akan ditampilkan secara individu pada pertemuan selanjutnya. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 	

I. ASSESMEN

Penilaian Keterampilan

1. Teknik penilaian : Pengamatan
2. Bentuk Instrumen : Indikator Penilaian Keterampilan Mendongeng

J. RUBRIK PENILAIAN

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Kejelasan ucapan	Pengucapan kata jelas dan mudah didengar.	Sangat baik	4
			Baik	3
			Cukup	2
			Kurang	1
2	Kelancaran berbahasa	Penyampaian lincer tanpa banyak jeda atau pengulangan.	Sangat baik	4
			Baik	3
			Cukup	2
			Kurang	1
3	Ketepatan isi cerita	Isi cerita sesuai tema, runtut, dan mudah dipahami.	Sangat baik	4
			Baik	3
			Cukup	2
			Kurang	1

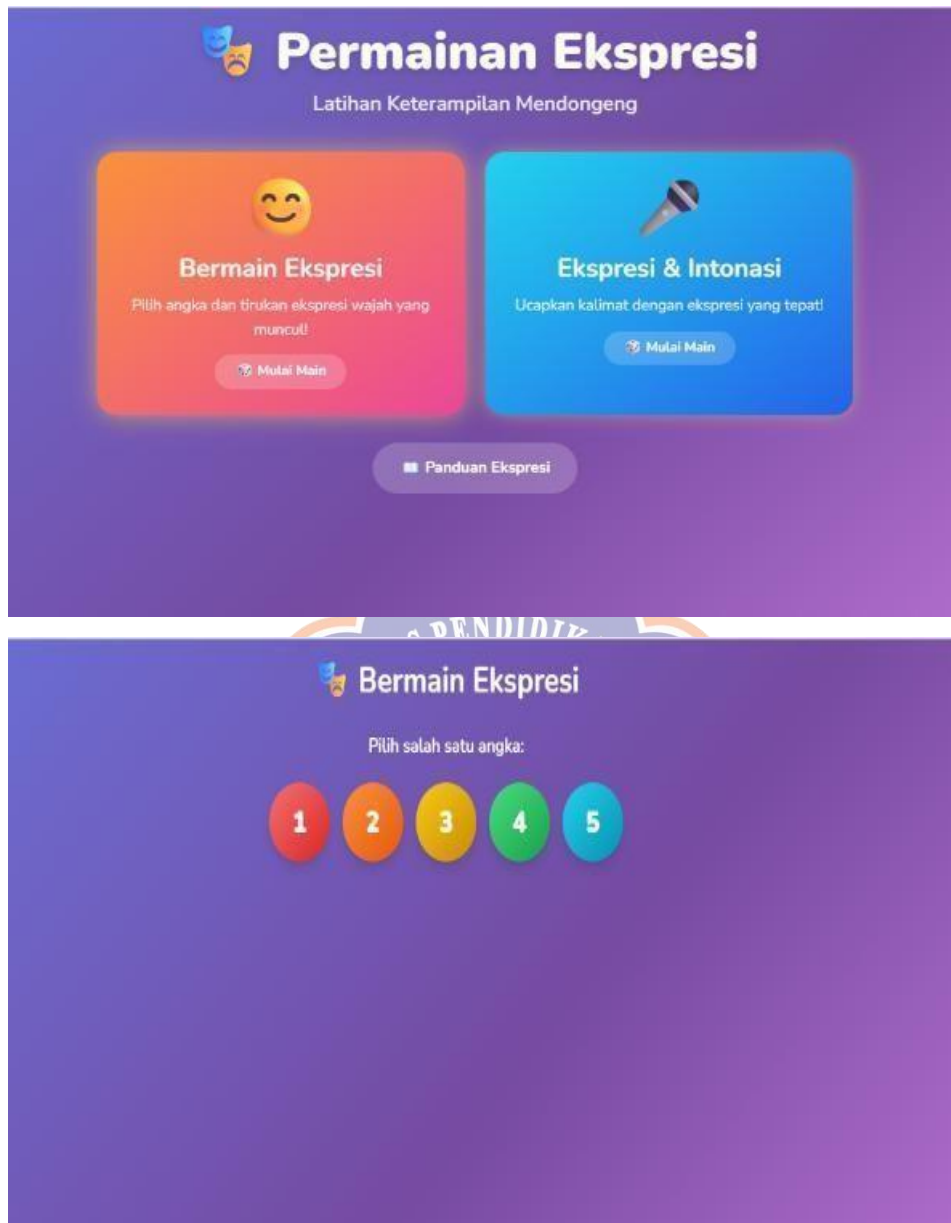
4	Intonasi dan tempo	Menggunakan nada dan jeda yang tepat sesuai dengan suasana cerita.	Sangat baik Baik Cukup Kurang	4 3 2 1
5	Ekspresi wajah	Melihatkan ekspresi wajah yang tepat sesuai dengan suasana cerita.	Sangat baik Baik Cukup Kurang	4 3 2 1
6	Gesture dan blocking	Menggunakan Gerak tubuh dan posisi untuk mendukung cerita.	Sangat baik Baik Cukup Kurang	4 3 2 1


