

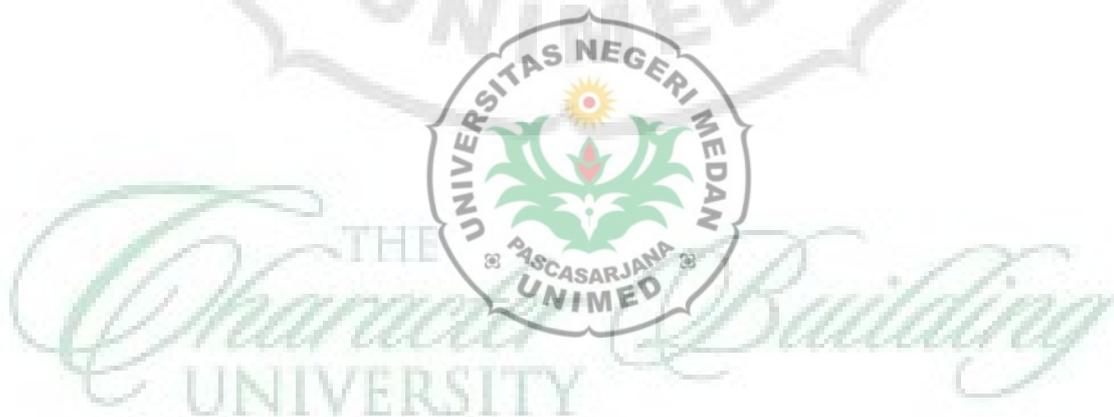
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS CERITA FABEL  
BERBANTUAN FILM ANIMASI PADA PESERTA DIDIK  
KELAS VII SMP SWASTA KATOLIK ASSISI  
MEDAN T.P 2021/2022**

**TESIS**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**Oleh**

**KAYANI PANJAITAN  
NIM. 8206192007**



**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
2023**

## ABSTRAK

**Kayani Panjaitan.** NIM 8206192007. Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan T.P 2021/2022. Tesis. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan, (2) kelayakan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan, (3) keefektifan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Modul teks cerita fabel berbantuan film animasi dikembangkan dengan metode pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan melalui tahap studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi, dan uji coba produk. Uji kelayakan melalui validasi ahli materi, ahli desain dan guru bidang studi Bahasa Indonesia dan uji keefektifan melalui hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dengan menggunakan Uji Gain sehingga diperoleh nilai rata-rata *pretest* peserta didik 60,94, skor terendah 45 dan skor tertinggi 70. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* peserta didik 83,44 dengan skor terendah 75 dan skor tertinggi 95. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa modul teks cerita fabel berbantuan film animasi layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi teks fabel.

**Kata Kunci:** modul, teks fabel, film animasi



## ABSTRACT

**Kayani Panjaitan.** NIM 8206192007. Development of Animated Film-Assisted Fable Text Teaching Materials for Class VII Students of SMP Swasta Katolik Assisi Medan T.P 2021/2022. Thesis. Indonesian Language and Literature Education. Medan State University. 2022.

This study aims to determine: (1) the process of developing animated film-assisted fable text teaching materials for grade VII students of SMP Swasta Katolik Assisi Medan, (2) the feasibility of animated film-assisted fable story text teaching materials for grade VII students of SMP Swasta Katolik Assisi Medan, (3) the effectiveness of animated film-assisted fable story text teaching materials for grade VII students of SMP Swasta Katolik Assisi Medan. The animated film-assisted fabled story text module was developed with a development method adapted from Borg and Gall. The results showed that the development process went through the stages of preliminary study, planning, product development, validation, and product trials. Feasibility test through validation of material experts, design experts and teachers in the field of study Indonesian and effectiveness tests through the results of pretest and posttest students using the Gain Test so that the average score of student pretest is 60.94, the lowest score is 45 and the highest score is 70. While the average posttest score of students is 83.44 with the lowest score of 75 and the highest score of 95. Based on these data, it can be concluded that the animated film-assisted fable story text module is feasible and effectively used in learning to improve student learning outcomes, especially in fabled text materials.

**Keywords:** module, text fable, animated film



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan anugerah tak terhingga pada saya sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini berjudul Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022. Proposal tesis ini berisikan tentang pengembangan bahan ajar berupa modul teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang turut membantu menyelesaikan proposal tesis ini.

1. Prof. Dr. Syamsul Gultom, SKM, M. Kes. Rektor Universitas Negeri Medan, beserta jajaran civitas akademik Universitas Negeri Medan
2. Prof. Dr. Bornok, M.Pd. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Medan, beserta jajaran Wakil Direktur dan Tata Usaha Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
3. Dr. Wisman Hadi, M. Hum. Ketua program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Medan
4. Dr. Elly Prihasti Wuriyani, S.S., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
5. Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan motivasi dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal tesis ini.

6. Dr. Malan Lubis, M.Hum. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal tesis ini.
7. Bapak/ Ibu dosen serta staf pegawai Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
8. Orang tua saya, ayah Manahan Panjaitan, ibu Tionim Sijabat (Almahrum) dan ibu Tarida Tampubolon yang senantiasa turut memberikan semangat dan dukungan moral.
9. Saudara-saudara saya tercinta Saut Maruli Tua Panjaitan, Kristina Panjaitan, dan Nardus Panjaitan.

Penulis menyadari berdasarkan keterbatasan waktu, pemikiran, dan tenaga tesis ini jauh dari kesempurnaan baik di dalam penyusunan kalimat, prosedur penelitian dan lain sebagainya. Oleh karena itu, masukan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tesis ini.

Penulis

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

Kayani Panjaitan  
8206192007

## DAFTAR ISI

### KATA PENGANTAR

### DAFTAR ISI

### DAFTAR TABEL

### DAFTAR GAMBAR

### DAFTAR LAMPIRAN

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar .....	14
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar .....	14
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar .....	15
2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar .....	17
2.1.4 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar .....	18
2.2 Modul .....	21
2.2.1 Pengertian Modul .....	21
2.2.2 Karakteristik Modul .....	22
2.2.3 Tujuan dan Manfaat Modul .....	23
2.2.4 Komponen-komponen Modul sebagai Bahan Ajar .....	24
2.2.5 Langkah-langkah Penyusunan Modul .....	26
2.2.6 Elemen Mutu Modul sebagai Bahan Ajar .....	27
2.2.7 Komponen Penilaian Kelayakan Modul sebagai Bahan Ajar .....	29
2.3 Teks Fabel .....	31

2.3.1 Pengertian Teks Fabel.....	31
2.3.2 Karakteristik Teks Fabel.....	32
2.3.3 Jenis Teks Fabel .....	34
2.3.4 Struktur Teks Fabel .....	35
2.4 Film Animasi.....	36
2.4.1 Pengertian Film Animasi .....	36
2.5 Penelitian yang Relevan .....	37
2.6 Kerangka Konseptual .....	42
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
3.2 Subjek Penelitian .....	44
3.3 Jenis Penelitian .....	44
3.4 Prosedur Pengembangan .....	45
3.5 Desain Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi.....	48
3.6 Sumber Data Penelitian.....	51
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.7.1 Angket.....	51
3.7.1.1 Angket Kebutuhan .....	51
3.7.1.2 Angket Validasi .....	53
3.7.1.3 Angket Tanggapan Guru.....	56
3.7.1.4 Angket Tanggapan Peserta Didik.....	57
3.7.2 Tes Menulis.....	58
3.7.3 Wawancara.....	59
3.8 Teknik Analisis Data.....	59
3.9 Tes Hasil Belajar Peserta Didik ( <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> ).....	60
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Proses Pengembangan Modul .....	63

4.1.1.1 Studi Pendahuluan.....	63
4.1.1.2 Perencanaan .....	68
4.1.1.3 Pengembangan Produk Awal.....	69
4.1.1.4 Validasi Modul.....	78
4.1.1.5 Tahap Uji Coba Produk .....	79
4.1.2 Kelayakan Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi.....	79
4.1.2.1 Validasi Modul oleh Ahli Materi .....	80
4.1.2.2 Validasi Modul oleh Ahli Desain .....	85
4.1.2.3 Hasil Tanggapan Guru Bahasa Indonesia.....	90
4.1.2.4 Hasil Tanggapan Peserta didik Terhadap Modul .....	92
1. Hasil Uji Coba Perorangan.....	92
2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
3. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas.....	95
4.1.3 Efektivitas Penggunaan Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan .....	96
4.1.3.1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	97
4.1.3.2 Hasil Uji Gain .....	99
4.2 Temuan Penelitian .....	101
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	102
4.3.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	102
4.3.2 Kelayakan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	106
4.3.3 Efektivitas Penggunaan Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.....	110
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	113

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

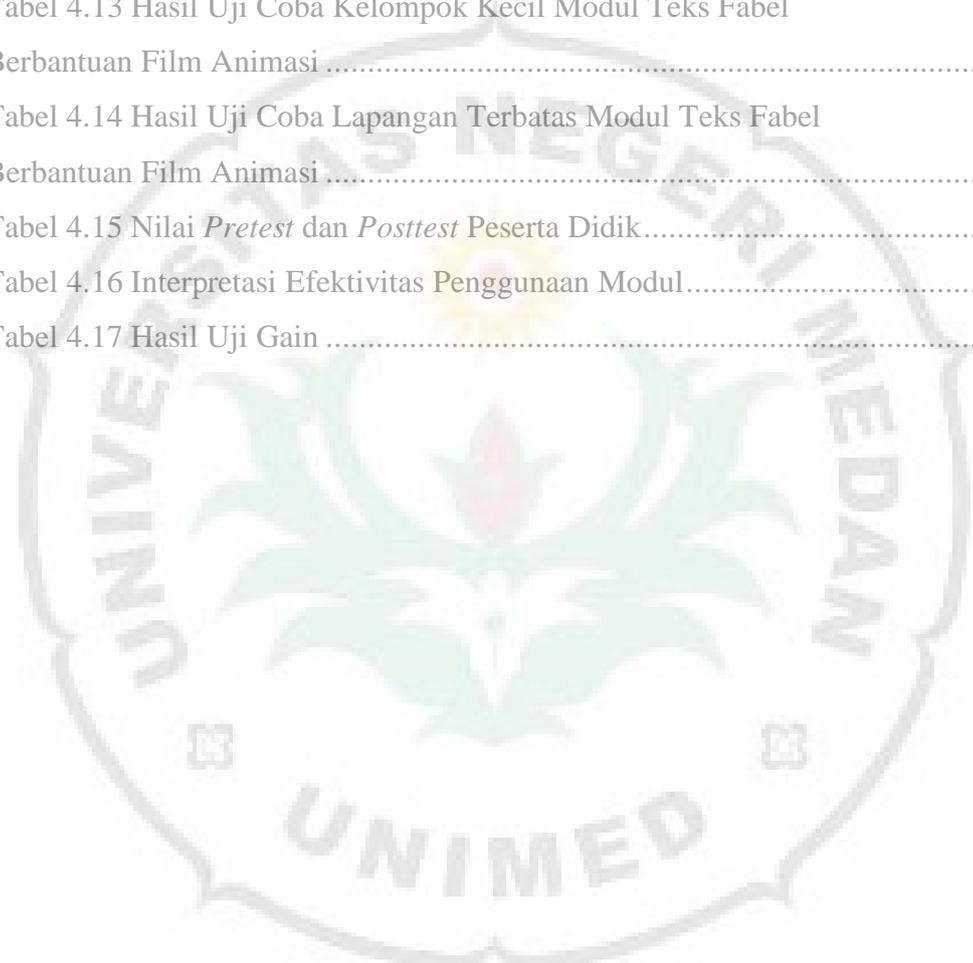
5.1 Simpulan.....	114
5.2 Implikasi .....	116
5.3 Saran.....	117

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen Penilaian Kelayakan Modul sebagai Bahan Ajar (BSNP:2009) .....	30
Tabel 3.1 Desain <i>Pretest-Posttest Control Group</i> .....	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket kebutuhan peserta didik.....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi uji validasi ahli materi .....	54
Tabel 3.4 Angket tanggapan guru.....	56
Tabel 3.5 Angket tanggapan peserta didik.....	57
Tabel 3.6 Kriteria jawaban instrumen validasi.....	59
Tabel 3.7 Kategori penilaian kualitas materi pembelajaran.....	60
Tabel 3.8 Indikator penilaian hasil keterampilan menulis teks cerita fabel, Kemendikbud (2014:189-191).....	61
Tabel 3.9 Kriteria indeks Gain .....	62
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Karakteristik Peserta Didik terhadap Guru Bahasa Indonesia .....	64
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru.....	65
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	66
Tabel 4.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	67
Tabel 4.5 Daftar Nama Validator .....	78
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Materi terhadap Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Berbantuan Film Animasi.....	80
Tabel 4.7 Kriteria Persentase Pemerolehan Skor (Sugiyono, 2011:118).....	83
Tabel 4.8 Saran Perbaikan dari Ahli Materi Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi.....	84
Tabel 4.9 Penilaian Ahli Desain terhadap Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	86
Tabel 4.10 Saran Perbaikan dari Ahli Desain Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	89
Tabel 4.11 Hasil Tanggapan Guru terhadap Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	90

Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Perorangan Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi.....	92
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	94
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi .....	95
Tabel 4.15 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	97
Tabel 4.16 Interpretasi Efektivitas Penggunaan Modul.....	99
Tabel 4.17 Hasil Uji Gain .....	99



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	43
Bagan 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall.....	44
Bagan 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Aja.....	45
Bagan 3.3 Desain Produk Berbasis Film Animasi.....	46
Bagan 3.4 Desain Materi Teks.....	48
Bagan 3.5 Kerangka Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sampul Depan dan Belakang Modul .....	70
Gambar 4.2. Prakata dan Daftar isi Modul.....	71
Gambar 4.3. Pendahuluan Modul.....	71
Gambar 4.4 Kegiatan Belajar 1 .....	73
Gambar 4.5 Kegiatan Belajar 2 .....	74
Gambar 4.6 Kegiatan Belajar 3 .....	75
Gambar 4.7 Kegiatan Belajar 4 .....	75
Gambar 4.8 Tes Akhir dalam Modul.....	76
Gambar 4.9 Kunci Jawaban Modul .....	77
Gambar 4.10 Glosarium dalam Modul .....	77
Gambar 4.11 Daftar Pustaka dalam Modul.....	78



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	121
Lampiran 2 RPP.....	124
Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	128
Lampiran 4 Angket Validasi Ahli Materi .....	133
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Desain .....	146
Lampiran 6 Lembar Tanggapan Guru.....	157
Lampiran 7 Lembar Tanggapan Peserta Didik.....	159
Lampiran 8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	163
Lampiran 9 Foto Penelitian .....	174
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Lapangan .....	176
Lampiran 9 Surat Persetujuan Penelitian Lapangan.....	177



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan selalu menyesuaikan diri dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi, sehingga tetap relevan dan kontekstual dengan perubahan zaman. Bentuk pendidikan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan modern adalah dengan melahirkan manusia yang paham dan berkompeten untuk menghadapi berbagai realitas dan kemungkinan di masyarakat termasuk kemampuan memecahkan masalahnya secara mandiri. Oleh sebab itu, pendidikan dijadikan sebagai prioritas utama negara untuk membangun eksistensinya dalam persaingan dunia (Dikjen Diksi, 2020). Kemandirian sebagai bentuk seseorang yang mengandalkan kemampuannya sendiri dalam melakukan berbagai kegiatan dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Kemandirian ini juga termasuk dalam kemandirian belajar. Kemandirian belajar merupakan suatu keahlian yang dimiliki oleh seorang peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain. Tidak hanya itu, kemandirian belajar didefinisikan sebagai ukuran dari pembelajaran itu sendiri. Kemandirian belajar ini memiliki nilai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan dan hasil belajar peserta didik (Patimah dan Sumartini, 2022:995).

Mewujudkan peserta didik yang mandiri, sekolah melalui pembelajaran membutuhkan banyak cara untuk itu, salah satunya adalah peran guru. Guru merupakan kunci dalam peningkatan mutu pendidikan dan mereka berada di titik sentral dari setiap usaha reformasi pendidikan yang diarahkan pada berbagai

perubahan yang diinginkan. Setiap usaha peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan, seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode-metode mengajar, penyediaan sarana dan prasarana hanya akan berarti apabila melibatkan guru secara optimal (Lubis dan Jaya, 2021:3). Guru menjadi tumpuan dan kepercayaan yang besar dalam mengubah dan meningkat kualitas peserta didik. Dalam dirinya ada dua fungsi yang tidak bisa dipisahkan yaitu mendidik dan mengajar. Mendidik artinya guru mengubah dan membentuk kepribadian peserta didik. Guru sebagai pengajar artinya guru mentransformasikan berbagai ilmu pengetahuan dengan menggunakan pendekatan, model, strategi, metode dan teknik yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Dalam hal tersebut guru dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang luas sebagai dasar dan upaya untuk memudahkan penyampaian dalam proses pembelajaran (Juhji, 2016:53)

Besarnya pengaruh guru terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan lembaga pendidikan harus memiliki upaya untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator harus berinovasi dengan bahan ajar sebagai komponen penunjang pembelajaran yang ideal dan sesuai kebutuhan peserta didik guna meningkatkan kemandirian belajar dalam kelas (Apriyanti, Raden & Rukiah, 2018:21). Upaya peningkatan kualitas guru dalam mengajar dapat dilakukan dengan menghadirkan inovasi pembelajaran yang dinamis seperti pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat, penyediaan bahan pengajaran yang efektif serta pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu bahan ajar cetak (*printed*), bahan ajar yang didengar (audio), bahan ajar yang dilihat dan didengar (audiovisual) dan bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) (Majid, 2016:175). Salah satu bahan ajar yang dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri adalah bahan ajar cetak berupa modul (Daryanto, 2013:1). Modul merupakan bahan ajar cetak yang dikemas secara sistematis dan memuat seperangkat pengalaman belajar yang didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya menyiapkan diri dalam menyajikan modul yang dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengurangi ketergantungan mereka terhadap kehadiran guru, dan mampu memberikan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasai. Modul sebagai bahan ajar memuat konsep pemahaman pembelajaran yang membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri. Oleh karena itu, peserta didik dapat belajar secara aktif selama proses pembelajaran dalam kelas (Deviana, 2018:48).

Pemanfaatan modul dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik sekaligus untuk menanamkan nilai-nilai karakter sebagai tuntutan kurikulum. Mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam kurikulum 2013 dicirikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teks. Teks-teks yang disajikan menjadi dasar untuk menumbuhkan nilai karakter mandiri bagi peserta didik. Peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk membaca uraian,

memahami petunjuk dalam lembar kegiatan, menjawab pertanyaan dan melaksanakan langkah-langkah penyelesaian tugas.

Pengembangan bahan ajar modul merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah akan tetapi persepsi umum yang melekat di kalangan pendidik bahwa merancang dan menyusun bahan ajar dianggap sebagai pekerjaan yang sukar. Pernyataan ini relevan dengan hasil wawancara peneliti pada bulan Maret 2021 terhadap dua guru SMP Swasta Katolik Assisi Medan, yaitu Ibu Masniari Rajagukguk, S.Pd. dan Ibu Santina Hutasoit, S.Pd. selaku guru bidang studi bahasa Indonesia yang menjelaskan bahwa minimnya bahan ajar yang dikembangkan di sekolah membuat proses pembelajaran terpaku pada buku teks yang disediakan oleh pemerintah, yaitu buku teks, lembar kerja peserta didik, dan buku tugas mandiri. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ridwan (2016) dan Hafiz (2017) dalam penelitiannya, bahan ajar yang sifatnya konvensional tanpa proses pengembangan lebih lanjut masih menjadi pilihan utama bagi pendidik. Sulitnya mengembangkan bahan ajar menimbulkan sikap pragmatis bagi para pendidik.

Salah satu materi belajar teks yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui pengembangan bahan ajar modul kelas VII SMP pada Kurikulum 2013 adalah Teks Fabel. Mengacu pada silabus mata pelajaran bahasa Indonesia SMP tahun 2020, kompetensi dasar 3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, 4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat, 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun yang didengar dan 4.12 Memerankan isi

fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun yang didengar, bahan ajar yang digunakan masih buku teks yang disediakan pemerintah yakni buku Kemendikbud 2017 dalam Bab 6 Mengapresiasi dan Mengkreasikan Fabel.