Petunjuk penilaian:


$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Peserta Didik}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$



Lampiran 4. Media Canva Siklus I



 **Bermain Ekspresi**





MARAH

💡 Cara Mengekspresikan:

- ✓ Turunkan alis dan kerutkan dahi
- ✓ Mata melotot tajam dan fokus
- ✓ Katupkan bibir rapat atau kerutkan
- ✓ Keraskan rahang dan tegang
- ✓ Napas terdengar berat dan cepat

[🎮 Main Lagi](#)

 **Ekspresi & Intonasi**



Ucapkan kalimat ini:

"Terima kasih banyak"

Dengan ekspresi:

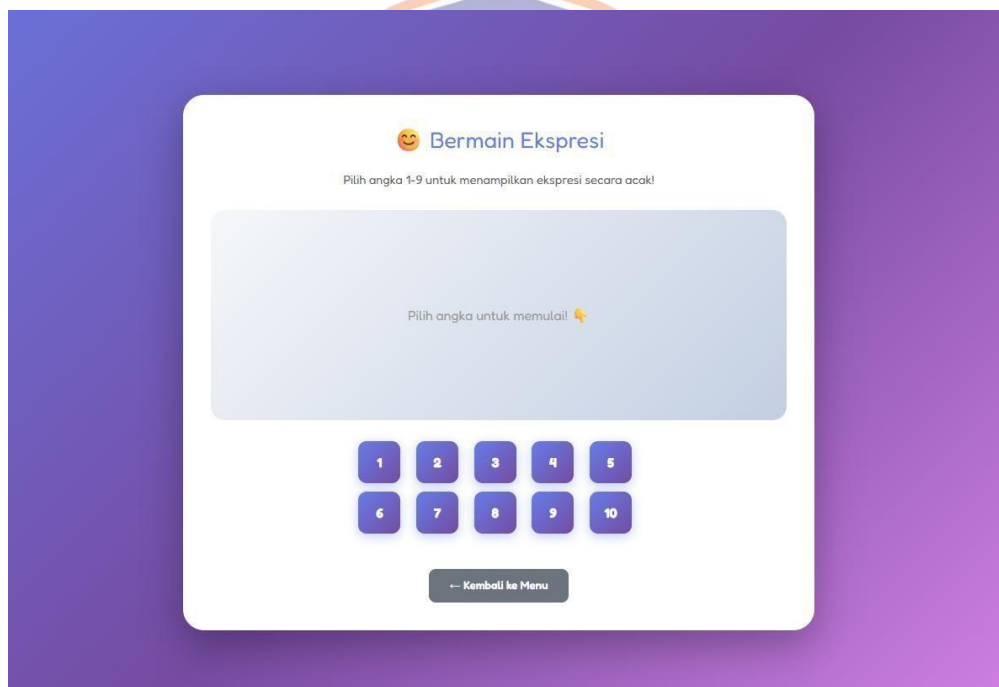
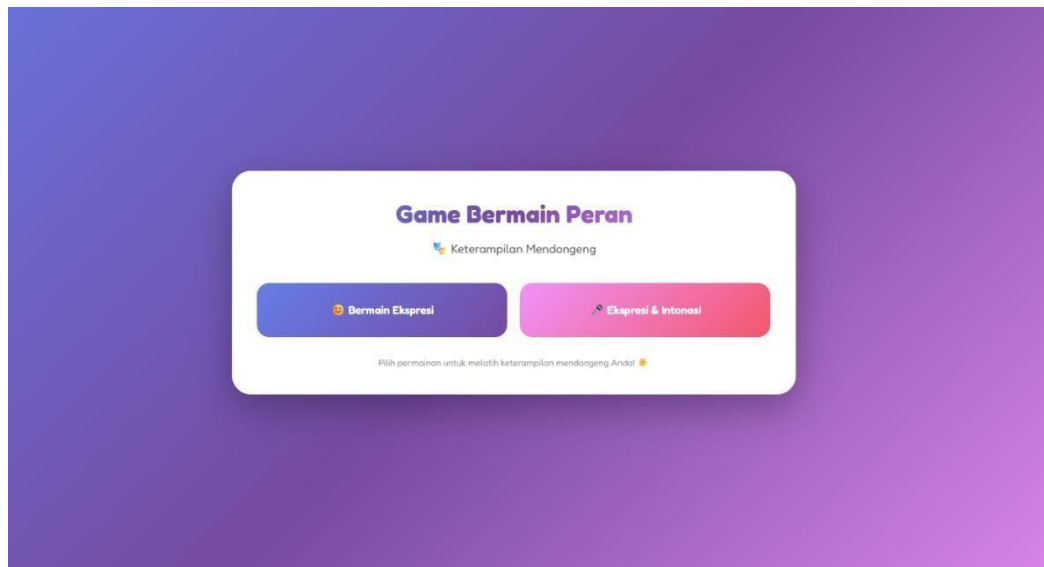
GEMBIRA

💡 Tips Mengucapkan:


- ✓ Buka mulut lebar-lebar dan tersenyum
- ✓ Tunjukkan gigi dengan bangga
- ✓ Mata berbinar dan menyipit karena senyum
- ✓ Angkat pipi ke atas
- ✓ Gunakan suara riang dan bersemangat

[🎮 Main Lagi](#)

Lampiran 5. Media Canva Siklus II




Pilih angka 1-9 untuk menampilkan ekspresi secara acak!



Curiga

Tips Bermain:
Kerut satu alis, miringkan kepala, matanya setengah terbuka, cemberut sedikit

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

 **Ekspresi & Intonasi**

Baca kalimat dengan ekspresi dan intonasi yang sesuai!

"Jangan lakukan itu!"

dengan ekspresi: **Marah**

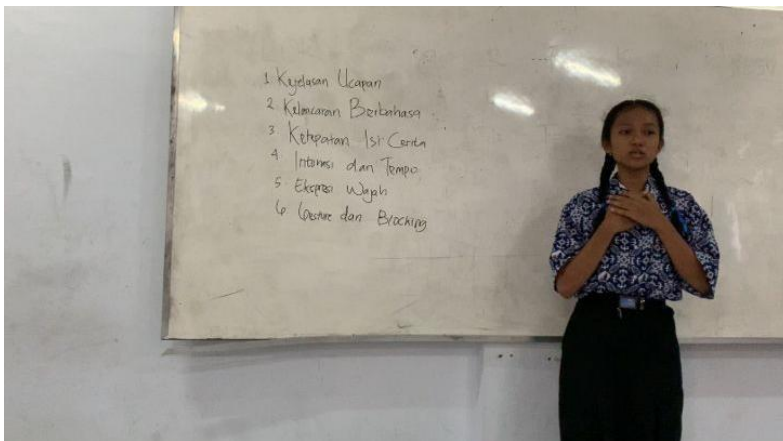
Tips Bermain:
Kerutkan alis, turunkan alis ke bawah, keraskan rahang, kerutkan hidung

Ekspresi 3 dari 3

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

[← Kembali ke Menu](#)

Lampiran 6. Dokumentasi Siklus I



Lampiran 7. Dokumentasi Siklus II





Lampiran 8. Pedoman Observasi Guru Siklus I

PEDOMAN OBSERVASI GURU

Hari/Tanggal : Rabu, 24 September 2020, Jumat 26 September 2020, dan Rabu 1 Oktober 2020

Guru : Luh Putu Diah Narasari, S.Pd.