Fabel merupakan bagian dari jenis karya sastra berupa dongeng. Dongeng juga berfungsi untuk media pendidikan. Cerita dalam dongeng memiliki pesan-pesan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat mengambil pelajaran, seperti harus patuh terhadap orang tua, harus menjadi bijak dan pintar. Kepintaran dapat menyelamatkan kita dan membantu menyelamatkan orang lain dari suatu bahaya (Kosasih, 2011: 222).

Sama halnya dengan dongeng, fabel disebut juga dengan cerita moral karena di dalam teksnya terdapat nilai moral yang dapat diteladani. Oleh karena itu, disamping peserta didik memahami teks, nilai moral yang terdapat dalam teks akan berpengaruh baik bagi moral peserta didik. Kayhan, Mohammadzadeh, dan Atmaca (2017:4478) dalam penelitiannya menyimpulkan *fables have a unique place in that they have a special part where a moral is emphasized with a take-home* yang artinya bahwa fabel memiliki bagian khusus di mana moral sangat ditekankan sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat dipetik. Oleh karena itu, memahami dan memproduksi teks fabel sangat penting bagi peserta didik.

Buku teks pegangan peserta didik yang disediakan oleh kemendikbud 2017, bab IV menyajikan beberapa cerita fabel tanpa disertai dengan gambar-gambar yang menarik. Gambar yang menarik akan menambah ketertarikan mereka untuk membaca, meningkatkan daya imajinasi, memudahkan mereka untuk lebih cepat memaknai isi cerita, memperindah suatu nilai dari cerita. Hal ini sejalan dengan

yang diungkapkan oleh Wena (2014: 229), buku teks yang tersedia lebih menekankan pada misi pencapaian pengetahuan belaka. Oleh karena itu, diperlukannya modul teks fabel yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat prasurvei bulan Maret 2021 di SMP Swasta Katolik Assisi Medan, terdapat kendala yang dihadapi oleh guru saat mengajarkan materi teks fabel. Peserta didik yang masih kesulitan memproduksi teks fabel dalam bentuk tulisan, hal ini dikarenakan konten dan pelaku dalam cerita fabel masih bersifat universal dan belum berdasarkan cerita yang diambil dari daerah setempat. Peserta didik sulit mengembangkan imajinasinya untuk memproduksi sebuah teks fabel jika hanya berdasarkan cuplikan cerita yang ada dalam buku teks. Hal ini tampak dari hasil nilai kognitif peserta didik menulis teks fabel berdasarkan strukturnya kelas VII-1 berjumlah 32 orang dengan jumlah rata-rata nilai 69,2 sedangkan KKM bahasa Indonesia adalah 75. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks saja menjadikan pembelajaran menjenuhkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru membutuhkan media atau bahan inovasi lain sebagai penunjang ketercapaian pembelajaran teks fabel di dalam kelas.

Hasil riset yang telah dilakukan Qostantia (2017:377) dengan judul Bahan Ajar Cerita Fabel dengan Stimulus Film *Finding Nemo* menunjukkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran, antara lain: tampilan buku teks kurang menarik bagi peserta didik, penggunaan bahasa yang meluas, dan materi menulis cerita fabel kurang lengkap. Keterampilan menulis teks cerita fabel merupakan aspek yang

perlu dinilai untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengolah gagasan dan imajinasinya. Hal ini berguna untuk mengembangkan kreativitas ide atau pikiran peserta didik ke dalam penyusunan kata, kalimat, dan bahasa dengan memerhatikan struktur teks fabel.

Sejalan dengan penelitian Qostantia, penelitian Wahyudin (2020:2) dengan judul penelitian Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Peserta didik SMP menunjukkan bahwa teks fabel adalah teks cerita fabel merupan teks yang mudah digemari oleh peserta didik, menjadi sebuah media bacaan yang tepat dalam menyalurkan pesan moral untuk pembentukan karakter peserta didik. Akan tetapi, tampilan gambar dalam cerita fabel yang disajikan kurang menarik bagi peserta didik. Sedangkan, pembelajaran teks fabel dianggap penting untuk diperhatikan karena salah satu materi pembelajaran yang dapat mengatasi penurunan moral yang telah terjadi belakangan ini.

Megawati (2018:2) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Modul Pembelajaran Apresiasi dan Mengkreasi Fabel Berbasis Model Sinektik untuk Siswa Kelas VII SMP N 18 Kota Jambi juga menyebutkan bahwa guru Bahasa Indonesia mendapati beberapa permasalahan dalam mengajarkan materi teks fabel seperti buku teks pelajaran yang digunakan memiliki kekurangan di antaranya, (1) buku teks yang digunakan kurang memiliki tempat yang cukup untuk siswa mengerjakan tugas. (2) latihan yang diberikan dalam buku teks ini hanya satu latihan untuk satiap subbab sehingga tidak dapat merangsang siswa untuk berkreatifitas, (3) warna dalam buku ini hanya putih dan biru sehingga membuat tampilan buku ini kurang menarik dan siswa malas untuk membacanya, (4) tidak

adanya gambar yang dapat mempermudah siswa menelaah materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus memperhatikan penggunaan bahan ajar, strategi pembelajaran, dan media yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan menghindari kebosanan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pentingnya pengembangan materi teks cerita fabel dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah baik berupa media audio maupun media audiovisual. Kedua media ini merupakan media penyaluran informasi berupa materi ajar yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu materi ajar berbasis teknologi adalah film animasi anak yang mendidik.

Film bukan hanya sebagai media hiburan saja akan tetapi memiliki peran kultural yang mendidik. Pandangan inilah yang kemudian mengantarkan film-film masuk ke ruang kelas di sekolah sehingga film menjadi salah satu media alternatif yang digunakan guru dalam pembelajaran. Film animasi merupakan animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup atau terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Film animasi dijadikan media tanyangan untuk pembelajaran teks menulis fabel, karena ceritanya mengandung pesan moral dan animasi 3D sangat menarik dengan gambar binatang yang sifatnya menyerupai manusia. Gaya, sikap, dan perilaku tokoh yang ditampilkan dalam film dapat ditiru oleh siapapun yang menontonnya (Anjarsari, 2018:2). Media film juga dapat menjadikan komunikasi dan interaksi yang lebih hidup dan logis dalam kelas karena film merupakan alat

yang dapat membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam sebuah cerita. Oleh karena itu, media film animasi ini diharapkan mampu mengembangkan imajinasi dan ide kreatif peserta didik untuk dapat menulis teks cerita fabel.

Pembelajaran menulis teks cerita termasuk dalam pembelajaran ekspresi karena peserta didik harus mampu menuangkan apa yang dipikirkannya ke dalam bentuk tulisan cerita yang kreatif. Menulis teks cerita fabel dengan memanfaatkan film animasi anak sebagai alat bantu didasari karena jenis film ini adalah jenis film kesukaan anak-anak, remaja bahkan orang dewasa. Berbagai cerita yang disajikan diharapkan mampu memunculkan ide baru bagi peserta didik, seperti film *Finding Nemo* yang mengisahkan sosok seekor ikan bernama Marlin dengan anaknya yang bernama Nemo. Sosok Marlin selaku ayah dalam film ini digambarkan dengan sikap baiknya yang selalu menjaga anaknya. Cerita ini disuguhkan dengan alur yang dapat meningkatkan daya imajinasi peserta didik sehingga dapat mengetahui karakter binatang yang menyerupai sifat manusia.

Sejalan dengan itu, Parida (2019:150) dengan judul penelitian Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Anak pada peserta didik Kelas VII SMP Negeri 6 Tambusai Utara Rokan Hulu Riau menunjukkan bahwa produk bahan ajar berupa modul menulis teks cerita fabel berbantuan film anak yang layak, mudah, dan efektif untuk digunakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tambusai Utra Rokan Hulu. Hal ini berimplikasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu bahan ajar berbantuan film anak yang dikembangkan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru. Modul yang dihasilkan dapat menyampaikan materi teks fabel yang diajarkan,

memperkaya dan menambah pengetahuan peserta didik tentang teks fabel dan film yang digunakan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri.

Simamora (2019:318) dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan Flip Book Maker Materi Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019 juga menyatakan bahwa pembelajaran teks fabel tidak hanya untuk memberikan hiburan namun juga bertujuan untuk mendidik, membentuk kepribadian, dan menuntun kecerdasan emosional peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai karakter melalui cerita. Bahan ajar yang inovatif dan kreatif dalam pada materi teks fabel perlu untuk dilakukan. Bahan ajar berbentuk media elektronik nantinya akan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan topik-topik materi yang dibahas sekiranya dapat membuat peserta didik berminat dalam pembelajaran teks fabel. Peserta didik akan lebih mudah dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita fabel, sehingga guru dapat dengan mudah mengarahkan mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal itu peserta didik dapat mengolah idenya menjadi sebuah cerita baru yang menarik tanpa menghilangkan perilaku asli binatangnya. Relevansi menulis teks fabel dengan berbantuan film animasi, peserta didik diharapkan mampu menguasai konsep ataupun ide tulisan yang akan ditulisnya dan mampu mengumpulkan informasi sebagai pendukung konkret dalam tulisannya. Film animasi anak dapat memberikan respons melalui modul pembelajaran untuk mendorong terjadinya kegiatan interaksi pembelajaran dalam kelas. Menulis teks cerita fabel dengan berbantuan film animasi anak diharapkan mampu membuat

peserta didik menguasai konsep ataupun ide yang akan ditulisnya. Oleh karena itu, fokus tulisan ini adalah pengembangan bahan ajar modul teks cerita fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang membutuhkan solusi, antara lain.

1. Materi pelajaran teks fabel yang digunakan belum memenuhi minat peserta didik dalam mempelajari keterampilan menulis teks fabel.
2. Kemampuan menulis teks cerita fabel berada masih rendah di bawah nilai KKM.
3. Belum tersedianya modul Bahasa Indonesia kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dalam bentuk pembelajaran berbantuan film animasi.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, riset ini difokuskan pada

1. Perubahan kompetensi keterampilan menulis teks cerita fabel pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan
2. Materi pelajaran teks fabel dikembangkan berdasarkan cerita teks fabel yang dekat dengan lingkungan peserta didik dan KD yang dikembangkan adalah 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12
3. Pengembangan bahan ajar modul teks cerita fabel dengan berbantuan film animasi.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, permasalahan yang menjadi bahan kajian riset ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan?
3. Bagaimana keefektifan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.
3. Mendeskripsikan keefektifan pengembangan bahan ajar modul teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Temuan riset ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi peneliti lainnya dan dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan bagi instansi untuk perbaikan mutu pendidikan. Manfaat penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang teori pengembangan modul menulis teks fabel terkhusus berbantuan film animasi, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk para peneliti lainnya, dan sebagai bahan belajar mandiri untuk peserta didik.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil riset ini diharapkan mampu meningkatkan antusias pendidik bidang studi bahasa Indonesia dalam pembelajaran teks fabel sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat. Bagi kepala sekolah penelitian ini dapat memfasilitasi guru agar berkreaitivitas membuat materi pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Bahan Ajar

##### 2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar sebagai sumber belajar diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dalam kelas. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan peserta didik. Adanya bahan ajar membuat guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar di dalam kelas. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Pelajar diarahkan untuk menjadi pembelajar yang aktif, mereka dapat membaca dan mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Saat pembelajaran dalam kelas, peserta didik sudah siap dengan bekal informasi dan pengetahuan yang dipahaminya. Sehingga waktu belajar yang tersedia tidak lagi guru gunakan untuk menjelaskan materi tetapi lebih banyak berdiskusi dan memperdalam materi tertentu.

Bahan ajar merupakan informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, memuat keutuhan kompetensi yang akan dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2020: 16). Sejalan dengan definisi tersebut, Lestari (2013:2) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran sesuai kurikulum yang digunakan untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya. Pannen dalam Prastowo

(2020:17), bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi yang disusun secara sistematis, digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis, sesuai dengan kurikulum untuk membantu peserta didik dan guru saat pembelajaran agar tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

### 2.1.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap proses pendidikan. Bahan ajar dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran termasuk kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, bahan ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran dan memegang peranan yang sangat strategis dan turut menentukan tercapainya tujuan pendidikan.

Prastowo (2020: 24) menjelaskan fungsi bahan ajar dalam dua klasifikasi, yaitu sebagai berikut.

- a. Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkannya
1. Fungsi bahan ajar untuk guru, antara lain:
  - a. Waktu dapat dihemat oleh guru dalam mengajar.
  - b. Guru bukan lagi sebagai pengajar tetapi seorang fasilitator.
  - c. Proses pembelajaran ditingkatkan menjadi lebih efektif dan interaktif.
  - d. Sebagai alat evaluasi pencapaian dan penguasaan hasil pembelajaran.
2. Fungsi bahan ajar untuk peserta didik, antara lain:
  - a. Dapat belajar mandiri tanpa harus ada guru atau teman yang lain
  - b. Dapat belajar kapan dan di mana saja yang peserta didik suka
  - c. Mengembangkan potensi peserta didik menjadi pelajar yang mandiri
  - d. Membantu peserta didik belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing
  - e. Peserta didik belajar dengan menyesuaikan urutan yang dipilihnya sendiri
  - f. Peserta didik diarahkan melakukan semua aktivitasnya selama pembelajaran, memuat substansi kompetensi yang harus dikuasai, dan sebagai sumber belajar tambahan untuk peserta didik.

3. Fungsi bahan ajar menurut desain pembelajaran dibagi atas tiga jenis, yaitu:
  - a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal
  - b. Sebagai sumber informasi dan pengendali proses pembelajaran
  - c. Pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan
4. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual
  - a. Salah satu media utama pembelajaran
  - b. Alat untuk menyusun dan menyaring pemerolehan informasi
  - c. Pendukung media pembelajaran untuk kemandirian
5. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok
  - a. Bahan pemberi informasi tentang orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, petunjuk proses pembelajaran kelompok itu sendiri
  - b. Pendukung bahan belajar utama demi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Hamdani (2011:121) dalam bukunya menyebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai:

- a. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.
- c. Alat evaluasi pencapaian atau penugasan hasil pembelajaran.

Sesuai dengan penjelasan fungsi bahan ajar tersebut maka disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat membantu guru untuk tidak memakai waktu lebih dalam menyajikan materi kepada peserta didik. Bahan ajar juga dapat digunakan sebagai pendamping peran guru untuk kemandirian belajar peserta didik. Guru bukan lagi sebagai pengajar melainkan sebagai fasilitator untuk peserta didik.

### 2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar ada yang bentuk cetak dan bentuk noncetak. Prastowo (2020:40-43) mengklasifikasikan bahan ajar sebagai berikut:

- a. Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi.
- b. Bahan ajar audio merupakan bahan ajar yang menggunakan sinyal radio untuk dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang.
- c. Bahan ajar audiovisual merupakan bahan ajar yang mengombinasikan sinyal audio dengan gambar bergerak.

Bahan ajar cetak yang sering dijumpai antara lain berupa *handout*, buku, modul, brosur, dan lembar kerja peserta didik (Azis, 2019:9).

1. *Handout*  
Bahan ajar yang disiapkan untuk memperkaya pengetahuan peserta didik dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan kompetensi dasar untuk dicapai peserta didik.
2. Modul  
Bahan ajar yang sengaja dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Modul berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan balikan terhadap evaluasi.
3. Buku Teks  
Ilmu pengetahuan yang dikembangkan sesuai kompetensi dasar dalam kurikulum, sebagai sarana pengajaran yang mudah dipahami oleh para pemakainya
4. Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)  
Lembaran dengan ringkasan materi, petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, dan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Bersumber pada uraian jenis bahan ajar tersebut maka disimpulkan bahwa jenis bahan ajar terdiri dari cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak seperti *handout*, buku teks, LKPD dan modul. Bahan ajar noncetak, seperti film/video dan VCD, audio dan radio.

#### 2.1.4 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Kriteria yang dimaksudkan adalah butir-butir yang dapat digunakan sebagai alat untuk menelaah kelayakan buku atau materi ajar. Peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 43 Ayat 5, menetapkan empat kriteria dalam menilai kelayakan bahan ajar, yaitu (1) kelayakan isi, (2) kelayakan bahasa, (3) kelayakan penyajian dan (4) kelayakan kegrafikan.

##### 1. Kelayakan isi

Kelayakan isi materi atau konten materi yang tersajikan dalam buku pelajaran. Kelayakan isi mencakup subaspek, yaitu 1) kesesuaian materi dengan KI dan KD yang meliputi keakuratan konsep dan definisi; keakuratan fakta dan data; keakuratan istilah-istilah; keakuratan notasi, simbol dan ikon; keakuratan acua pustaka, 3) kemuktahiran materi, meliputi kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu; menampilkan topik peristiwa atau kejadian masa lampau sebagai contoh cerita fabel, gambar diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari; kemuktahiran pustaka, 4) mendorong keingintahuan dan menciptakan kemampuan bertanya.

##### 2. Kelayakan Penyajian

Meliputi 1) Teknik penyajian, meliputi konsistensi sistematika sajian, keruntutan konsep, 2) penyajian pembelajaran, meliputi keterlibatan peserta didik; berpusat pada peserta didik; merangsang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui ilustrasi, dan 3) kelengkapan penyajian, meliputi contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran; soal latihan pada akhir kegiatan pembelajaran; kunci jawaban

soal Latihan; pendahuluan; daftar isi; glosarium; daftar pustaka; dan rangkuman.

### 3. Kelayakan Bahasa

Bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan dengan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan EBI. Kriteria ini meliputi 1) lugas, meliputi ketepatan struktur kalimat; keefektifan kalimat; dan kebakuan istilah, 2) komunikatif, meliputi keterbacaan pesan dan ketepatan penggunaan bahasa, 3) dialogis dan interaktif, meliputi kemampuan memotivasi pesan atau informasi; kemampuan mendorong berpikir kritis, 4) kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, meliputi kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik, 5) keruntutan dan keterpaduan alur pikiran, meliputi keterpaduan antarkegiatan belajar, dan keterpaduan antarparagraf, 6) penggunaan istilah, simbol, dan ikon.

### 4. Kelayakan Kefrafikan

Kriteria kelayakan kegrafikan mencakup 1) ukuran bahan ajar, meliputi kesesuaian ukuran bahan ajar dengan standar ISO (A4, A5, dan B5); kesesuaian dengan materi isi bahan ajar, 2) desain sampul bahan ajar, meliputi penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten; menampilkan pusat pandang (*center point*) yang baik; warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi; komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo dan lain-lain) proposional, seimbang, dan

seirama dengan tata letak isi (sesuai pola); ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran bahan ajar, nama pengarang; warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang; tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf, menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek; dan bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita, 3) desain isi bahan ajar, meliputi, penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola; pemisahan antarparagraf jelas; bidang cetak dan margin proporsional; margin halaman yang berdampingan proporsional; spasi antara teks dan ilustrasi sesuai; penempatan judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio tepat; penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (*option*) tepat; penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman; penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman; tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf; penggunaan variasi huruf (*bold, italic, all capital, small capital*) tidak berlebihan; lebar susunan teks normal; spasi antarbaris susunan teks normal; spasi antarhuruf (kerning) normal; jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional; tanda pemotongan kata (*hyphenation*); mampu mengungkap makna/arti dari objek; bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan; dan kreatif dan dinamis.

## 2.2 Modul

### 2.2.1 Pengertian Modul

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) mendefinisikan modul sebagai program belajar mengajar yang membuat pelajar memperoleh dukungan kemandirian belajar, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai, penyediaan materi pelajaran, alat penilai, serta alat ukur keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran.

Badan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam Prastowo (2020:105), mendefinisikan modul sebagai satuan unit program kegiatan belajar mengajar secara terperinci memuat hal-hal berikut.

1. Tujuan instruksional untuk penunjang pencapaian yang ditentukan.
2. Topik materi pelajaran menjadi dasar proses belajar.
3. Peran dan fungsi program yang lebih luas.
4. Bentuk peran guru dalam mengajar.
5. Sarana atau sumber pembelajaran yang dipakai.
6. Aktivitas belajar harus dihayati peserta didik.
7. Lembar kerja untuk peserta didik; dan
8. Desain evaluasi yang akan dilaksanakan dalam proses belajar.

Sesuai dengan uraian definisi modul di atas maka disimpulkan bahwa modul merupakan unit lengkap yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami, sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, latihan, dan evaluasi agar peserta didik dapat belajar secara mandiri untuk mencapai indikator yang telah ditentukan.

### 2.2.2 Karakteristik Modul

Vembriarto dalam Prastowo (2020:110) mengemukakan karakteristik utama modul sebagai bahan ajar, yaitu 1) unit pengajaran terkecil dan lengkap, 2) memuat rangkaian kegiatan belajar yang terencana dengan sistematis, 3) memuat tujuan belajar jelas dan spesifik, 4) membantu peserta didik belajar mandiri, 5) bentuk pengajaran individual.

Daryanto (2013: 9-11) mengemukakan bahwa modul sebagai penambah motivasi belajar dengan memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

- a. *Self Instruction*. Pelajar diarahkan belajar individual tanpa bantuan guru. Modul sebagai *self instruction* memuat tujuan pembelajaran yang jelas, mendeskripsikan standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik, menyajikan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan materi pembelajaran, mengandung soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya untuk mengukur penguasaan materi pembacanya.
- b. *Self Contained*. Memuat keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan pelajar dengan utuh dan secara tuntas.
- c. *Stand Alone*. Tanpa menggunakan bahan ajar lain peserta didik dapat mempelajari dan mengerjakan tugas yang disediakan dalam modul.
- d. Adaptif. Menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel dan luwes digunakan di berbagai perangkat.
- e. *User Friendly*. Setiap instruksi dan informasi yang disajikan hendaknya membantu pemakainya dalam merespon dan mengakses informasi.

Berdasarkan karakteristik modul yang telah dikemukakan, maka dapat diberi kesimpulan bahwa modul sengaja dirancang untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, memuat uraian materi pembelajaran yang lengkap dan utuh, memiliki sumber yang jelas, memuat tujuan pembelajaran, adaptif dan mudah dipahami.

### 2.2.3 Tujuan dan Manfaat Modul

Nasution (dalam Hamdani, 2011:220), tujuan modul adalah membuka kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Pembelajaran menggunakan modul juga memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar menurut caranya masing-masing karena mereka memiliki cara tersendiri untuk memecahkan masalah tertentu berdasarkan latarbelakang pengetahuan dan kebiasaannya masing-masing. Menurut Prastowo (2020:108) penyusunan modul bertujuan untuk: a) supaya pelajar dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, b) agar peran guru tidak terlalu berkuasa dalam kegiatan pembelajaran, c) melatih kejujuran peserta didik, d) mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar peserta didik, e) supaya peserta didik dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

Hamdani (2011:220) memaparkan bahwa modul memiliki berbagai manfaat bagi pendidik serta peserta didik. Manfaat modul bagi peserta didik antara lain: a) Peserta didik mempunyai kesempatan melatih kemandirian belajar, b) Belajar tidak membosankan karena dapat dilakukan diluar kelas atau di luar jam pelajaran, c) Memiliki kesempatan mengekspresikan cara-cara belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya d) Berpeluang menguji kemampuan diri sendiri dengan mengerjakan latihan yang ada dalam modul, e) Cakap membelajarkan diri sendiri, f) Mengembangkan kemampuan berinteraksi peserta didik dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat modul dalam proses pembelajaran adalah sebagai bahan instruksi atau petunjuk belajar yang efektif untuk peserta didik, sebagai bahan untuk berlatih dan membuat peserta didik untuk dapat melakukan penilaian sendiri.

#### **2.2.4 Komponen-komponen Modul sebagai Bahan Ajar**

Daryanto (2013: 9) modul memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. Sedangkan Najuah, dkk. (2020: 8-9) memaparkan bahwa modul harus berisi komponen (1) lembar kegiatan, (2) lembar kerja, (3) kunci lembar kerja, (4) lembar soal, dan (5) kunci jawaban lembar soal. Untuk lebih jelasnya tentang komponen modul, berikut penjelasannya.

1. Lembar kegiatan, berisi materi pelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai peserta didik, disusun secara bertahap dimulai dari materi yang mudah ke yang sulit, dan juga dimulai dari materi faktual sampai metakognitif, agar mudah dipelajari peserta didik.
2. Lembar kerja, berisi lembar kegiatan untuk mengerjakan soal-soal/tugas serta masalah-masalah yang harus dipecahkan peserta didik.
3. Kunci lembar kerja, berisi kunci jawaban soal-soal/tugas yang berfungsi agar peserta didik dapat mengevaluasi atau mengoreksi hasil pekerjaannya secara mandiri.

4. Lembar soal, berisi soal-soal untuk menguji keberhasilan belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran, biasanya disebut juga dengan tes formatif.
5. Kunci jawaban lembar soal, berisi kunci jawaban soal (tes formatif) yang berfungsi sebagai alat koreksi hasil kerja peserta didik.

Direktorat tenaga kependidikan (2008: 21-26) menjelaskan struktur modul sering dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.

1. Bagian pembuka

Bagian pembuka meliputi:

- a. Judul modul menarik dan memberi gambaran tentang materi yang dibahas dan menggambarkan isi materi
- b. Daftar isi menyajikan topik-topik yang akan dibahas
- c. Peta konsep berupa kaitan antara topik-topik yang dibahas
- d. Daftar tujuan kompetensi
- e. Tes awal

2. Bagian isi

- a. Pendahuluan/tinjauan umum materi
- b. Hubungan dengan materi atau pelajaran yang lain
- c. Uraian materi

Uraian materi merupakan penjelasan secara terperinci tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam modul. Apabila materi yang akan dituangkan cukup luas, maka dapat dikembangkan ke dalam

beberapa Kegiatan Belajar (KB). Setiap KB memuat uraian materi, penugasan, dan rangkuman.

3. Bagian Penutup:

a. Glosarium atau daftar isitilah

Glosarium berisikan definisi-definisi konsep yang dibahas dalam modul.

b. Tes Akhir

Tes akhir merupakan latihan yang dapat peserta didik kerjakan setelah mempelajari suatu bagian dalam modul. Aturan umum untuk terakhir ialah bahwa tes tersebut dapat dikerjakan oleh peserta didik dalam waktu sekitar 20% dari waktu mempelajari modul.

### 2.2.5 Langkah-langkah Penyusunan Modul

Prastowo (2020:118) mengemukakan langkah-langkah penyusunan modul sebagai berikut:

1. Analisis kurikulum. Tahap ini untuk menentukan materi-materi yang membutuhkan bahan ajar dengan melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar krotis yang dimiliki peserta didik;
2. Menentukan judul modul. Mengacu pada kompetensi-kompetensi dasar atau materi pokok dalam kurikulum;
3. Pemberian kode modul. Kode modul adalah angka-angka yang diberi makna, seperti digit pertama angka satu (1) berarti IPA, angka dua (2) berarti Bahasa, dan seterusnya.
4. Penulisan modul. Modul dikembangkan berdasarkan rumusan kompetensi dasar yang akan dicapai, menentukan alat evaluasi, menyusun materi sesuai kompetensi dasar, urutan pengajaran, dan struktur modul.

Daryanto (2013:16-24) menjelaskan langkah-langkah pembuatan modul sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan modul. Menganalisis silabus dengan tujuan mencari informasi kompetensi dasar dan kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan para

- peserta didik;
2. Desain modul. Pemanfaatan silabus untuk mengacu desain dalam penyusunan modul. Modul harus diteliti atau diuji coba terlebih dahulu. Langkah ini dapat membantu meningkatkan kualitas modul sebelum diperbanyak untuk dipelajari peserta didik;
  3. Implementasi. Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan alur dalam modul. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai;
  4. Penilaian. Penilaian hasil belajar untuk mengetahui seberapa tajam penguasaan peserta didik setelah mempelajari materi yang disajikan dalam modul.
  5. Evaluasi dan validasi. Evaluasi untuk mengetahui dan mengukur keberhasilan penerapan modul dalam pembelajaran, sesuai atau tidak dengan desain pengembangannya. Validasi ialah proses untuk menguji kesesuaian modul dengan target kompetensi belajar;
  6. Memenuhi jaminan kualitas. Kualitas modul akan terjamin jika telah diuji dan memenuhi kriteria dalam proses pengembangan dan penyusunan modul.

#### 2.2.6 Elemen Mutu Modul sebagai Bahan Ajar

Daryanto (2013: 13-15) menyatakan bahwa modul pembelajaran yang efektif merupakan modul perlu didesain dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen, yaitu: format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong dan konsistensi.

##### 1. Format

- a. Gunakan format kolom (tunggal atau multi) yang proporsional. Penggunaan kolom tunggal atau multi harus sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan.
- b. Gunakan format kertas (vertikal atau horizontal) yang tepat. Penggunaan format kertas secara vertikal atau horizontal harus memperhatikan tata letak dan format pengetikan;

- c. Gunakan tanda-tanda yang mudah ditangkap dan bertujuan untuk menekankan pada hal-hal yang dianggap penting atau khusus. Tanda dapat berupa gambar, cetak tebal, cetak miring atau lainnya.

## 2. Organisasi

- a. Tampilkan peta/bagan yang menggambarkan cakupan materi yang akan dibahas dalam modul;
- b. Organisasikan isi materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran;
- c. Susun dan tempatkan naskah, gambar dan ilustrasi sedemikian rupa sehingga informasi mudah dimengerti oleh peserta didik;
- d. Organisasikan antarbab antarunit dan antarparagraf dengan susunan dan alur yang memudahkan peserta didik memahaminya;
- e. Organisasikan antar judul, subjudul dan uraian yang mudah diikuti oleh peserta didik.

## 3. Daya Tarik

Daya tarik modul dapat ditempatkan di beberapa bagian seperti: (a) bagian sampul (*cover*) depan, dengan mengombinasikan warna, gambar (ilustrasi), bentuk dan ukuran huruf yang serasi; (b) bagian isi modul dengan menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar atau ilustrasi, percetakan huruf tebal, miring, garis bawah atau warna; (c) tugas dan latihan dikemas sedemikian rupa sehingga menarik.

#### 4. Bentuk dan Ukuran Huruf

Bentuk dan ukuran huruf yang perlu diperhatikan dalam menyusun modul sebagai bahan ajar adalah sebagai berikut: (a) gunakan bentuk atau ukuran huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakteristik umum peserta didik; (b) gunakan perbandingan huruf yang proporsional antar judul, sub judul, dan isi naskah; (c) hindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks, karena dapat membuat proses membaca menjadi sulit.

#### 5. Ruang (Spasi Kosong)

Menggunakan spasi atau ruang kosong tanpa naskah atau gambar untuk menambah kontras penampilan modul. Spasi kosong dapat berfungsi untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda kepada peserta didik.

#### 6. Konsistensi

- a. Menggunakan bentuk huruf secara konsisten dari halaman ke halaman.
- b. Menggunakan jarak spasi konsisten.
- c. Menggunakan tata letak pengetikan yang konsisten, baik pola pengetikan maupun margin/batas-batas pengetikan.

#### 2.2.7. Komponen Penilaian Kelayakan Modul sebagai Bahan Ajar

Modul memiliki komponen-komponen dalam menilai kelayakannya sebagai bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2009 yang

menyimpulkan komponen penilaian kelayakan modul sebagai bahan ajar dalam tabel di bawah ini.

Komponen	Aspek	Deskripsi
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan keterampilan yang hendak dicapai.	Relevansi penggunaan materi pembelajaran dalam menulis teks cerita fabel
		Kelengkapan materi menulis teks cerita fabel
		Kedalaman materi menulis teks cerita fabel
	Keakuratan materi	Keakuratan dalam konsep dan teori
		Keakuratan dalam pemberian contoh
		Kesesuaian dengan perkembangan ilmu
Kelayakan Penyajian	Sistematika Penyajian	Penyusunan materi yang disesuaikan dengan sistematika
		Keruntutan sesuai dengan konsep
		Keseimbangan kedalaman antarbab
	Penyajian Materi Pendukung	Kesesuaian dengan bagian pendahuluan
		Kesesuaian dengan bagian isi
		Kesesuaian dengan bagian penutup
Kelayakan Bahasa	Keefektifan Bahasa	Keefektifan penggunaan kalimat dalam materi teks cerita fabel
		Kelugasan dalam penggunaan diksi
		Ketepatan dalam penggunaan diksi
Kelayakan Kegrafikan	Penggunaan Ilustrasi	Kesesuaian ilustrasi visual dengan isi materi teks cerita fabel
	Ukuran Modul	Kesesuaian ukuran modul yang dibutuhkan
	Warna	Kesesuaian tulisan pada sampul modul
	Huruf	Kesesuaian penggunaan jenis huruf dalam modul

Tabel 2.1 Komponen Penilaian Kelayakan Modul sebagai Bahan Ajar (BSNP:2009)

## 2.3 Teks Fabel

### 2.3.1 Pengertian Teks Fabel

Fabel merupakan karya sastra fiksi berdasarkan khayalan belaka penulis. Secara etimologis fabel berasal dari bahasa Latin yang dikenal sebagai *fabulat*, berarti cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku seperti manusia (Kemedikbud, 2017).

Direktorat Sekolah Menengah Pertama (2020:6), teks cerita fabel merupakan teks yang di dalamnya menceritakan binatang yang bertingkah laku seperti manusia. Nurgiyantoro (dalam Yuniarti, 2020) mengemukakan bahwa fabel merupakan cerita binatang sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan sebagai pelaku cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku menyerupai manusia. Personifikasi karakter dalam fabel sama halnya dengan pemberian sifat manusia ke dalam sifat binatang. Sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro, Ampera (2010:22) mengatakan bahwa fabel ialah cerita yang memakai binatang sebagai pelakunya. Para binatang itu bisa berpikir, bertindak dan berinteraksi layaknya manusia. Pendapat ini menegaskan bahwa fabel merupakan cerita binatang yang memiliki watak seperti manusia.

Jadi cerita fabel merupakan jenis karya sastra berupa cerita fiksi tentang kehidupan binatang yang berperilaku seperti manusia. Cerita fabel disebut juga dengan cerita moral karena amanat yang termuat di dalamnya berkaitan erat dengan moral kehidupan.

### 2.3.2 Karakteristik Teks Fabel

Teks fabel mempunyai nilai moral dan etika yang dapat dipedomani oleh anak, Sulistyorini (2014: 627). Tindakan, kata-kata dan kepribadian yang baik oleh pelaku ceritanya bisa dianjurkan untuk ditiru oleh peserta didik. Nurgiyantoro (2010:22-23) menyebutkan bahwa ciri utama fabel yaitu pelaku ceritanya adalah binatang-binatang yang dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Beliau menambahkan bahwa cerita fabel masih universal, cerita ini ditemukan di berbagai masyarakat di dunia. Umumnya ada seekor binatang tertentu yang dijadikan sebagai pelaku utama cerita, misalnya harimau, kancil, tupai, kera, rubah, dan lain-lain tergantung pada pemilihan masyarakat. Sugihastuti (2013:25-26), fabel disebut juga sebagai teks persuasif yang mementingkan penerima, pembaca dan pendengar. Ciri persuasif inilah yang sering menjadikan fabel sebagai teks yang didaktif atau mendidik. Sejalan dengan itu Danandjaja (dalam Sulistyorini 2014:628) mengnjelaskan bahwa cerita fabel umumnya bertokoh binatang liar maupun binatang peliharaan, seperti kelinci, buaya, semut, kancil, burung elang, lebah, maupun ikan.

Penjelasan definisi cerita fabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik teks fabel adalah pelaku cerita utama binatang yang bertingkah laku seperti manusia, bersifat persuasif yaitu mengarahkan untuk berbuat kebaikan, dan muatan teksnya tidak panjang sehingga mudah untuk dipahami dan dipetik pesan moral yang termuat di dalamnya.

Contoh teks fabel:

#### Si Monmon yang Serakah

Dikisahkan seekor ayam yang bersahabat dengan seekor monyet. Si Yamyam dan si Monmon namanya. Mereka sudah bersahabat semenjak kecil. Ke mana-mana selalu bersama. Namun, persahabatan mereka mengalami keretakan karena sifat si Monmon yang senang semena-mena terhadap hewan lain. Yamyam sebagai teman yang baik selalu berusaha menasehati Monmon, namun Monmon tidak pernah menghiraukan nasihatnya. Sore hari yang indah, si Monmon mengajak Yamyam pulang berjalan-jalan di hutan. Ketika hendak pulang, Monmon mulai kelaparan. Dia menggerutu selama bepergian dan memaksa Yamyam mencarikan makanan untuknya. Sayangnya saat itu tidak terdapat makanan yang ditemukan dalam hutan, sehingga timbul niat jelek Monmon. Dia mendekati Yamyam dengan perlahan, dan segera menangkapnya. Yamyam berteriak dengan sekuat tenaga. “Lepaskan saya, mengapa kau menangkap sahabatmu?”. Monmon yang pikirannya sudah dikuasai kelaparan, tidak peduli lagi dengan situasi sahabatnya sendiri yang meronta kesakitan. Hendak melarikan diri, dengan sekejap Monmon sontak memejamkan mata dan akhirnya Yamyam dapat meloloskan diri. Yamyam berlari sekuat tenaga ke dalam hutan. Tidak jauh asal daerah itu dia menemukan kediaman si Kepiting, teman Yamyam mandi waktu pada sungai. Yamyam masuk ke lubang tempat tinggal Kepiting dengan tergopoh-gopoh. Kepiting terkejut melihat kedatangan Yamyam dengan napas terengah-engah. “Mengapa keringatmu sampai sebanyak jagung begitu Yam? Engkau dikejar siapa?” tanya Kepiting panik. Yamyam menceritakan semua kejadian yang ia alami bersama Monmon di dalam hutan tersebut. Mendengar hal tersebut Kepiting murka dan tidak terima dengan perlakuan Monmon yang semena-mena pada sahabatnya. “ayo kita temui Monmon serta memberinya pelajaran yang pantas”, lanjut Kepiting. Waaktu perjalanan menemui Monmon, Yamyam dan Kepiting mendengar ada bunyi yang minta tolong. Mereka mencari tahu mana asal bunyi tersebut. Ternyata suara tersebut ialah suara Monmon yang jatuh ke dalam sungai. Yamyam dan Kepiting segera meminta pertolongan asal teman-sahabat yang lain agar Monmon tidak tenggelam. Mereka memanggil Gajah untuk membantu mengangkat tubuh Monmon yang mulai lemah. Monmon diangkat ke daratan, kemudian dijaga dan diberi perawatan hingga sadar. Setelah sadar, Monmon malu terhadap teman-temannya karena seringkali bersikap buruk ke mereka. Monmon minta maaf serta berjanji tidak akan mengulangi perbuatan buruknya lagi, terutama pada Yamyam. Semenjak insiden itu, Monmon selalu bersikap baik pada seluruh hewan yang hidup di hutan itu.

Sumber: [www.e-smartschool.com](http://www.e-smartschool.com)

### 2.3.3 Jenis Teks Fabel

Kemendikbud (2017:204) menyajikan dua jenis yang terdiri atas (1) fabel berdasarkan watak dan latarnya, serta (2) fabel berdasarkan kemunculan pesannya. Ditinjau dari pemberian watak dan latarnya, fabel dibedakan atas fabel alami dan fabel adaptasi.

1. Fabel alami menggunakan watak tokoh binatang seperti pada kondisi alam nyata. Misalnya, kura-kura diberi watak lamban, singa buas dan ganas. Selain itu, fabel alami menggunakan alam sebagai latar (hutan, sungai, kolam, dsb).
2. Fabel adaptasi adalah fabel yang memberikan watak tokoh dengan mengubah watak aslinya pada dunia nyata dan menggunakan tempat-tempat lain sebagai latar (di rumah, di jalan raya). Misalnya, landak yang pemalu berulang tahun di rumah makan.