No	Aspek yang Diamati	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan berdoa bersama.	✓		
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik.	✓		
3	Guru menyiapkan media pembelajaran.	✓		
4	Guru memberikan pertanyaan pemantik.	✓		
5	Guru menyampaikan tujuan, manfaat, materi, penilaian, dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.	✓		
6	Guru memberikan penjelasan terkait penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dalam menunjang pembelajaran keterampilan mendongeng kepada peserta didik.	✓		
7	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik melakukan kegiatan memahami penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dan diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami.	✓		
8	Guru menjawab pertanyaan/ komentar peserta didik.	✓		
9	Guru menegaskan kembali penerapan metode <i>role playing</i> dan penggunaan media canva.	✓		
10	Guru mempersilakan peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi mendongeng.	✓		
11	Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.	✓		
12	Guru menentukan siswa yang memerankan setiap tokoh dalam dongeng.	✓		
13	Guru memberikan siswa waktu mempelajari peran dan latihan bersama kelompok.	✓		
14	Guru membimbing siswa pada saat berlatih peran bersama kelompoknya.	✓		
14	Guru menginstuksikan peserta didik secara berkelompok untuk bermain intonasi dan ekspresi wajah sesuai dengan desain slide yang telah disiapkan.	✓		
15	Guru menugasi peserta didik secara berkelompok untuk memerankan dongeng sesuai dengan skenario.	✓		
16	Guru memberikan evaluasi hasil belajar masing-masing kelompok.	✓		
17	Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap hasil belajar peserta didik	✓		
18	Guru menyimpulkan materi.	✓		
19	Guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		
20	Guru menugasi peserta didik untuk mendongeng di depan kelas secara individu pada pertemuan berikutnya.	✓		
21	Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	✓		

Lampiran 9. Pedoman Observasi Guru Siklus II

PEDOMAN OBSERVASI GURU

Hari/Tanggal : Rabu, 9-10-2025, Jumat, 10-10-2025, Rabu, 15-10-2025, dan Jumat, 17-10-2025
 Guru : Luh Putu Diah Natasari, S.Pd.

No	Aspek yang Diamati	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan berdoa bersama.	✓		
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik.	✓		
3	Guru menyiapkan media pembelajaran.	✓		
4	Guru memberikan pertanyaan pemantik.	✓		
5	Guru menyampaikan tujuan, manfaat, materi, penilaian, dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.	✓		
6	Guru memberikan penjelasan terkait penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dalam menunjang pembelajaran keterampilan mendongeng kepada peserta didik.	✓		
7	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik melakukan kegiatan memahami penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dan diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami.	✓		
8	Guru menjawab pertanyaan/ komentar peserta didik.	✓		
9	Guru menegaskan kembali penerapan metode <i>role playing</i> dan penggunaan media canva.	✓		
10	Guru mempersilakan peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi mendongeng.	✓		
11	Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.	✓		
12	Guru menentukan siswa yang memerankan setiap tokoh dalam dongeng.	✓		
13	Guru memberikan siswa waktu mempelajari peran dan latihan bersama kelompok.	✓		
14	Guru membimbing siswa pada saat berlatih peran bersama kelompoknya.	✓		
14	Guru menginstruksikan peserta didik secara berkelompok untuk bermain intonasi dan ekspresi wajah sesuai dengan desain slide yang telah disiapkan.	✓		
15	Guru menugasi peserta didik secara berkelompok untuk memerankan dongeng sesuai dengan skenario.	✓		
16	Guru memberikan evaluasi hasil belajar masing-masing kelompok.	✓		
17	Guru memberikan penghargaan berupa pujian terhadap hasil belajar peserta didik.	✓		
18	Guru menyimpulkan materi.	✓		
19	Guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		
20	Guru menugasi peserta didik untuk mendongeng di depan kelas secara individu pada pertemuan berikutnya.	✓		
21	Guru mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	✓		

Lampiran 10. Pedoman Observasi Peserta Didik Siklus I

PEDOMAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Hari/Tanggal : Rabu, 24 September 2025, Jumat, 26 September 2025, dan Sabtu 1 Oktober 2025