Ditinjau dari kemunculan pesan dibedakan fabel dengan koda dan tanpa koda.

1. Fabel dengan koda berarti fabel dengan memunculkan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita. Alur fabel dimulai pengenalan, mulai munculnya masalah, masalah memuncak, dan ditutup dengan pemecahan masalah dengan pesan-pesan eksplisit.
2. Fabel tanpa koda tidak memberikan secara eksplisit pesan pengarang di akhir cerita. Alur fabel dimulai pengenalan, mulai munculnya masalah, masalah memuncak, dan ditutup dengan pemecahan masalah dengan pesan-pesan eksplisit.

Setiawan (2021) mengungkapkan bahwa fabel terdiri atas dua jenis, yaitu fabel klasik dan fabel modern.

### 1. Fabel Klasik

Fabel klasik merupakan jenis dongeng yang sudah ada sejak zaman dahulu, namun tidak diketahui secara pasti kapan waktu dibuat ceritanya. Fabel klasik umumnya diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Contoh, cerita Kancil dan Buaya, Gagak dan Elang, Kerbau dan Burung, Semut dan Belalang, serta lain sebagainya.

### 2. Fabel Modern

Fabel modern hadir dengan waktu yang masih cukup baru. Fabel modern merupakan jenis dongeng sebagai cerminan dari ekspresi kesastraan si penulis. Fabel modern menghadirkan watak tokoh dengan mengubah watak aslinya pada dunia nyata dan menggunakan tempat-tempat lain sebagai latar (di rumah, di jalan raya). Misalnya, landak yang pemalu berulang tahun di rumah makan.

#### 2.3.4 Struktur Teks Fabel

Teks cerita fabel disusun sesuai struktur orientasi-komplikasi-resolusi-koda. Orientasi artinya bagian awal cerita yang dimulai dari pengenalan tokoh, latar daerah dan waktu. Komplikasi ialah bagian yang memunculkan adanya masalah antarpelaku cerita. Resolusi ialah bagian pemecahan persoalan. Koda artinya bagian terakhir teks fabel yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan memuat pesan moral yang bisa dipetik oleh pembaca (Kemendikbud 2017:209).

Zabadi, dkk. (2014) mengungkapkan struktur teks fabel terdiri dari (1) orientasi, bagian pengenalan tokoh, latar tempat, waktu serta suasana; (2) komplikasi, bagian para pelaku cerita mengalami masalah; (3) resolusi,

penyelesaian perkara; dan (4) koda, pesan moral yang dapat ditiru dari cerita tersebut. Isnatun dan Farida (2013:3) mengemukakan bahwa struktur teks fabel terdiri atas 1) orientasi, pendahuluan cerita yang memperkenalkan pelaku dan latar cerita; 2) komplikasi, adanya permasalahan pada antara para pelaku cerita, meliputi situasi, serta peristiwa yang mengantarkan cerita menuju kulminasi; 3) klimaks, zenit pertarungan yang terjadi antara pelaku cerita fabel; dan 4) resolusi, pemecahan masalah yang dihadapi para pelaku, bagian akhir cerita.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa struktur teks fabel terdiri dari orientasi (pengenalan pelaku dan latar cerita), komplikasi (adanya permasalahan antarpelaku cerita), resolusi (penyelesaian masalah), dan koda (amanat/pesan moral).

## 2.4 Film Animasi

### 2.4.1 Pengertian Film Animasi

Film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memuat dua pengertian, yaitu film sebagai selaput tipis seluloid untuk tempat gambar negatif (potret) atau tempat gambar positif (dimainkan di bioskop), dan film diartikan sebagai lakon gambar hidup.

Guritno dalam Arifiyanto (2015: 28) mengemukakan bahwa film artinya keberhasilan peradaban manusia lewat proses kreatif dengan mewujudkan khayalan melalui teknologi yang hasilnya bisa disaksikan semua orang. Sedangkan Latif serta Utud (2015:28) menyebutkan bahwa film merupakan akibat karya seni

kesepakatan sosial serta media komunikasi massa menggunakan kaidah sinema fotografi yang bisa pertunjukkan.

Berdasarkan penjelasan teori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan perpaduan antara media gambar serta media audio dengan kreativitas teknologi yang didesain untuk bisa dinikmati. Komposisi film terdiri asal gambar, huruf, warna sebagai satu kesatuan sehingga menghadirkan sebuah karya seni.

Darajah pada Hasanah dan Nulhakim (2015) mengungkapkan bahwa film animasi ialah media audiovisual berupa rangkaian gambar tidak hidup yang berurutan dan diproyeksikan secara mekanis elektronis sebagai akibatnya tampak hidup di layar. Bustaman dalam Jayadiguna (2019), film animasi merupakan proses penciptaan pengaruh gerakan atau perubahan baik perubahan warna objek, maupun perubahan bentuk objek ke objek lainnya pada jangka waktu tertentu. Melalui animasi, manusia bisa menghasilkan benda tak hayati seolah hidup.

Sesuai dengan pengertian film animasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan sebuah ilusi yg memperdayakan mata manusia dengan gambar kesan hayati dan berkecimpung pada benda tidak bergerak menggunakan ilmu sinematografi.

## **2.5 Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan digunakan untuk menguatkan posisi penelitian yang dilakukan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Adapun penelitian yang relevan dengan pengembangan modul teks fabel berbantuan film animasi ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Qostantia (2017) Universitas Negeri Malang dengan judul penelitian Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film *Finding Nemo*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar menulis cerita fabel dengan stimulus *Finding Nemo* dan mendeskripsikan kelayakan bahan ajar menulis cerita fabel dengan stimulus *Finding Nemo* yang diperoleh dari uji ahli, uji praktisi, guru, dan peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan berupa buku pelengkap menulis cerita fabel untuk peserta didik dengan materi, Bahasa, dan penyajian buku yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan tersebut dapat dijadikan panduan dalam mengembangkan bahan ajar yang mencakup aspek kelayakan isi materi, bahasa, dan penyajian buku pelengkap. Model pengembangan yang digunakan berupa prosedural atau bertahap dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall dengan uji data menggunakan rumus uji Liliefors. Berdasarkan hasil validasi dan uji lapangan, penggunaan bahasa dalam buku ini layak untuk digunakan oleh peserta didik. Ketepatan penggunaan Bahasa sudah disesuaikan dengan usia peserta didik. Bahasa yang digunakan cenderung ringan dan tidak kaku sehingga tidak menimbulkan kalimat yang terlalu berat untuk dipahami. Perbedaan penelitian Qostantia dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian yang akan dilakukan di SMP Katolik Assisi Medan, produk yang akan dihasilkan adalah bahan ajar berupa modul, dan data yang diuji akan menggunakan rumus N-Gain. Penelitian Qostantia dengan penelitian ini sama-sama menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

2. Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini ialah riset oleh Mustafa (2016) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Cerita Berbasis Pendekatan Proses bagi Peserta Didik SMP yang membentuk bahan ajar pembelajaran menulis cerita pendek, menulis cerita moral atau fabel, dan menulis fabel materi ajar pembelajaran menulis cerita berbasis pendekatan proses yang layak dipergunakan. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain pengembangan produk, pengembangan produk, evaluasi produk, dan membuat produk akhir. Hasil penelitian ini adalah 1) peserta didik memerlukan materi ajar wacana cara menulis cerita, 2) perencanaan serta pengembangan materi ajar sesuai analisis kebutuhan, 3) kualitas bahan ajar dipandang berasal aspek kelayakan isi, aspek bahasa serta gambar, aspek penyajian, serta aspek kegrafisan menurut ahli, secara holistik berkualitas baik, 4) produk akhir materi ajar melalui pendekatan proses berasal 3 kegiatan belajar. Kegiatan belajar I berisi sosialisasi cerita, kegiatan belajar II dan III berisi tahapan menulis cerita dengan pendekatan proses.

Relevansi penelitian Mustafa dengan penelitian ini ialah pengembangan bahan ajar menulis teks fabel menggunakan pengembangan Borg and Gall. Disparitas penelitian Mustafa dengan penelitian ini, Mustafa mengembangkan bahan ajar dengan memakai 3 teks yaitu cerita pendek, cerita fabel, serta fabel dengan menggunakan pendekatan proses sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini hanya fokus pada teks fabel dengan berbantuan film animasi.

3. Penelitian Wahyudi (2020) dengan judul penelitian “Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Peserta didik SMP”. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar teks fabel bernilai karakter buat peserta didik kelas VII SMP Pembangunan yang berpedoman sesuai unsur isi, sistematika, kebahasaan dan tentunya desain tampilan. Metode pengumpulan data yang dilaksanakan melalui angket kebutuhan dan angket uji teknik analisis data kualitatif. Penelitian ini memberikan enam kelebihan, yaitu (1) materi ajar bisa dijadikan sebagai alat latihan pengayaan pembelajaran menulis teks fabel, (2) bahan ajar ini memotivasi serta memudahkan peserta didik pada menulis teks fabel, (3) isi materi ajar menyajikan latihan secara bertahap buat menuntun peserta didik menceritakan balik isi teks fabel dengan bahasanya sendiri, (4) isi bahan ajar memuat nilai karakter kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, serta penghargaan, (5) setiap unit disajikan kotak pemahaman nilai kehidupan, (6) peserta didik dapat tahu, meneladani, serta merefleksikan setiap nilai kehidupan yang disajikan dalam materi ajar baik melalui gambar, kata motivasi, teks, aktivitas, maupun refleksi.

Relevansi penelitian Wahyudi dengan penelitian ini, pengembangan bahan ajar menulis teks fabel menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Disparitas dengan riset yang akan dilakukan ini, Wahyudi mengembangkan bahan ajar menulis teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter bagi peserta didik SMP yang berpedoman pada aspek isi, kebahasaan serta tampilan yang layak untuk pembelajaran menggunakan rancangan isi buku berjudul “Ayo

Bekerjasama Mengenal Teks Fabel” dan ke 2 “Ayo Menulis Teks Fabel dengan Mengedepankan Kejujuran”.

4. Penelitian oleh Fransiska Parida (2019) dengan judul penelitian Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Anak pada peserta didik Kelas VII SMP Negeri 6 Tambusai Utara Rokan Hulu Riau. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa modul menulis teks cerita fabel berbantuan film anak yang layak, mudah, dan efektif untuk digunakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tambusai Utra Rokan Hulu. Penelitian ini berimplikasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu bahan ajar berbantuan film anak yang dikembangkan memberi sumbangan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi guru. Modul yang dihasilkan dapat menyampaikan materi teks fabel yang diajarkan, memperkaya dan menambah pengetahuan peserta didik tentang teks fabel dan film yang digunakan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri.

Parida dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan R & D yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang tahap pengembangannya adalah fase studi awal, pengembangan produk awal, dan uji coba produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi materi termasuk kelayakan isi dan penilaian aspek bahasa dengan kategori sangat baik.

Penelitian oleh Parida dengan penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall untuk menghasilkan produk modul teks cerita

fabel berbantuan film anak. Perbedaan penelitian Parida dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah lokasi penelitian di SMP Swasta Assisi Medan dan menggunakan uji data rumus N-Gain

5. Penelitian Hapsari dan Sumartini (2016) Universitas Negeri Semarang, Indonesia dengan judul penelitian “Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-nilai Karakter bagi SMP”. Desain penelitian terdiri atas 5 tahap, yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Pengumpulan data dikumpulkan melalui angket kebutuhan dan angket uji validasi, hasil penelitian membagikan bahwa buku pengayaan apresiasi teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter ialah baik berdasarkan penilaian guru, pakar serta tanggapan peserta didik.

Kedua penelitian ini menyinggung materi menulis teks cerita fabel, sedangkan disparitas hasil penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis produk yang dihasilkan. Penelitian oleh Novia dan Sumartini ini membentuk produk berupa buku pengayaan dengan basis nilai-nilai karakter, sedangkan produk yang akan dihasilkan peneliti adalah bahan ajar modul menggunakan film animasi anak.

## 2.6 Kerangka Konseptual

Permasalahan yang dihadapi guru maupun peserta didik pada kegiatan belajar mengajar merupakan bahan ajar teks bahasa Indonesia yang tidak memenuhi minat peserta didik. Rendahnya minat peserta didik dalam membaca dan menulis merupakan penyebab yang akan terjadi pada hasil belajar peserta didik tidak

memuaskan. Satu materi ajar yang kurang memenuhi minat dan kebutuhan peserta didik adalah materi ajar teks fabel.

Peserta didik diharapkan bisa memproduksi teks yang baik sebagai akibat pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan materi ajar bahasa Indonesia berbantuan film animasi yang berdasarkan kompetensi dasar teks fabel. Hal ini relevan dengan yang hasil wawancara terhadap guru bidang studi Bahasa Indonesia pada SMP Swasta Katolik Assisi Medan terkait isi materi ajar yang belum sinkron dengan kebutuhan peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan modul teks fabel dengan berbantuan film animasi yang diperlukan untuk memudahkan peserta didik memahami materi dan mampu mengaplikasikan materi tadi pada kehidupannya sehari-hari.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret-Mei 2022.

#### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-1 SMP Swasta Katolik Assisi Medan dengan jumlah peserta didik 32 orang.

#### 3.3 Jenis Penelitian

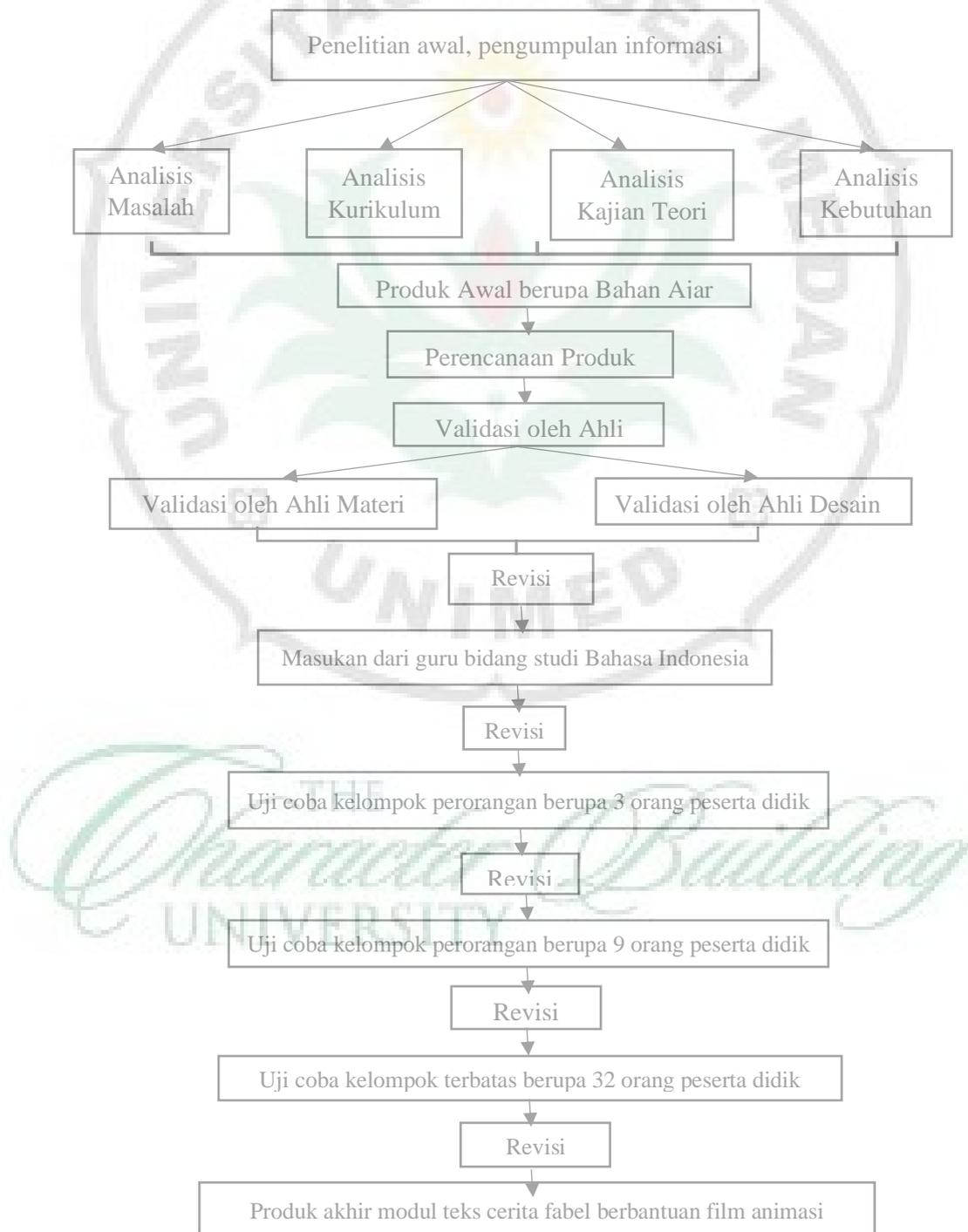
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Reaserch & Development*) yang diarahkan untuk meneliti, merancang, memproduksi, menguji, validitasi produk dan implementasi produk yang dihasilkan. Penelitian dan pengembangan ini dikemukakan oleh Borg dan Gall (Hamzah, 2020: 37) pada bagan berikut.



Bagan 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall

### 3.4 Prosedur Pengembangan

Peneliti mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar disajikan pada gambar berikut ini.



Bagan 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi disusun secara terprogram menggunakan persiapan serta perencanaan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Kajian konseptual, mendefinisikan tujuan pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi, menyesuaikan bahan ajar yang diangkat menggunakan kebutuhan pelajar dan memilih sasaran capaian. Pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi menggunakan teknik wawancara serta angket kebutuhan guru dan peserta didik. Target produk bahan ajar teks fabel pada penelitian ini ialah peserta didik kelas VII SMP Assisi Medan.
2. Peneliti memanfaatkan berbagai sumber pendukung guna menghasilkan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi. Uji para ahli yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan dilaksanakan agar memperoleh perbaikan yang lebih baik. Pada konteks ini uji para ahli dilakukan pada dua ahli materi pembelajaran dan dua ahli desain. Penyusunan produk bahan ajar teks fabel ini tampak sebagai berikut.



Bagan 3.3 Desain Produk Berbasis Film Animasi

3. Uji coba produk bahan ajar secara perorangan (5 peserta didik) dilakukan dalam satu kali pertemuan.
4. Hasil uji coba perorangan dimanfaatkan untuk memperbaiki dan mengembangkan produk.
5. Uji coba produk bahan ajar pada kelompok kecil (10 peserta didik).
6. Hasil uji coba kelompok kecil dimanfaatkan untuk memperbaiki dan mengembangkan produk.
7. Uji coba lapangan kelompok besar (1 kelas VII-1 berjumlah 32 peserta didik).
8. Hasil uji lapangan kelompok besar untuk mengetahui respons peserta didik tentang produk bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi yang digunakan.
9. Evaluasi hasil belajar dengan menggunakan produk bahan ajar teks fabel untuk memperoleh informasi tentang meningkat atau tidaknya keterampilan menulis teks fabel dalam proses pembelajaran di lapangan. Evaluasi hasil belajar terhadap produk melalui perbedaan nilai peserta didik pada kompetensi menulis teks fabel sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan nilai pembelajaran tersebut disebut *pretest* dan *posttest*. Evaluasi hasil belajar *pretest-posttest* kelompok tunggal sebagai berikut.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Q1	X	Q2
Kontrol	Q3		Q4

Tabel 3.1 Desain *Pretest-Posttest Control Group*

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi

Q1 & Q2 : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pretest* yang diambil dari hasil belajar peserta didik di kelas masing-masing

Q2 : *posttest* pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

Q4 : *posttest* pada kelompok kontrol tanpa perlakuan

10. Diseminasi dan pengaplikasian produk bahan ajar modul teks fabel yang telah dievaluasi dan direvisi dari ahli.

### 3.5 Desain Materi Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Animasi

Desain materi teks fabel pada modul peserta didik yang digunakan di SMP

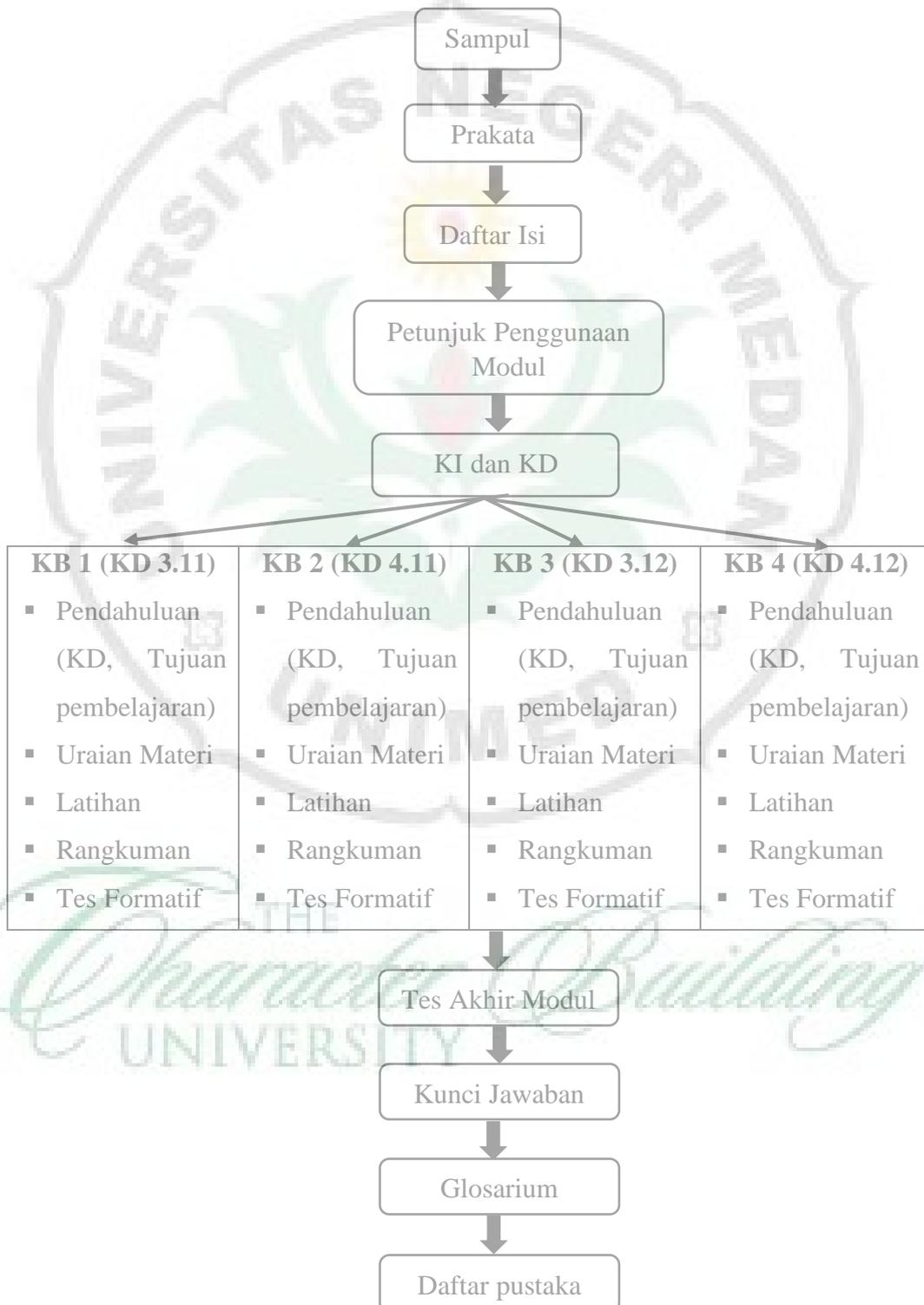
Katolik Assisi Medan dapat dilihat pada bagan berikut.



Dalam modul disajikan lima contoh teks cerita fabel serta pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk menggali pengetahuan mereka tentang teks cerita fabel. Merumuskan ciri teks fabel, menyimpulkan isi teks cerita febal, menganalisis struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fabel, hingga memerankan teks cerita fabel teks fabel

Bagan 3.4 Desain Materi Teks

Adapun kerangka modul teks fabel berbantuan film animasi yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.



Bagan 3.5 Kerangka Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

### **A. Pendahuluan**

Bagian ini berisi tentang kompetensi yang akan dicapai peserta didik di dalam bahan ajar, yaitu teks cerita fabel berbantuan film animasi. Bagian ini juga membahas penjelasan singkat tentang nama dan ruang lingkup isi modul, hasil belajar yang akan dicapai, manfaat kompetensi tersebut dalam proses pembelajaran dan kehidupan secara umum, langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempelajari modul secara benar, serta perlengkapan sesuai kebutuhan belajar.

### **B. Kegiatan Belajar**

1. Uraian Materi
2. Rangkuman
3. Latihan
4. Refleksi

### **C. Evaluasi dan Kunci Jawaban**

Berisi soal-soal latihan pada materi kegiatan belajar dengan soal dalam bentuk pilihan berganda, serta kunci jawaban.

### **D. Daftar Pustaka**

Semua referensi atau pustaka yang digunakan sebagai acuan pada saat penyusunan modul.

### **E. Glosarium**

Berisi penjelasan daftar istilah yang terdapat dalam penggunaan kata yang diurutkan secara alfabetis.

### 3.6 Sumber Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan 2 jenis sumber data penelitian, yaitu 1) sumber data kebutuhan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi guru dan peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Assisi Medan. Banyaknya subjek uji coba ialah grup perorangan 5 orang peserta didik, kelompok kecil 10 orang peserta didik, dan grup besar 32 orang peserta didik kelas VII-1, dan 2) sumber data validasi materi ajar serta desain pembelajaran menulis teks fabel berbantuan film animasi berperan menilai kelayakan produksi.

Validator produk pengembangan penelitian ini ialah dosen ahli. Dosen pakar desain, ahli materi serta ahli teknologi pembelajaran pada bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, tes menulis, wawancara dan observasi. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket, tes menulis teks cerita fabel, pedoman wawancara dan lembar observasi.

#### 3.7.1 Angket

Angket ialah teknik pengumpulan data dengan cara menyampaikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden terkait topik yang hendak diteliti (Hamzah, 2020: 107). Angket yang diberikan dalam penelitian ini bertujuan mendapat data terkait kelayakan materi pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi yang terdiri atas 3 jenis yaitu angket kebutuhan, angket validasi materi ajar

serta desain, dan angket respons peserta didik selesai memakai modul materi pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi.

### 3.7.1.1 Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan berfungsi untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk menyusun materi pembelajaran menulis teks fabel bagi peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Angket kebutuhan berupa pertanyaan ihwal bahan ajar teks fabel diberikan pada guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Sebelum pengisian angket, peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara mengisi angket tadi agar tidak menimbulkan kebingungan ketika mengisi angket. Kisi-kisi angket kebutuhan peserta didik terhadap materi ajar teks fabel dapat dilihat sebagai berikut.

No	Daftar Pertanyaan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu pernah membuat tulisan teks cerita fabel?		
2.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat teks cerita fabel?		
3.	Apakah ada kesulitan dalam memahami dan membedakan struktur teks cerita fabel?		
4.	Apakah kamu mengalami kesulitan untuk menemukan nilai moral dalam teks cerita fabel?		
5.	Apakah terdapat buku pendamping selain buku paket yang Kamu gunakan dalam pembelajaran teks cerita fabel?		
6.	Apakah kamu membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan dalam menulis teks cerita fabel?		
7.	Apakah kamu lebih termotivasi, jika ada bahan ajar yang dapat		

	membantu memahami teks cerita fabel?		
8.	Apakah saat menulis teks cerita fabel dikaitkan dengan cerita kearifan lokal Sumatera Utara?		
9.	Apakah kamu mengenal bahan ajar teks cerita fabel yang memanfaatkan film animasi sebagai media belajar?		
10.	Apakah kamu pernah menggunakan atau tidak pernah menggunakan bahan ajar berupa modul yang memanfaatkan (berbantuan) film animasi?		
11.	Apakah kamu memerlukan bahan ajar berupa modul sebagai buku pendamping teks cerita fabel yang berbantuan film animasi?		

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket kebutuhan peserta didik

### 3.7.1.2 Angket Validasi

Angket uji validasi dipergunakan guna memperoleh nilai yang valid terhadap produk materi ajar pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi kelas VII SMP. Angket uji validasi akan diisi oleh 4 dosen ahli yaitu 2 dosen pakar materi serta 2 dosen ahli desain. Melalui proses penilaian dosen pakar materi dan desain, peneliti akan memperbaiki produk materi pembelajaran teks fabel menjadi lebih baik. Selesai produk materi pembelajaran teks fabel diperbaiki, akan divalidasi kembali oleh dosen pakar hingga kevalidannya sah dan layak buat digunakan peserta didik. Dosen ahli akan memberikan nilai, beserta komentar, kritik serta saran di instrumen validasi yang telah disediakan di awal pengembangan.

Kisi-kisi angket validasi ahli desain terhadap materi teks fabel berbantuan film animasi kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Subkomponen	Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian				Catatan Perbaikan
		1	2	3	4	
		STB	TB	B	SB	
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Kelengkapan materi teks cerita fabel					
	Keluasan materi teks cerita fabel					
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi teks cerita fabel					
	Keakuratan fakta dan data					
	Keakuratan contoh dan kasus					
	Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi					
	Keakuratan istilah-istilah					
	Keakuratan notasi, simbol, dan ikon					
	Keakuratan acuan Pustaka					
Kemutakhiran Materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu					
	Menampilkan teks cerita rakyat sebagai contoh					
	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari					
	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					
	Kemutakhiran Pustaka					
Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu					
	Menciptakan kemampuan bertanya					
Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran					
	Keruntutan konsep					
Penyajian Pembelajaran	Keterlibatan peserta didik					
	Berpusat pada peserta didik					

	Merangsang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui ilustrasi					
Kelengkapan Penyajian	Terdapat contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran					
	Soal latihan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran					
	Kunci jawaban soal Latihan					
	Pendahuluan					
	Daftar Isi					
	Glosarium					
	Daftar Pustaka					
Lugas	Rangkuman					
	Ketepatan struktur kalimat					
	Kefektifan kalimat					
Komunikatif	Kebakuan istilah					
	Keterbacaan pesan					
Dialogis dan interaktif	Ketepatan penggunaan Bahasa					
	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kemampuan mendorong berpikir kritis					
	Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik					
Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					
	Keruntutan dan keterpaduan antarkegiatan belajar					
Penggunaan istilah, simbol dan ikon	Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf					
	Konsistensi penggunaan istilah					
Kesesuaian isi/materi bahan	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon					
	Penyajian teks fabel dalam setiap kegiatan belajar menggunakan contoh					

ajar dengan tema	teks fabel yang sederhana serta mudah dipahami oleh peserta didik					
	Penyajian teks fabel berdasarkan cerita rakyat Sumatera Utara dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat					
	Teks fabel disajikan melalui video film animasi dari link atau proyektor kelas dengan panduan guru					

Tabel 3.3 Kisi-kisi validasi ahli materi

### 3.7.1.3 Angket Tanggapan Guru

Angket penilaian digunakan guna menilai bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi yang dirancang sang peneliti. Angket ini akan diberikan kepada 2 orang pengajar bahasa Indonesia. Rentang nilai pada tiap indikator ialah 1-5 dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5 serta dilengkapi dengan saran dari pengajar. Angket penilaian materi terhadap bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Bahan ajar yang dikembangkan membantu peserta didik memahami materi teks fabel				
2.	Bahan ajar yang dikembangkan memudahkan peserta didik menulis teks fabel				
3.	Materi bahan ajar disajikan secara sistematis				
4.	Materi bahan ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran				
5.	Penampilan bahan ajar menarik				
6.	Penggunaan gambar dalam bahan ajar jelas				

7.	Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir kritis.				
8.	Bahan ajar dilengkapi dengan contoh teks fabel berdasarkan cerita rakyat lokal yang mudah dipahami				
9.	Jenis kegiatan pembelajaran dalam bahan ajar bervariasi				
10.	Simbol yang digunakan sesuai dengan aturan yang ada				
11.	Bahan ajar yang dikembangkan berbeda dari bahan ajar biasanya				
12.	Bahan ajar yang dikembangkan membantu peserta didik belajar mandiri				
13.	Bahan ajar yang dikembangkan memperkaya pengetahuan nilai moral peserta didik melalui teks cerita fabel lokal				
14.	Bahan ajar yang dikembangkan memudahkan guru mengevaluasi peserta didik				
15.	Bahan ajar yang dikembangkan memudahkan peserta didik untuk menyampaikan pendapat dalam bentuk lisan maupun tulisan				
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				

Tabel 3.4 Angket tanggapan guru

#### 3.7.1.4 Angket Tanggapan Peserta didik

Angket penilaian dipergunakan untuk menilai modul teks fabel berbantuan film animasi yang dibuat oleh peneliti. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas VII 1 SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Rentang nilai yang diberikan di tiap pernyataan ialah 1-5, nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5.

Angket penilaian materi pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi tampak pada tabel berikut ini.

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan bahan ajar teks fabel menarik				
2.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar teks fabel mudah dipahami				
3.	Materi teks fabel dalam bahan ajar disusun secara sistematis				
4.	Materi teks fabel dalam bahan ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran				

5.	Kegiatan pembelajaran yang disajikan merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik				
6.	Jenis kegiatan belajar dalam bahan ajar bervariasi				
7.	Bahan ajar dilengkapi dengan contoh cerita rakyat setempat (Batak Toba, Simalungun, Karo)				
8.	Bahan ajar teks fabel dilengkapi dengan gambar tokoh binatang yang menarik				
9.	Bahan ajar membantu peserta didik mengenal nilai moral dari cerita yang disajikan				
10.	Bahan ajar teks fabel memanfaatkan contoh film animasi yang membantu peserta didik mudah memahami materi teks cerita fabel				
11.	Bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi berbeda dengan bahan ajar yang biasanya				
12.	Bahan ajar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik				
13.	Bahan ajar mempermudah guru mengevaluasi peserta didik				

Tabel 3.5 Angket tanggapan peserta didik

### 3.7.2 Tes Menulis

Tes menulis penelitian ini dipakai untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan. Tes diberikan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran teks fabel berupa tes menulis (*posttest*). Nilai *pretest* didapatkan dari penilaian guru terhadap SK/KD menulis teks fabel peserta didik sebelum penggunaan materi pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi. Nilai hasil kedua tes dibandingkan, sehingga terlihat ada tidaknya peningkatan hasil *pretest* dengan *posttest*. Instrumen yang digunakan peserta didik dalam *posttest* adalah bahan ajar modul. Materi pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi akan membantu mengukur pemahaman peserta didik untuk menulis teks fabel sesuai dengan aspek-aspek penulisan teks fabel.

### 3.7.3 Wawancara

Pedoman wawancara sebagai alat komunikasi untuk mengumpulkan informasi atau data dari pendidik dan peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan tentang analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan tersebut sebagai acuan dalam mengembangkan produk bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi. Kegiatan wawancara akan dilakukan pada saat praobservasi.

### 3.7.4 Observasi

Observasi ialah alat yang digunakan untuk pra-survei yang dilakukan di kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Observasi dilaksanakan untuk mengumpulkan informasi terkait analisis kebutuhan dan kondisi pembelajaran dari segi sarana dan prasarana yang mendukung produk untuk dikembangkan.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui pemaparan data dan simpulan data. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dan menganalisis tiga data, yaitu (1) data kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar, (2) analisis data uji validasi dosen ahli untuk memperbaiki produk bahan ajar menulis teks fabel, dan (3) tes hasil belajar peserta didik.

Skor	Nilai
5	100
4	80
3	60
2	20
1	0

Tabel 3.6 Kriteria jawaban instrumen validasi

Keterangan:

Skor tertinggi : 5

Skor terendah : 1

Interval skor : 100-0

dalam bentuk nilai : 100

Rentang Skor :  $\frac{Interval}{skor\ tertinggi} ; \frac{100}{5} = 20$

Rentang Skor	Kategori
76% < nilai < 100%	Valid
51% < nilai < 75%	Cukup Valid
26% < nilai < 50%	Kurang Valid
0% < nilai < 25%	Tidak Valid

Tabel 3.7 Kategori penilaian kualitas materi pembelajaran

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian

f = Nilai angket

N = Nilai keseluruhan

### 3.9 Tes Hasil Belajar Peserta didik (*pretest* dan *posttest*)

Tahap pengolahan dan analisis data dilakukan guna mengukur hasil belajar peserta didik, melihat tingkat efektivitas produk untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fabel, dan mendeskripsikan tingkat keberhasilan bahan ajar. Indikator penilaian hasil keterampilan menulis teks cerita fabel tampak pada tabel berikut.

Aspek	Kategori	Kriteria	Skor
Isi	Sangat Baik	Menguasai tema tulisan, isi teks cerita fabel lengkap dan sesuai dengan tema yang ditulis.	20
	Baik	Cukup menguasai tema tulisan, isi teks cerita fabel kurang lengkap dan relevan dengan tema yang ditulis	15
	Cukup	Kurang memaknai tema tulisan, isi teks cerita fabel kurang lengkap dan kurang relevan dengan tema yang ditulis	10
	Kurang	Tidak menguasai tema tulisan, isi teks cerita fabel tidak lengkap dan tidak relevan dengan tema yang ditulis.	5
Struktur	Sangat Baik	Struktur teks fabel padu yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; gagasan tampak jelas; bersifat kohesif	20
	Baik	Struktur teks fabel cukup padu yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; bersifat kohesif tetapi ide pendukung kurang.	15
	Cukup	Struktur teks fabel kurang padu yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; gagasan tampak kurang jelas dalam setiap paragraph	10
	Kurang	Struktur teks fabel tidak padu yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; gagasan tampak tidak jelas dalam setiap paragraph; tidak kohesif	5
Kosakata	Sangat Baik	Kaya akan kosakata, pilihan kata dan ungkapan efektif, pembentukan kata tertata rapi.	20
	Baik	Penguasaan kosakata cukup kaya, pilihan kata dan pembentukan kata terkadang salah, tetapi tidak terlalu mengganggu.	15
	Cukup	Penguasaan kosakata terbatas, pilihan kata dan pembentukan kata dan makna membingungkan atau kurang jelas	10
	Kurang	Kosakata, ungkapan, dan pembentukan kata dalam teks rendah	5
Kalimat	Sangat Baik	Konstruksi kalimat kompleks dan efektif, penggunaan fungsi kata, pronomina, preposisi dalam kalimat tertata rapi	20
	Baik	Konstruksi kalimat sederhana tetapi efektif terdapat kesalahan kecil dalam penggunaan fungsi kata, pronomina, preposisi dalam kalimat tetapi makna cukup jelas	15
	Cukup	Konstruksi kalimat sederhana, terdapat kesalahan dalam penggunaan fungsi kata, pronomina, preposisi dalam kalimat dengan makna membingungkan atau kabur	10
	Kurang	Tidak menguasai tata kalimat; bahasa tidak komunikatif; penggunaan fungsi kata, pronomina, preposisi dalam kalimat rendah	5

Ejaan	Sangat Baik	Memahami aturan penulisan; ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf baik	20
	Baik	Terdapat sedikit kesalahan penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf tetapi tidak mengaburkan makna	15
	Cukup	Banyak terdapat kesalahan penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf, sehingga mengaburkan makna	10
	Kurang	Tidak memahami aturan penulisan; penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penataan paragraf sangat rendah	5

Tabel 3.8 Indikator penilaian hasil keterampilan menulis teks cerita fabel, Kemendikbud (2014:189-191)

Tes hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi menggunakan rumus N-gain. Skor Gain (g) yang didapat merupakan hasil perbandingan antara nilai-nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata yang dibandingkan (N-gain) (Hake, 1998:65) dinyatakan dalam persamaan berikut:

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{(s \text{ post}) - (s \text{ pre})}{s \text{ maks (100)} - s \text{ pre}}$$

Keterangan:

$S \text{ post}$  = Rata-rata skor *posttest*

$S \text{ pre}$  = Rata-rata skor *pretest*

$S \text{ maks}$  = Skor maksimal

Selanjutnya apabila nilai tersebut diperoleh maka langkah selanjutnya nilai tersebut dikonversikan ke dalam interpretasi nilai gain seperti pada tabel di bawah ini:

Besar Persentase	Interpretasi
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3.9 Kriteria indeks Gain

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini hasil penelitian yang dipaparkan ialah, (1) proses pengembangan modul, (2) hasil kelayakan modul, dan (3) hasil efektivitas modul menulis teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

##### 4.1.1 Proses Pengembangan Modul Teks Cerita Fabel

Proses pengembangan modul teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dilakukan berdasarkan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono.