Kelas : VII - A

No	Aspek yang Diamati	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa bersama.	✓		
2	Peserta didik menyimak guru untuk melakukan presensi.	✓		
3	Peserta didik membantu guru menyiapkan media pembelajaran.	✓		
4	Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik.	✓		
5	Peserta didik menyimak guru menyampaikan tujuan, manfaat, materi, penilaian, dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.	✓		
6	Peserta didik menyimak guru yang memberikan penjelasan terkait penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dalam menunjang pembelajaran keterampilan mendengarkan kepada peserta didik.	✓		
7	Peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dan diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami.	✓		
8	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi mendengarkan melalui media canva.	✓		
9	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil.	✓		
10	Peserta didik membagi peran dengan kelompoknya.	✓		
11	Peserta didik diberikan waktu mempelajari peran dan latihan bersama kelompok.	✓		
12	Peserta didik bermain intonasi dan ekspresi wajah sesuai dengan desain slide yang telah disiapkan secara berkelompok.	✓		
13	Peserta didik memerankan dongeng sesuai dengan skenario bersama kelompok.	✓		
14	Peserta didik diberikan evaluasi hasil belajar masing-masing kelompok oleh guru.	✓		
15	Peserta didik diberikan penghargaan berupa pujian terhadap hasil belajar oleh guru.	✓		
16	Peserta didik menyimpulkan materi.	✓		
17	Peserta didik dengan guru mengevaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		
18	Peserta didik ditugasi untuk mendengarkan di depan kelas secara individu pada pertemuan berikutnya.	✓		
19	Peserta didik mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	✓		

Lampiran 11. Pedoman Observasi Peserta Didik Siklus II

PEDOMAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Hari/Tanggal : Rabu, 8-10-2021, Jumat, 10-10-2021, Rabu, 15-10-2021, dan Jumat, 17-10-2021

Kelas : VII.4

No	Aspek yang Diamati	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Peserta didik mengucapkan salam dan berdoa bersama.	✓		
2	Peserta didik menyimak guru untuk melakukan presensi.	✓		
3	Peserta didik membantu guru menyiapkan media pembelajaran.	✓		
4	Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik.	✓		
5	Peserta didik menyimak guru menyampaikan tujuan, manfaat, materi, penilaian, dan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.	✓		
6	Peserta didik menyimak guru yang memberikan penjelasan terkait penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dalam menunjang pembelajaran keterampilan mendengarkan kepada peserta didik.	✓		
7	Peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami penerapan metode <i>role playing</i> dengan media canva dan diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang kurang dipahami.	✓		
8	Peserta didik mengumpulkan informasi mengenai materi mendengarkan melalui media canva.	✓		
9	Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil.	✓		
10	Peserta didik membagi peran dengan kelompoknya.	✓		
11	Peserta didik diberikan waktu mempelajari peran dan latihan bersama kelompok.	✓		
12	Peserta didik bermain intonasi dan ekspresi wajah sesuai dengan desain slide yang telah disiapkan secara berkelompok.	✓		
13	Peserta didik memerankan dongeng sesuai dengan skenario bersama kelompok	✓		
14	Peserta didik diberikan evaluasi hasil belajar masing-masing kelompok oleh guru.	✓		
15	Peserta didik diberikan penghargaan berupa pujian terhadap hasil belajar oleh guru.	✓		
16	Peserta didik menyimpulkan materi.	✓		
17	Peserta didik dengan guru mengevaluasi dan merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		
18	Peserta didik ditugasi untuk mendengarkan di depan kelas secara individu pada pertemuan berikutnya.	✓		
19	Peserta didik mengakhiri pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.	✓		

Lampiran 12. Angket Respons Siswa

ANGKET RESPONS SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KUTA

Tanggal : 1 Oktober 2025
 Nama : Ni Rizki Nikita Putri Febry Setiawan
 Kelas/No. : 23

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (v) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut.
 SS : Sangat Setuju (Skor 5) TS : Tidak Setuju (Skor 2)
 S : Setuju (Skor 4) STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)
 KS : Kurang Setuju (Skor 3)

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar mendongeng dengan metode <i>role playing</i> .	✓				
2	Media canva membantu saya memahami materi mendongeng dengan lebih baik.	✓				
3	Saya lebih percaya diri saat mendongeng setelah berlatih dengan menerapkan metode <i>role playing</i> .	✓				
4	Saya merasa kemampuan mendongeng saya meningkat setelah pembelajaran ini.		✓			
5	Penggunaan teknologi seperti canva membuat pembelajaran terasa modern dan menarik.	✓				
6	Saya ingin metode dan media seperti ini digunakan kembali dalam pelajaran lainnya.	✓				