##### 4.1.1.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan yaitu dengan melakukan survei lapangan (analisis kebutuhan) dan analisis kurikulum. Hasil analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara dan membagikan angket kepada 2 orang guru bahasa Indonesia, yaitu ibu Santina Hutasoit, S.Pd. dan ibu Masniari Rajagukguk, S.Pd, serta 32 peserta didik kelas VII di SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan masalah yang dialami guru dan peserta didik dalam pembelajaran teks fabel. Salah satu masalah tersebut ialah minimnya pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran materi menulis teks

fabel. Hal ini dapat dilihat dari hasil menulis teks fabel peserta didik yang belum mencapai KKM.

### 1. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik melalui pengumpulan data sebagai informasi dalam pembuatan modul yang nantinya diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan informasi dilakukan dengan wawancara terhadap 2 orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil wawancara analisis karakteristik peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Responden 1 (Santina Hutasoit, S. Pd)	Responden 2 (Masniari Rajagukguk, S. Pd)
1	Bagaimanakah kondisi peserta didik pada saat ibu mengajar di dalam kelas?	Peserta didik menyimak dengan baik tapi sebagian lagi peserta didik tidak fokus menyimak materi yang saya sampaikan. Beberapa suka mengganggu temannya sehingga menimbulkan keributan di dalam kelas.	Peserta didik menyimak dengan baik tetapi ada beberapa yang masih suka melamun dan tidak konsentrasi saat belajar.
2	Apakah ada kendala yang Ibu alami ketika melakukan proses belajar mengajar di kelas berlangsung?	Iya. Saya mengalami beberapa kendala dalam proses belajar mengajar di kelas berlangsung, seperti ada beberapa materi yang sulit untuk dipahami peserta didik, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengajarkannya.	Iya. Saya mengalami beberapa kendala dalam proses belajar mengajar di kelas berlangsung. Peserta didik yang masih sulit memahami beberapa materi pelajaran.
3	Apa materi yang menurut Ibu cukup sulit untuk di pahami peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung?	Ada beberapa materi yang cukup sulit untuk di pahami peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu teks observasi, teks cerita imajinasi yang di dalamnya terdapat teks fabel.	Materi yang cukup sulit untuk dipahami peserta didik ialah: teks observasi, puisi rakyat, dan cerita imajinasi yang di dalamnya ada teks fabel.

4	Apa saja kendala atau kesulitan yang Ibu hadapi pada saat penyampaian materi?	Kesulitan yang saya alami dalam kelas adalah mengidentifikasi struktur teks, menganalisis teks berdasarkan ciri kebahasaan teks dan menyusun/menciptakan sebuah teks karena keterbatasan sumber bacaan.	Kesulitan yang sering saya temui yaitu kesulitan dalam menuliskan teks berdasarkan struktur dan kebahasaan teks karena kurangnya sumber atau media pembelajaran lain.
5	Bagaimana rata-rata kemampuan peserta didik dalam memahami materi tersebut?	Rata-rata hasil belajar peserta didik terutama dalam menciptakan teks masih di bawah KKM untuk materi yang sulit dipahami.	Rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik belum mencapai KKM sedangkan KKM untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII yakni 75 .

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Analisis Karakteristik Peserta Didik terhadap Guru Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran dijelaskan bahwa kendala yang mereka hadapi pada saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas hampir sama. Peserta didik yang masih sulit memahami beberapa materi pelajaran, seperti teks observasi, teks cerita imajinasi, teks fabel, mengidentifikasi struktur teks, menganalisis teks berdasarkan ciri kebahasaan teks dan menyusun/menciptakan sebuah teks karena keterbatasan sumber bacaan. Hal ini tampak dari nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik belum mencapai KKM yaitu 75.

No.	Daftar Pertanyaan	Persentasi	
		Ya	Tidak
1.	Apakah ibu pernah membuat tulisan teks cerita fabel?	100%	-
2.	Apakah ibu menggunakan bahan ajar inovatif yang lain selain buku teks?	-	100%
3.	Apakah ibu mengenal bahan ajar berupa modul?	100%	-
4.	Apakah ibu membuat modul sendiri yang digunakan dalam pembelajaran teks cerita fabel?	-	100%
5.	Apakah saat peserta didik diminta menulis teks cerita fabel dikaitkan dengan pesan moral yang terdapat dalam cerita fabel kearifan lokal Sumatera Utara?	-	100%
6.	Apakah ibu mengenal bahan ajar teks cerita fabel berbantuan	-	100%

	film animasi?		
7.	Apakah pernah menggunakan bahan ajar modul berbantuan film animasi dalam kelas?	-	100%
8.	Apakah ibu memerlukan modul teks fabel berbantuan film animasi sebagai buku pendamping pembelajaran teks fabel di kelas ?	100%	-

Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru

No.	Daftar Pertanyaan	Persentasi	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu pernah membuat tulisan teks cerita fabel?	100%	-
2.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam membuat teks cerita fabel?	84,4%	15,6%
3.	Apakah kamu kesulitan memahami dan membedakan struktur teks cerita fabel?	84,4%	15,6%
4.	Apakah kamu kesulitan menemukan nilai moral dalam teks cerita fabel?	-	100%
5.	Apakah terdapat buku pendamping selain buku paket yang kamu gunakan dalam pembelajaran teks cerita fabel?	-	100%
6.	Apakah kamu membutuhkan bahan ajar lain yang dapat digunakan dalam menulis teks cerita fabel?	100%	-
7.	Apakah kamu lebih termotivasi jika ada bahan ajar yang dapat membantu memahami teks cerita fabel?	100%	-
8.	Apakah saat menulis teks cerita fabel dikaitkan dengan cerita kearifan lokal Sumatera Utara?	-	100%
9.	Apakah kamu mengenal bahan ajar teks cerita fabel yang memanfaatkan film animasi sebagai media belajar?	-	100%
10.	Apakah kamu pernah menggunakan bahan ajar berupa modul yang memanfaatkan film animasi?	-	100%
11.	Apakah kamu memerlukan bahan ajar teks cerita fabel berbantuan film animasi sebagai buku pendamping?	100%	-

Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Peserta Didik

Adapun hasil angket yang disebarkan kepada guru dan peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) Semua guru (100%) dan semua peserta didik (100%) menyatakan belum mengenal modul teks fabel berbantuan film animasi.

- 2) Semua guru (100%) dan semua peserta didik (100%) menyatakan belum pernah menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi dalam pembelajaran.
- 3) Semua guru (100%) dan semua peserta didik (100%) menyatakan membutuhkan modul teks fabel berbantuan film animasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut diperoleh informasi bahwa guru dan peserta didik hanya menggunakan buku Kemendikbud dalam pembelajaran di kelas. Sejauh ini belum terdapat buku pendamping khususnya modul pembelajaran pada materi teks cerita fabel. Hasil analisis kebutuhan juga mengindikasikan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan modul teks cerita fabel berbantuan film animasi dalam pembelajaran.

Hasil analisis kurikulum diperoleh bahwa saat ini bahan ajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VII di SMP Swasta Katolik Assisi Medan adalah buku Bahasa Indonesia kurikulum 2013 edisi 2017 yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Analisis kurikulum dilakukan sebagai referensi tentang konsep-konsep pengembangan bahan ajar cetak materi teks fabel pada peserta didik kelas VII dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

Kompetensi Inti Pengetahuan	Kompetensi Inti Keterampilan
<p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>

Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.
3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	4.12 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Tabel 4.4 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### 4.1.1.2 Perencanaan

Langkah yang dilakukan peneliti dalam perencanaan pengembangan produk adalah menentukan tujuan pembelajaran, menentukan judul modul yang sesuai dan kreatif, pemilihan bahan, penyusunan kerangka materi, urutan pengajaran, dan evaluasi dan pengumpulan bahan.

##### a. Perumusan Tujuan

Tujuan dibuat untuk mengetahui hasil yang akan peserta didik capai setelah menggunakan modul pembelajaran teks fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP. Tujuan pembelajaran menggunakan modul ini agar peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar, menceritakan kembali isi teks cerita fabel secara lisan, mengidentifikasi struktur teks cerita fabel dan menulis teks cerita fabel dengan berbantuan film animasi.

##### b. Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan yang digunakan dalam modul ini, di antaranya pemilihan teori, contoh cerita fabel, film animasi anak, gambar pendukung, prosedur

penulisan teks fabel dan alat evaluasi. Teori yang dipilih berupa unsur cerita cerita fabel, ciri teks fabel, langkah menceritakan kembali teks fabel, struktur teks fabel, kaidah kebahasaan teks fabel, dan menulis teks cerita fabel berbantuan film animasi. Contoh teks cerita fabel yang akan disajikan berdasarkan cerita lokal daerah peserta didik, gambar pendukung teks fabel dari *google* dan film animasi yang bersumber dari *youtube*.

c. Pembuatan Kerangka Modul

Sebelum dilakukan penyusunan modul, kerangka modul dibuat terlebih dahulu agar penulisan modul dapat dilakukan secara teratur dan terstruktur. Kerangka dimulai dari judul modul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan modul, isi modul, tes akhir modul, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka.

d. Pengumpulan Bahan

Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan bahan untuk pembuatan modul teks fabel berbantuan film animasi pada materi teks fabel peserta didik kelas VII SMP. Bahan diperoleh dari berbagai sumber, di antaranya buku referensi (buku pegangan peserta didik, buku cerita rakyat, modul belajar kemendikbud), dan internet (*youtube*).

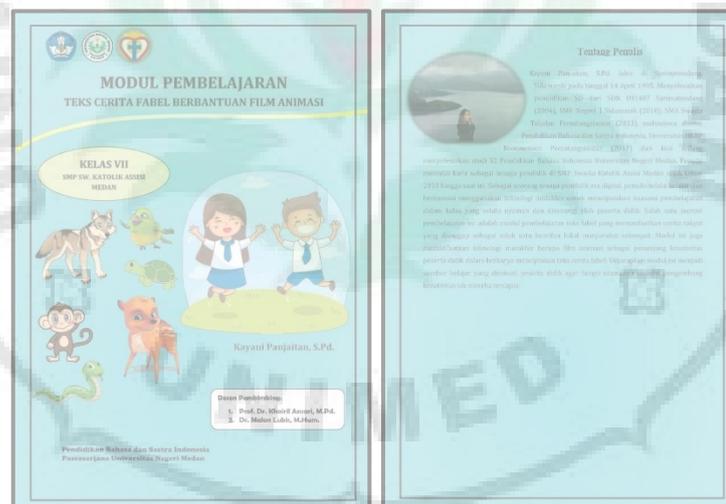
#### 4.1.1.3 Pengembangan Produk Awal

Setelah terbentuknya kerangka modul, langkah selanjutnya adalah pengembangan modul. Adapun struktur pengembangan modul teks cerita fabel berbantuan film animasi adalah sebagai berikut.

## a. Bagian Pendahuluan

### 1. Sampul Modul

Sampul depan modul terdiri atas judul modul, nama penulis, sasaran modul, logo pendidikan, Universitas Negeri Medan, dan YPHK, nama dosen pembimbing, serta gambar pendukung (peserta didik dan tokoh teks fabel). Sampul belakang modul menyesuaikan warna dengan sampul depan dan memuat tentang penulis. Adapun tampilan sampul modul depan dan belakang dapat dilihat pada gambar berikut:



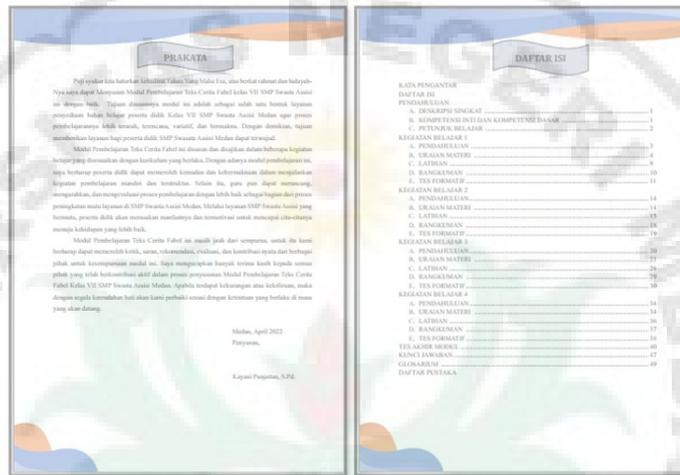
Gambar 4.1 Sampul Depan dan Sampul Belakang Modul

### 2. Prakata

Prakata adalah halaman yang berisi ucapan syukur dan terima kasih karena selesainya modul tersebut, serta memberikan gambaran secara umum tentang isi dan tujuan penyusunan modul. Tampilan desain prakata modul dapat dilihat pada gambar 4.2.

### 3. Daftar Isi

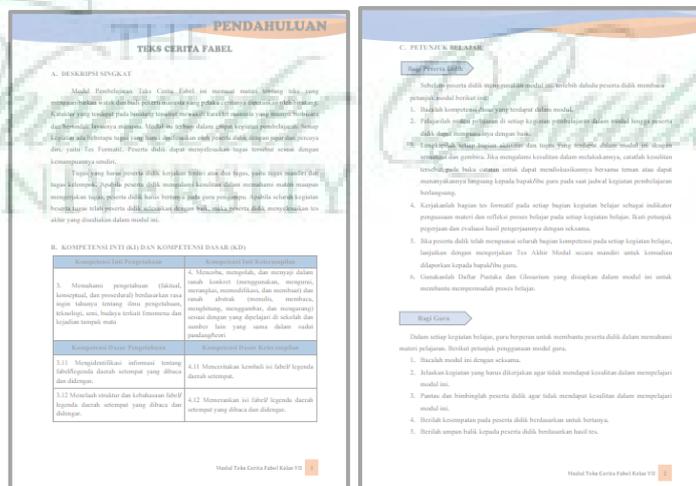
Daftar isi merupakan lembaran yang berisi petunjuk isi pokok modul beserta nomor halamannya. Tampilan daftar isi dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2. Prakata dan Daftar isi Modul

### 4. Pendahuluan Modul

Pendahuluan modul berisi deskripsi singkat materi pelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar, petunjuk belajar yang harus dipahami, dan diikuti oleh guru dan peserta didik selama belajar menggunakan modul tersebut. Tampilan pendahuluan modul dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3. Pendahuluan Modul

**b. Bagian Isi Modul**

Bagian ini berisi 4 kegiatan belajar, yaitu Kegiatan Belajar 1, Kegiatan Belajar 2, Kegiatan Belajar 3, dan Kegiatan Belajar 4. Pada setiap kegiatan belajar terdiri atas 5 bagian, yaitu pendahuluan dan peta konsep, uraian materi, latihan, rangkuman, dan tes formatif. Desain isi kegiatan belajar dapat dilihat pada gambar berikut.

**KEGIATAN BELAJAR 1**

**A. PENDAHULUAN**

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didekangi.	1. Menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibacalengkap. 2. Memahami kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibacalengkap.

Dalam Kegiatan Belajar 1 ini, kamu diharapkan dapat mengidentifikasi ciri unsur cerita fabel serta dapat mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel.

☐ Peta Konsep

```

    graph TD
      A[Ciri Unsur Cerita Fabel] --> B[Preposisi dan Jenis Fabel]
      A --> C[Unsur-unsur Fabel]
      A --> D[Ciri Kelibasan]
      B --> B1[Fabel Alam]
      B --> B2[Fabel Hewan]
      B --> B3[Fabel Benda]
      B --> B4[Kode]
      C --> C1[Tema]
      C --> C2[Tokoh]
      C --> C3[Peristiwa]
      C --> C4[Latar]
      C --> C5[Alasan]
      D --> D1[Kalimat Naratif]
      D --> D2[Kalimat Langsung]
      D --> D3[Bahasa Schar-hari]
    
```

Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII 7

**B. URAIAN MATERI**



*Sumber: https://www.grandia.com/berita/unsur-cerita-fabel/*

Kamu tentu pernah membaca cerita fabel dari berbagai sumber bacaan, tapi tahukah kamu jika cerita fabel merupakan salah satu sastra yang diciptakan oleh anak-anak? Artinya kamu tahu jika cerita fabel tersebut memiliki pesan moral? Nah, untuk mengetahui lebih jauh tentang teks cerita fabel, kamu perlu memahami penjelasan fabel berikut. Pemahaman teori mengenai fabel akan memudahkan kamu mempelajari teks fabel dalam modul ini. Selamat belajar.

☐ Pengertian Fabel

Fabel secara etimologi berasal dari bahasa latin yakni *fabular*. Fabul termasuk cerita fiksi karena tidak bersifat tentang dunia nyata. Fabul merupakan cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak/wali pekerti manusia yang diuraikan pada binatang. Fabul sering disebut dengan cerita moral karena terdapat pesan yang berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan tentang kehidupan binatang, tetapi juga menunjukkan tentang kehidupan manusia dengan segala karakternya. Karakter-karakter yang terdapat pada binatang tersebut dianggap mewakili karakter-karakter manusia dan diciptakan menjadi berwujud seperti binatang manusia.

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyenangi manusia. Fabul termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabul sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya (Kamandikah, 2013:194).

Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII 8

**C. LATIHAN**

**Aktivitas Mandiri**

Melalui Kegiatan Belajar 1 ini kamu tentu sudah memahami pengertian, jenis dan unsur teks cerita fabel beserta contohnya. Nah, sekarang jawablah pertanyaan berikut berdasarkan teks yang sudah kamu baca.

1. Apakah kreasi/menciptakan teks cerita fabel itu hanya untuk hiburan semata atau ada pesan moral yang terkandung di dalamnya?
2. Apakah cerita fabel selalu mengandung pesan moral? Jika ya, bagaimana bentuknya?
3. Dalam teks Si Baga yang dibacalengkap, jelaskanlah pesan moral yang terdapat pada teks.
4. Bagaimana sikap Baga terhadap perbuatan Si Baga?
5. Apakah pesan moral yang terdapat dalam cerita Si Baga yang dibacalengkap?

**Aktivitas Kelompok**

Bekerjalah bersama kelompokmu untuk menentukan watak dan latar yang terdapat dalam teks berikut! Kamu dapat membagi tugas bersama teman kelompokmu dengan menambahkan kolom pada tabel jika dibutuhkan.

Taliskandah watak dan watak tokoh pada cerita Si Baga yang dibacalengkap

No	Jenis Binatang	Nama Tokoh	Watak/Wali Tokoh
1.	Harimau	--	--
2.	--	Budak	--
3.	--	--	Pemang

Taliskandah latar pada cerita Si Baga yang dibacalengkap

No	Latar	Kalimat pada Teks
1.	Tempat	--
2.	Waktu	--
3.	Suasana	--

Modul Teks Cerita Fabul Kelas VII 9

**D. RANGKUMAN**

**PENGERTIAN**

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyenangi manusia. Fabul termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabul sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya.

Untuk lebih jelasnya watak watak tokoh, fabel dikategorikan menjadi dua kategori yaitu jenis fabel alam dan fabel hewan. Dengan demikian kreasi/menciptakan fabel merupakan salah satu sastra yang diciptakan oleh anak-anak. Artinya kamu tahu jika cerita fabel tersebut memiliki pesan moral? Nah, untuk mengetahui lebih jauh tentang teks cerita fabel, kamu perlu memahami penjelasan fabel berikut. Pemahaman teori mengenai fabel akan memudahkan kamu mempelajari teks fabel dalam modul ini. Selamat belajar.

Ciri bahasa yang digunakan dalam cerita fabel, yaitu (a) menggunakan kalimat naratif/pertentive, (b) menggunakan kalimat langsung berupa dialog para tokoh, dan (c) menggunakan bahasa sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan).

Modul Teks Cerita Fabul Kelas VII 10

**K. TES FORMATIF**

Untuk mengetahui tingkat penguasaan kamu terhadap materi dalam Kegiatan Belajar 1 maka kerjakanlah tes formatif berikut ini.

Pilihlah opsi jawaban a, b, c, atau d yang menurut kamu adalah jawaban yang benar!

- Pernyataan berikut ciri teks cerita fabel yang benar, yaitu...
  - Bersifat mengisahkan watak tokoh
  - Tokoh dalam cerita merupakan binatang
  - Menggunakan contoh, fakta, gambar, peta, dan angka
  - Penggambaran tersebut dilakukan sejelas-jelasnya dengan melibatkan kesan imajinasi.

Bacalah dengan saksama kutipan teks fabel berikut untuk menjawab soal no. 2-4!

(1) Begu sang raja hutan yang sedang berkeliling di hutan itu mendengar berukuk minta tolong. (2) Dia memutar si ember suara itu sambil memastikan kembali apakah benar ada yang minta tolong atau tidak. (3) Teriakkan minta tolong Kiak semakin jelas terdengar di telinga Begu. (4) Dengan secepat Begu langsung berlari dengan cepat menuju suara minta tolong itu. (5) "Kamu Kiak, mengapa kamu bisa tertimpa kayu besar ini," tanya Begu dengan rasa khawatir. (6) "Aku hanya tular dan aku tertimpa kayu besar ini," tangis Kiak. (7) Begu sang raja hutan membantu Kiak keluar dari rasa sakit itu dengan menggalingkan kayu besar itu. (8) Akhirnya Kiak terbebas dari kayu besar yang menyempunya dan berterima kasih kepada Begu.

- Latar tempat yang sesuai dengan teks cerita fabel tersebut ....
  - di sungai yang jernih
  - di tengah hutan
  - di jalan menuju hutan
  - di kolam ikan
- Pernyataan berikut yang sesuai dengan isi kutipan fabel tersebut adalah...
  - Begu sang raja hutan sedang berkeliling mencari tempat yang nyaman untuk beristirahat.
  - Sambil berjalan menjauh, teriakkan minta tolong Kiak semakin jelas terdengar di telinga Begu.
  - Begu sang raja hutan menggalingkan kayu besar yang menyempunya kepada Kiak.
  - Begu dan Kiak bertemu di pinggir sungai dan saling berbicara.

Model Tes Cerita Fabel Kelas VII 13

Gambar 4.4 Kegiatan Belajar 1

**KEGIATAN BELAJAR 2**

**A. PENDAHULUAN**

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda dan/atau ketoprak.	1. Menganalisis isi cerita fabel. 2. Menceritakan kembali isi fabel secara lisan

Setelah kamu memahami penjelasan tentang teks fabel dan berhasil menyelesaikan semua aktivitas di Kegiatan Belajar 1, saatnya kegiatan belajar 2 ini kamu diharapkan dapat mengonfirmasi dan memverifikasi kembali isi teks cerita fabel. Nah, perhatikan penjelasan uraian materi berikut ini untuk mempersiapkan setiap latihan yang disediakan.

**B. URAIAN MATERI**

Setiap teks cerita fabel memiliki isi atau nilai moral yang disampaikan oleh penulis melalui karakter setiap tokohnya. Setiap tokoh dalam cerita fabel memiliki watak dengan kepribadiannya masing-masing. Pada Kegiatan Belajar 1, kamu telah sudah membaca cerita fabel berjudul Si Begu yang dibacakan oleh beberapa sahabatmu melalui video bahwa kita sebagai manusia tidak boleh melakukan hal-hal yang melanggar perintah Tuhan dengan lalai. Peran cerita merupakan rangkaiannya yang dialami oleh tokoh pada sebuah cerita yang di dalamnya terdapat berbagai latar dan tokoh cerita yang diawatkan.

Model Tes Cerita Fabel Kelas VII 14

**C. LATIHAN**

**Aktivitas Mandiri**

Bacalah dengan cermat teks cerita fabel berikut ini.

**Cingcing Gajang Pemera**  
Cinta Belajar Karu

Terselubuklah kisah cingcing Cingcing dengan dan mengungkapnya yang berwujud di samping belah lisa. Anak-anak berwujud Tingi Perak dan Gajang Pemera. Keluarga itu hidup tempo kehidupan makan dan minum. Cingcing jantan dan cingcing betina yang sudah siap memiliki keturunan satu hari akan dipanggil Tuhan. Namun, dipanggilkan kamu nanti, kalian berdua bersedia siap hidup rukun." Usapan ibu Cingcing itu dibarengi dengan perintah oleh kedua anaknya. Cingcing jantan yang dari tadi sudah dan terlihat mengangguk-angguk tanda sepakat dengan kata-kata itu. "Jadi hal lagi yang perlu kalian ingat," kata ibu Cingcing. "Jika ada tempat kelahiran kalian sudah ditentukan-tentukan kita tinggal. Tentunya, kalian akan sangat senang jika. Selama kita tinggal di sini kita tak pernah mengalami gangguan. Kita tidak pernah mengalami kekurangan makanan dan minuman, dan keranjang belian pernah melanda kalian. Oleh karena itu, janganlah kalian tinggalkan tempat ini." Usapan ibu Cingcing itu kemudian dilanjutkan oleh suaminya. "Jika kalian ingin selamat, pergilah sudah kamu. Jika tidak kalian akan merasa sedih di alamnya nanti." Kedua anak Cingcing mengangguk dan berjanji kepada orang tua mereka bahwa mereka akan mematuhi semua perintah.

Tak lama kemudian pasangan Cingcing tersebut pun dipanggil Tuhan dan meninggalkan kedua anak mereka. Tingi Perak dan Gajang Pemera selalu meninggalkan ibunya Gajang Pemera tentang masalah keluarga yang bisa mereka tinggalkan satu saat, sebelum beranjak Perak dan Gajang dan lari dengan di dekati orang-orang yang datang. Sayangnya di hari-hari berikutnya setelah meninggalkan rumah berjanji yang bisa dibarengi oleh kedua Cingcing itu. Perak dan Gajang ini kemudian menceritakan kisah perjalanan yang dialami oleh mereka yang tinggal di rumah Gajang Pemera. Gajang Pemera mendengar kisah mereka yang akan membuat hati, maka Perak dan Gajang

Model Tes Cerita Fabel Kelas VII 15



### D. RANGKUMAN

**PERSEKUTUAN**

Membuat cerita teks fabel akan memudahkan kamu untuk mengerti isi atau nilai moral yang terdapat dari teks. Isi atau nilai moral pada teks cerita fabel merupakan nilai kehidupan yang bisa kita petik dari sebuah cerita untuk bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.



Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII **16**

### E. TES FORMATIF

Untuk mengetahui tingkat penguasaan kamu terhadap Kegiatan Belajar 2, ikuti tes formatif berikut.

Menerbitkan Kembali Isi Fabel

Dalam kegiatan ini kamu akan menerbitkan kembali isi fabel secara berantai berdasarkan penjelasan uraian peristiwa cerita fabel di atas. Lakukanlah hal-hal berikut.

- Bentuklah kelompok yang terdiri dari 5 atau 6 orang orang dalam kelompok.
- Tiap kelompok diundi untuk tampil di depan kelas atau di luar kelas (jika anggota kelompok kurang berjumlah 5-6).
- Yang ditunjukkan nomor yang disebut untuk memulai menceritakan isi cerita.
- Guru akan membacakan dan beres-bersih pada nomor yang lain untuk melanjutkan isi cerita. Selama satu kelompok tampil, siswa kelompok lain menulis dengan format berikut!

No.	Yang Diundi	Aksi			Skor
		1	2	3	
1.	Kelengkapan penyertaan				
2.	Kelengkapan isi dengan cerita yang dibaca				
3.	Intonasi dan kejelasan lafal				
4.	Kebersamaan				
5.	Kepantasan dan				

**Keterangan:**

- 4 = semua anggota kelompok melakukan secara tepat
- 3 = sebagian besar anggota kelompok melakukan secara tepat
- 2 = ada anggota kecil anggota kelompok melakukan secara tepat
- 1 = semua anggota melakukan secara tidak tepat

Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII **16**

Gambar 4.5 Kegiatan Belajar 2

### KEGIATAN BELAJAR 3

#### A. PENDAHULUAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
1.11 Memahami struktur dan kebahasaan teks narasi yang dibaca dan didengar.	1. Mendeskripsikan struktur teks fabel/ legenda dan kebahasaan yang digunakan (variasi penyajian, variasi pada penyertaan). 2. Menilai isi, sumber/berita pilihan kata, kalimat, susunan, dialog, penyajian latar pada cerita narasi/teks narasi. 3. Menilai fabel/legenda berdasarkan isi yang disampaikan dan apa yang dipetik.

Dalam Kegiatan Belajar 3 ini, kamu diharapkan dapat memetik struktur cerita fabel dan memetik kembali kebahasaan teks cerita fabel.

**Peta Konsep**

```

    graph TD
      A[Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel] --> B[Struktur Teks Fabel]
      A --> C[Kepahasaan Teks Fabel]
      B --> B1[Orientasi]
      B --> B2[Komplikasi]
      B --> B3[Resolusi]
      B --> B4[Koda]
      C --> C1[Kata Sembang & dan Sema]
      C --> C2[Gaya Kebahasaan: Elocutio dan Wokatio]
      C --> C3[Kata Tindakan, Kata Sifat, dan Kata Keterangan]
      C --> C4[Calit dan Lempang]
    
```

Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII **16**

#### B. URAIAN MATERI

##### Struktur Teks Fabel

Setiap teks pasti memiliki struktur dan landas kebahasaan yang berfungsi untuk memudahkan antara teks satu dengan teks lainnya. Struktur teks fabel hampir sama dengan cerita, hanya saja di dalam teks fabel terdapat tahapan lebih di dalam cerita.

Nah, apa kamu telah memahami materi struktur teks cerita fabel perbandingan bagian struktur berikut!

Struktur Teks Fabel

Orientasi

Komplikasi

Resolusi

Koda

Diagram 1 Struktur Teks Fabel

- Orientasi merupakan bagian yang memaparkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa tersebut bisa terjadi. Dalam orientasi biasanya berisi tentang pengantar latar yang menggambarkan dengan jelas waktu, tempat, dan di mana peristiwa tersebut terjadi.
- Komplikasi merupakan peristiwa di dalam cerita yang memperlakukan konflik. Komplikasi merupakan bagian yang penting dalam cerita, karena pada tahap inilah akan muncul konflik yang dialami oleh tokoh.
- Resolusi merupakan tahap yang mana muncul berbagai solusi dari konflik yang dialami oleh tokoh.
- Koda merupakan bagian akhir cerita yang berisi tentang pelajaran yang dapat diambil dari peristiwa tersebut (amanat).

Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII **16**

**Latihan**

"Ah, apa sih? Aku merasa sedih karena telah mengabaikan. Padahal aku sudah sangat sayang" kata si Sema pada Kapo-Kapo.

Kelompokmu harus mendeskripsikan, analisis, dan komparasi bagian-bagian narasi yang terdapat dalam dialog percakapan.

**Latihan**

1. Apa isi dan latar belakang, bentuk awal pada kalimat pertama menggunakan bentuk perintah? Bagaimana pada kalimat kedua ketika menggunakan bentuk larangan? menggunakan dan kata seruan.

2. Cetaklah "Cahaya mata pada ikan," kata Dora. "Aku yang akan dibunuh karena!"

3. Tanda koma tidak dipakai untuk memisahkan petikan langsung dari bagian lain yang mengutipnya dalam kalimat yang diakhiri dengan tanda tanya atau tanda seru.

**Latihan**

"Mungkin ketidungannya sampai sebesar jagung bopla Yati? Kamu diajari siapa?" tanya Kopying panah.

#### C. LATIHAN

**Identifikasi Mauditi**

Kamu tentu sudah memahami struktur teks cerita fabel dari penjelasan Kegiatan Belajar 3 yang telah kamu pelajari. Nah, sekarang tentukanlah struktur teks cerita fabel dari teks berikut ini!

Ikan Mas dan Ikan Luchan

Dua-dua Tuba merupakan salah satu spesies terancam di dunia yang memiliki kemampuan hal kegiatan sangat dan juga memiliki berbagai jenis ikan yang hidup di dalamnya. Terdapatlah di dalam dunia ini ikan Luchan dan ikan mas yang mempunyai prilaku berhibur, namun mereka sangat berbudaya. Ikan Luchan dikenal mempunyai nilai yang gemuk dan lezat. Berbeda dengan ikan mas yang penyabar dan bijaksana. Walaupun demikian mereka adalah beraneka-bila bentuk menurut manusia.

Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII **16**

2. Diambil kalimat yang menggunakan lang bahasa jawa, katonan, dan aksara pada tabel berikut.

Jawa	Kata "Katonan"	Kata "Aksara"

#### D. RANGKUMAN

Struktur teks cerita fabel terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Ciri kebahasaan pada teks cerita fabel adalah penggunaan kata sandang di dan yang, penggambaran latar lingkungan tempat dan waktu, penggunaan kata bahasa "ada", "menjadi", dan "akibatnya", serta penggunaan kalimat langsung.



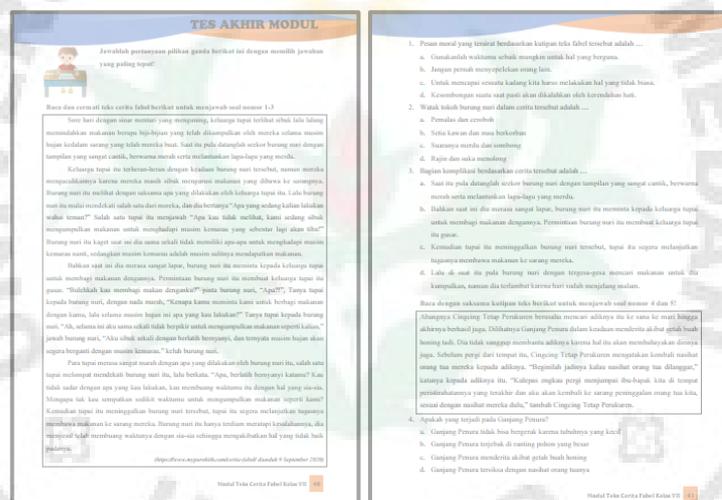
Modul Teks Cerita Fabel Kelas VII **16**



## c. Bagian Penutup Modul

### 1. Tes Akhir Modul

Tes akhir modul merupakan penilaian yang dilakukan setelah melaksanakan proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Tes akhir modul teks fabel ini terdiri dari 20 soal berbentuk pilihan ganda. Desain tes akhir modul dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4.8 Tes Akhir dalam Modul

### 2. Kunci Jawaban

Kunci jawaban di dalam modul ini merupakan kunci jawaban tes formatif dari kegiatan belajar 1,3, dan tes akhir modul yang berbentuk pilihan ganda. Kunci jawaban dapat dilihat pada gambar berikut.



#### 4. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi daftar buku atau tulisan yang menjadi rujukan dalam penulisan modul tersebut. Daftar pustaka dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.11 Daftar Pustaka dalam

##### 4.1.1.4 Validasi Modul

Validasi modul teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dilakukan oleh 4 ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli desain. Adapun para ahli tersebut adalah sebagai berikut:

No.	Nama Ahli	Bidang Keahlian
1.	Prof. Amrin Saragih, M.A., Ph.D.	Ahli Materi
2.	Dr. Muharrina Harahap, S.S., M.Hum.	Ahli Materi
3.	Dr. Surya Masniari, M.Pd.	Ahli Desain
4.	Dr. Zulkifli, M.Sn.	Ahli Desain

Tabel 4.5 Daftar Nama Validator

Penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui peningkatan pengembangan produl yang dilakukan peneliti. Penilaian juga dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sesudah direvisi

berdasarkan komentar dan saran yang telah diberikan oleh para ahli. Penilaian akan diteruskan kepada guru bahasa Indonesia jika produk yang dikembangkan telah dinilai, divalidasi serta dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli desain. Penilaian menggunakan angket dengan skala Linkert. Penggunaan skala Linkert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Peneliti menerapkan skala Linkert dengan skor 1- 4 dengan kategori Sangat Baik (SB) diberi skor 4, kategori Baik (B) diberi skor 3, kategori Kurang Baik (KB) diberi skor 2 dan kategori Tidak Baik (TB) diberi skor 1.

Setelah validasi ahli materi dan ahli desain dilakukan maka produk akan diberi penilaian berupa tanggapan oleh dua orang guru Bahasa Indonesia dan 32 peserta didik di SMP Swasta Katolik Assisi Medan

#### **4.1.1.5 Tahap Uji Coba Produk**

Tahap uji coba produk dilakukan sebanyak tiga kali yang dimulai dari uji coba perorangan (3 peserta didik), uji coba kelompok kecil (9 peserta didik), dan uji coba lapangan terbatas (32 peserta didik) di SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

Tahapan ini dilakukan guna mengetahui efektivitas penggunaan modul teks fabel berbantuan film animasi dalam pembelajaran.

#### **4.1.2 Kelayakan Modul Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Animasi**

Kelayakan modul teks fabel berbantuan film animasi diperoleh dari hasil validasi tim ahli yaitu dua ahli materi dan dua ahli desain. Kriteria setiap indikator penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh skor rata-rata dari kriteria penilaian masing-masing ahli. Selain itu, modul akan diberi tanggapan oleh dua guru Bahasa

Indonesia. Hasil penilaian tersebut menentukan layak atau tidaknya modul teks fabel berbantuan film animasi untuk diujicobakan di kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

#### 4.1.2.1 Validasi Modul oleh Ahli Materi

Modul divalidasi melalui pendapat ahli materi yaitu berdasarkan kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Penilaian dari para ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi dari bahan ajar yang dikembangkan agar layak digunakan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Swasta Katolik Assisi Medan pada materi teks fabel. Hasil validasi modul oleh ahli materi dilihat berdasarkan aspek penilaian secara keseluruhan dengan menghitung skor rata-rata pada masing-masing kriteria. Hasil penilaian tersebut akan dijadikan penentu layak atau tidaknya bahan ajar teks fabel untuk digunakan.

Hasil validasi ahli materi untuk kelayakan isi dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah ini.

No.	Komponen Penilaian Indikator	Indikator	Validator 1	Validator 2	Jumlah	Persentasi	Kategori
<b>A. Aspek Kelayakan Isi</b>							
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Kelengkapan materi teks cerita fabel	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Keluasan materi teks cerita fabel	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
2.	Keakuratan materi	Keakuratan konsep dan definisi	4	3	7	100%	Sangat Baik
		Keakuratan fakta dan data	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Keakuratan contoh dan kasus	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	3	3	6	75%	Baik
		Keakuratan istilah-istilah	3	3	6	75%	Baik

		Keakuratan notasi, simbol, dan ikon	3	3	6	75%	Baik
		Keakuratan acuan Pustaka	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
3.	Kemutakhiran materi	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Menampilkan teks cerita rakyat sebagai contoh teks fabel	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Gambar dan ilustrasi sesuai dengan tokoh fabel	3	3	6	75%	Baik
		Menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Kemutakhiran Pustaka	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
4.	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Menciptakan kemampuan bertanya	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>3,8</b>	<b>3,1</b>	<b>7</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>B. Aspek Kelayakan Penyajian</b>							
1.	Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Keruntutan konsep	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
2.	Penyajian Pembelajaran	Keterlibatan peserta didik	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Berpusat pada peserta didik	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Merangsang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui tokoh fabel	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
3.	Kelengkapan Penyajian	Terdapat contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Soal latihan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Kunci jawaban soal Latihan	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Pendahuluan	3	4	8	87,50%	Sangat Baik
		Daftar isi	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Glosarium	3	3	6	75%	Baik

		Daftar Pustaka	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Rangkuman	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>3,8</b>	<b>3,3</b>	<b>7,2</b>	<b>89,4%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>C. Aspek Kelayakan Bahasa</b>							
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Keefektifan kalimat	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Kebakuan istilah	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
2.	Komunikatif	Keterbacaan pesan	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Ketepatan penggunaan bahasa	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Kemampuan memotivasi pesan dan informasi	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Kemampuan mendorong berpikir kritis pembelajaran	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
3.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
4.	Keruntutan dan keterpaduan alur pikiran	Keruntutan dan keterpaduan antarkegiatan belajar	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
5.	Penggunaan istilah, simbol dan ikon	Konsistensi penggunaan istilah	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>4</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>D. Tema Teks Fabel Berbantuan Film Animasi</b>							
1.	Kesesuaian isi/materi bahan ajar dengan tema	Penyajian teks fabel dalam setiap kegiatan belajar menggunakan contoh teks fabel yang sederhana serta mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	8	100%	Sangat Baik

	Penyajian teks fabel berdasarkan cerita rakyat Sumatera Utara dalam setiap kegiatan belajar sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang tepat	4	4	8	100%	Sangat Baik
	Teks fabel disajikan melalui video film animasi dari link atau proyektor kelas dengan panduan guru	4	4	8	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>3,9</b>	<b>3,4</b>	<b>7,3</b>	<b>90,7%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 4.6 Penilaian Ahli Materi terhadap Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

Kriteria persentase indikator modul teks cerita fabel berbantuan film animasi yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.