ANGKET RESPONS SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KUTA

Tanggal : 1 - 10 - 2025
 Nama : Kharis Krisna Mahandira
 Kelas/No. : 16

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (v) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut.
 SS : Sangat Setuju (Skor 5) TS : Tidak Setuju (Skor 2)
 S : Setuju (Skor 4) STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)
 KS : Kurang Setuju (Skor 3)

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar mendongeng dengan metode <i>role playing</i> .		✓			
2	Media canva membantu saya memahami materi mendongeng dengan lebih baik.		✓			
3	Saya lebih percaya diri saat mendongeng setelah berlatih dengan menerapkan metode <i>role playing</i> .		✓			
4	Saya merasa kemampuan mendongeng saya meningkat setelah pembelajaran ini.		✓			
5	Penggunaan teknologi seperti canva membuat pembelajaran terasa modern dan menarik.		✓			
6	Saya ingin metode dan media seperti ini digunakan kembali dalam pelajaran lainnya.	✓				

ANGKET RESPONS SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KUTA

Tanggal : 13 Oktober 2025
 Nama : Ni Rizki Nikita Putri Febry Setiawan
 Kelas/No. : 23

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (v) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut.
 SS : Sangat Setuju (Skor 5) TS : Tidak Setuju (Skor 2)
 S : Setuju (Skor 4) STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)
 KS : Kurang Setuju (Skor 3)

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar mendongeng dengan metode <i>role playing</i> .	✓				
2	Media canva membantu saya memahami materi mendongeng dengan lebih baik.		✓			
3	Saya lebih percaya diri saat mendongeng setelah berlatih dengan menerapkan metode <i>role playing</i> .	✓				
4	Saya merasa kemampuan mendongeng saya meningkat setelah pembelajaran ini.	✓				
5	Penggunaan teknologi seperti canva membuat pembelajaran terasa modern dan menarik.	✓				
6	Saya ingin metode dan media seperti ini digunakan kembali dalam pelajaran lainnya.	✓				

ANGKET RESPONS SISWA TERHADAP PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KUTA

Tanggal : 17 - 10 - 2025
 Nama : Kharis Krisna Mahandira
 Kelas/No. : 16

A. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pernyataan di bawah dengan baik sebelum mengisi angket.
- Berilah tanda (v) pada salah satu kolom pendapat yang paling sesuai dengan diri Anda, dengan keterangan sebagai berikut.
 SS : Sangat Setuju (Skor 5) TS : Tidak Setuju (Skor 2)
 S : Setuju (Skor 4) STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)
 KS : Kurang Setuju (Skor 3)

B. Uraian Pernyataan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar mendongeng dengan metode <i>role playing</i> .	✓				
2	Media canva membantu saya memahami materi mendongeng dengan lebih baik.		✓			
3	Saya lebih percaya diri saat mendongeng setelah berlatih dengan menerapkan metode <i>role playing</i> .	✓				
4	Saya merasa kemampuan mendongeng saya meningkat setelah pembelajaran ini.	✓				
5	Penggunaan teknologi seperti canva membuat pembelajaran terasa modern dan menarik.	✓				
6	Saya ingin metode dan media seperti ini digunakan kembali dalam pelajaran lainnya.	✓				

RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Hera Wulan Aristina Putri, yang akrab disapa Hera, lahir di Badung pada tanggal 19 Juni 2004. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan I Made Selamat dan Ni Made Ratmi. Penulis tumbuh dan dibesarkan di Banjar Pelasa, Desa Adat Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 6 Kuta dan diselesaikan pada tahun 2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kuta dan lulus tahun 2019. Pendidikan menengah atas di selesaikan di SMA Negeri 1 Kuta hingga lulus pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha. Selama mengikuti pendidikan di perguruan tinggi, penulis melalui berbagai proses pembelajaran yang memberikan pemahaman dan pengalaman baru, terutama pada bidang bahasa dan sastra. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu capaian akademik yang mencerminkan hasil dari perjalanan studi yang telah dijalani. Penulis berharap pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama proses tersebut dapat bermanfaat serta memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan dan kehidupan bermasyarakat.