Jawaban	Skor
Sangat Baik	$81\% \leq X < 100\%$
Baik	$61\% \leq X < 80\%$
Sedang	$41\% \leq X < 60\%$
Kurang Baik	$21\% \leq X < 40\%$
Sangat Tidak Baik	$0\% \leq X < 20\%$

Tabel 4.7 Kriteria Persentase Pemerolehan Skor (Sugiyono, 2011:118)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap modul teks fabel berbantuan film animasi maka dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan dinyatakan layak/valid dengan kriteria “sangat baik” dan memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,7%. Persentase rata-rata diperoleh dari aspek kelayakan isi sebesar 86% dengan kriteria “sangat baik”, aspek kelayakan penyajian sebesar 89,4% dengan kriteria “sangat baik”, aspek kelayakan bahasa sebesar 87,5% dengan kriteria “sangat baik” dan teks fabel berbantuan film animasi sebesar 100%

dengan kriteria “sangat baik”. Saran perbaikan dari validator ahli materi tercantum dalam tabel 4.8 berikut.

No.	Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Kata Pengantar seharusnya diganti dengan Prakata		
2.	Semua istilah/kata dalam glosarium huruf kecil		

<p>3.</p>	<p>Dalam prakata kata panjatkan dihapus. Kata variative diganti menjadi kata variatif</p>		
<p>4.</p>	<p>Satu paragraf tidak boleh hanya 2 kalimat</p>		

Tabel 4.8 Saran Perbaikan dari Ahli Materi Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

### 4.1.2.2 Validasi Modul oleh Ahli Desain

Penilaian yang dilakukan ahli desain dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas tampilan modul yang dikembangkan. Hasil validasi modul oleh ahli desain dinilai berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kesesuaian tema. Aspek kelayakan kegrafikan membuat beberapa subkomponen

yaitu ukuran, desain sampul, desain isi, ukuran tata letak harmonis, tata letak halaman, tipografi isi sederhana yang memudahkan pemahaman dan ilustrasi isi. Adapun data hasil validasi ahli desain untuk aspek kelayakan kografikaan dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

No.	Komponen Penilaian Indikator	Indikator	Validator 1	Validator 2	Jumlah	Presentasi	Kategori
<b>A. Aspek Kelayakan Kografikan</b>							
1.	Desain Awal	Penampilan unsur tata letak pada <i>background</i> muka, belakang secara rapi dan konsisten	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Warna unsur menarik	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Menampilkan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dan lain-lain) proposional sesuai pola yang telah ditentukan	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Huruf yang digunakan mudah dibaca	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Warna judul modul kontras dengan warna belakang	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	4	4	8	100%	Sangat Baik

2.	Desain Isi	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Penempatan judul kegiatan belajar konsisten	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar ( <i>caption</i> ) tepat	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		<i>Slide</i> yang berdampingan porposional	3	3	6	75%	Baik
		Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks.	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
3.	Tipografi Cover Modul	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, all capital, comic sun ms</i> ) tidak berlebihan.	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Lebar susunan teks normal	4	4	8	100%	Sangat Baik

4.	Ilustrasi Isi	Kreatif dan dinamis	3	4	7	87,50%	Sangat Baik
		Mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	4	3	7	87,50%	Sangat Baik
		Bentuk akurat dan proposional dengan kenyataan	3	3	6	75%	Baik
Rata-rata			4	3,3	7,2	89,4 %	Sangat Baik
<b>B. Tema Teks Fabel Berbantuan Film Animasi</b>							
1.	Kesesuaian tema dengan desain bahan ajar	Desain sampul (cover) disesuaikan dengan materi teks fabel berbantuan film animasi	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Pemilihan dan perpaduan warna sampul (cover) sesuai dengan gambar tokoh fabel	4	4	8	100%	Sangat Baik
		Terdapat gambar pada setiap halaman teks fabel	4	3	7	87,5%	Sangat Baik
Rata-rata			4	3,7	7,7	95,8 %	Sangat Baik
Total Rata-rata			4	3,5	7,5	92,6%	Sangat Baik

Tabel 4.9 Penilaian Ahli Desain terhadap Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

Berdasarkan hasil validasi ahli desain maka dapat disimpulkan bahwa modul teks fabel berbantuan film animasi layak/valid untuk digunakan dengan kriteria “sangat baik” dan memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,6%. Persentase rata-rata diperoleh dari indikator aspek kelayakan kegrafikan modul sebesar 89,4% dengan kriteria “sangat baik” dan penilaian tema teks fabel

berbantuan film animasi sebesar 95,8% dengan kriteria “sangat baik”. Saran perbaikan dari validator ahli desain tercantum dalam tabel 4.10 berikut.

No.	Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Warna hijau pada latar cover sebaiknya diganti. Dan lingkaran nama modul sebaiknya diganti.		
2.	Lembar pendahuluan sebaiknya jangan banyak tempat yang kosong		



3.	Penyajian materi dalam bahan ajar tersusun secara sistematis	4	4	8	100%	Sangat Baik
4.	Materi dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	8	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,0</b>	<b>4,0</b>	<b>8,0</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>B. Ketertarikan</b>						
5.	Penampilan bahan ajar secara keseluruhan menarik	4	4	8	100%	Sangat Baik
6.	Penggunaan gambar dalam bahan ajar jelas	4	3	7	87,5%	Sangat Baik
7.	Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir kritis.	4	3	7	87,5%	Sangat Baik
8.	Bahan ajar dilengkapi dengan contoh teks fabel berdasarkan cerita rakyat lokal yang mudah dipahami	4	4	8	100%	Sangat Baik
9.	Jenis kegiatan dalam bahan ajar bervariasi	4	4	8	100%	Sangat Baik
10.	Penggunaan simbol sesuai dengan aturan yang ada	4	4	8	100%	Sangat Baik
11.	Bahan ajar yang dikembangkan berbeda dari bahan ajar biasanya	3	4	7	87,5%	Sangat Baik
12.	Bahan ajar yang dikembangkan dapat dipelajari peserta didik secara mandiri	4	4	8	100%	Sangat Baik
13.	Bahan ajar yang dikembangkan melatih peserta didik memperkaya pengetahuan nilai-nilai moral yang terdapat dalam teks cerita fabel lokal	4	4	8	100%	Sangat Baik
14.	Bahan ajar yang dikembangkan mempermudah guru mengevaluasi peserta didik	3	4	7	87,5%	Sangat Baik
15.	Bahan ajar yang di kembangkan membantu dan memudahkan peserta didik dalam menyampaikan pendapat dalam bentuk lisan maupun tulisan	4	3	7	87,5%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,8</b>	<b>3,7</b>	<b>7,5</b>	<b>94,3%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>C. Bahasa</b>						
16.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	8	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Total rata-rata</b>		<b>3,9</b>	<b>3,9</b>	<b>7,8</b>	<b>98,1 %</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 4.11 Hasil Tanggapan Guru terhadap Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

Berdasarkan hasil tanggapan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Swasta Katolik Assisi Medan, modul menulis teks fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII dinyatakan layak/valid untuk digunakan dengan kriteria “sangat baik” dan persentase nilai rata-rata sebesar 98,1%. Persentase rata-rata diperoleh dari aspek materi teks fabel sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik”, aspek ketertarikan sebesar 94,3% dengan kriteria “sangat baik”, dan aspek bahasa sebesar 100% dengan kriteria “sangat baik”

#### 4.1.2.4 Hasil Tanggapan Peserta didik Terhadap Modul Teks Cerita Fabel

##### 1. Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan terhadap tiga peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji coba perorangan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi dan menilai produk yang dikembangkan. Data hasil tanggapan peserta didik pada tahap uji coba perorangan terhadap modul teks fabel berbantuan film animasi dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

No.	Indikator	Responden			Jumlah	Persentasi	Kategori
		1	2	3			
1.	Penampilan bahan ajar teks fabel secara keseluruhan menarik	4	4	3	11	91,7 %	Sangat Baik
2.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar teks fabel mudah dipahami	4	3	4	11	91,7 %	Sangat Baik
3.	Penyajian materi teks fabel dalam bahan ajar tersusun secara sistematis	3	4	3	10	83,33%	Sangat Baik
4.	Materi teks fabel dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	3	10	83,33%	Sangat Baik
5.	Bahan ajar yang dikembangkan ini dapat Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik	3	4	3	10	83,33%	Sangat Baik

6.	Jenis kegiatan belajar dalam bahan ajar bervariasi	4	3	3	10	83,33%	Sangat Baik
7.	Bahan ajar dilengkapi dengan contoh cerita rakyat setempat (Batak Toba, Simalungun, Karo) yang mudah dipahami	4	4	4	12	91,66%	Sangat Baik
8.	Bahan ajar teks fabel dilengkapi dengan gambar tokoh binatang yang menarik	3	3	3	9	75%	Baik
9.	Bahan ajar membantu peserta didik mengenal pendidikan karakter dari teks cerita fabel	4	3	3	10	83,33%	Sangat Baik
10.	Bahan ajar teks fabel memanfaatkan contoh film animasi yang mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami materi teks cerita fabel	3	4	4	11	91,7 %	Sangat Baik
11.	Bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi berbeda dengan bahan ajar yang biasanya	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
12.	Bahan ajar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik	4	4	3	11	91,7 %	Sangat Baik
13.	Bahan ajar mempermudah guru mengevaluasi peserta didik	4	4	4	12	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,6</b>	<b>3,7</b>	<b>3,4</b>	<b>10,7</b>	<b>88,5%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Perorangan Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

Berdasarkan hasil penelitian uji coba perorangan maka modul teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan pada materi teks fabel untuk peserta didik kelas VII dengan kriteria “sangat baik” dan memperoleh total persentase rata-rata adalah 88,5%.

## 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengidentifikasi kembali kekurangan produk yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan pada uji coba perorangan. Adapun data hasil respons peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil terhadap modul teks fabel berbantuan film animasi dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut.

No.	Indikator	Responden									Jumlah	Persentasi	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1.	Penampilan bahan ajar teks fabel secara keseluruhan menarik	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	97,2%	Sangat Baik
2.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar teks fabel mudah dipahami	3	3	4	4	4	3	4	4	4	33	91,7%	Sangat Baik
3.	Penyajian materi teks fabel dalam bahan ajar tersusun secara sistematis	3	4	4	4	3	3	4	3	4	32	88,9%	Sangat Baik
4.	Materi teks fabel dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	97,2%	Sangat Baik
5.	Bahan ajar yang dikembangkan ini dapat Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik	4	3	3	3	4	4	3	4	4	32	88,9%	Sangat Baik
6.	Jenis kegiatan belajar dalam bahan ajar bervariasi	4	4	4	4	3	3	3	4	4	33	91,7%	Sangat Baik
7.	Bahan ajar dilengkapi dengan contoh cerita rakyat setempat (Batak Toba, Simalungun, Karo) yang mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100%	Sangat Baik
8.	Bahan ajar teks fabel dilengkapi dengan gambar tokoh binatang yang menarik	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	94,4%	Sangat Baik
9.	Bahan ajar membantu peserta didik mengenal pendidikan karakter dari teks cerita fabel	4	4	3	3	4	4	4	3	4	33	91,7%	Sangat Baik
10.	Bahan ajar teks fabel memanfaatkan contoh film animasi yang mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami materi teks cerita fabel	4	3	4	3	4	4	3	3	4	32	88,9%	Sangat Baik
11.	Bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi berbeda dengan bahan ajar yang biasanya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100%	Sangat Baik
12.	Bahan ajar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	97,2%	Sangat Baik
13.	Bahan ajar mempermudah guru mengevaluasi peserta didik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100%	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,8</b>	<b>3,7</b>	<b>3,8</b>	<b>34</b>	<b>94,4%</b>	<b>Sangat Baik</b>						

Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil maka modul teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan layak/valid digunakan sebagai

bahan ajar tambahan pada materi teks fabel untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dengan kriteria “sangat baik” dan memperoleh total persentase rata-rata adalah 94,4%.

### 3. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan apabila dipakai pada ruang lingkup yang lebih luas. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada satu kelas yaitu di kelas VII dengan jumlah 32 peserta didik. Adapun data hasil respons peserta didik pada tahap uji coba lapangan terbatas dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

No.	Indikator	Jumlah	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Penampilan bahan ajar teks fabel secara keseluruhan menarik	128	128	100	Sangat Baik
2.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar teks fabel mudah dipahami	128	128	100	Sangat Baik
3.	Penyajian materi teks fabel dalam bahan ajar tersusun secara sistematis	128	128	100	Sangat Baik
4.	Materi teks fabel dalam bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	128	128	100	Sangat Baik
5.	Bahan ajar yang dikembangkan ini dapat Kegiatan pembelajaran merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik	74	128	57,8	Sangat Baik
6.	Jenis kegiatan belajar dalam bahan ajar bervariasi	98	128	76,6	Sangat Baik
7.	Bahan ajar dilengkapi dengan contoh cerita rakyat setempat (Batak Toba, Simalungun, Karo) yang mudah dipahami	128	128	100	Sangat Baik
8.	Bahan ajar teks fabel dilengkapi dengan gambar tokoh binatang yang menarik	122	128	95,3	Sangat Baik

9.	Bahan ajar membantu peserta didik mengenal pendidikan karakter dari teks cerita fabel	128	128	100	Sangat Baik
10.	Bahan ajar teks fabel memanfaatkan contoh film animasi yang mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami materi teks cerita fabel	125	128	97,7	Sangat Baik
11.	Bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi berbeda dengan bahan ajar yang biasanya	128	128	100	Sangat Baik
12.	Bahan ajar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik	128	128	100	Sangat Baik
13.	Bahan ajar mempermudah guru mengevaluasi peserta didik	128	128	100	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>120,8</b>	<b>128</b>	<b>94,4%</b>	Sangat Baik

Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Modul Teks Fabel Berbantuan Film Animasi

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba lapangan terbatas maka modul teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan layak/valid digunakan sebagai bahan ajar pendamping pada materi teks fabel untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dengan kriteria “sangat baik” dan memperoleh total persentase rata-rata adalah 94,4%.

#### 4.1.3 Efektivitas Modul Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan

Mutu atau kualitas suatu bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya cukup pada hasil validasi ahli tetapi juga harus efektif dalam penggunaannya. Uji efektivitas produk dilaksanakan dengan cara memberikan tes kepada subjek penelitian untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk tersebut. Efektivitas penggunaan modul Teks Fabel

Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dapat dilihat dari hasil kegiatan *pretest* dan *posttest* melalui Uji Gain. Pengujian ini hanya melibatkan peserta didik dalam satu kelas yaitu kelas VII-1 dengan jumlah 32 peserta didik.

#### 4.1.3.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

*Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi. Tes yang dilakukan berupa tes menulis teks fabel. Berikut perolehan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kelas VII-1 SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Aditya Sean Patrick Pakpahan	60	80
2	Agita Valeri Br Sinulingga	70	85
3	Aprialdo Situmorang	65	75
4	Arjuna Glen Christofel Simaibang	60	80
5	Audey Mahulae	70	85
6	Billy Benheart Sinaga	55	75
7	Ephraim Simatupang	45	85
8	Ericha Natania Sagala	70	85
9	Febi Gloria Putri Br Ginting	65	90
10	Fionna Octavia Situmorang	70	90
11	Garry Andersson Hutabarat	50	75
12	Gavrila Darciel Sitanggang	60	90
13	Geraldo Cakra Buana Manalu	50	80
14	Gregorius Brema Ginting	50	75
15	Joshua Marsihohot Hutahaean	60	75

16	Joy Angelica Sirait	65	95
17	Kezya Meirani Gurupatih	65	85
18	Levina Nathania Br Sitepu	55	75
19	Matthew Sembiring	70	90
20	Nathanael C.M.Hutagalung	65	85
21	Oliviana Alexa Simarmata	60	80
22	Revaldo Frisco P	55	75
23	Rilia Siregar	65	90
24	Romero.J.E.Rumapea	60	80
25	Sandra Anastasya Naibaho	65	85
26	Thasya Sabrina Br Tarigan	70	95
27	Thomas H Sembiring	50	75
28	Uzziel Timothy Sinambela	60	90
29	Vianne Alexa Aryanti Panjaitan	65	90
30	Yosefine C Simbolon	65	95
31	Yovinta Simatupang	45	75
32	Ziw Manuel Angkasa	70	85
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>60,94</b>	<b>83,44</b>

Tabel 4.15 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Berdasarkan perolehan hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.15 di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata hasil *pretest* pada kegiatan menulis teks fabel terhadap 32 peserta didik adalah 60,94.
2. Nilai rata-rata hasil *posttest* pada kegiatan menulis teks fabel berbantuan film animasi terhadap 32 peserta didik adalah 83,44.
3. Berdasarkan nilai hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi, adanya peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata 60,94 menjadi 83,44.

#### 4.1.3.2 Hasil Uji Gain

Uji gain dilakukan untuk melihat keefektifan pembelajaran menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi. Uji ini dilakukan terhadap peserta didik kelas VII SMP Katolik Assisi Medan dengan jumlah 32 peserta didik. Rumus yang digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{(s \text{ post}) - (s \text{ pre})}{s \text{ maks (100)} - s \text{ pre}}$$

Setelah diperoleh Indeks Gain, maka hasil tersebut diinterpretasikan sesuai dengan kriteria berikut.

Besar Persentase	Interpretasi
$N\text{-gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 4.16 Interpretasi Efektivitas Penggunaan Modul

Berdasarkan perhitungan rumus Uji Gain pada tabel di atas, dapat diketahui efektivitas penggunaan modul teks fabel berbantuan film animasi terhadap 32 peserta didik adalah sebagai berikut.

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		Indeks Gain	Interpretasi
		Pretest	Posttest		
1	Aditya Sean Patrick Pakpahan	60	80	0,5	Sedang
2	Agita Valeri Br Sinulingga	70	85	0,5	Sedang
3	Aprialdo Situmorang	65	75	0,3	Sedang
4	Arjuna Glen Christofel Simaibang	60	80	0,5	Sedang
5	Audey Mahulae	70	85	0,5	Sedang
6	Billy Benheart Sinaga	55	75	0,4	Sedang
7	Ephraim Simatupang	45	85	0,7	Sedang
8	Ericha Natania Sagala	70	85	0,5	Sedang
9	Febi Gloria Putri Br Ginting	65	90	0,7	Sedang

10	Fionna Octavia Situmorang	70	90	0,7	Sedang
11	Garry Andersson Hutabarat	50	75	0,5	Sedang
12	Gavrila Darciel Sitanggang	60	90	0,8	Tinggi
13	Geraldo Cakra Buana Manalu	50	80	0,6	Sedang
14	Gregorius Brema Ginting	50	75	0,5	Sedang
15	Joshua Marsihohot Hutahaeon	60	75	0,4	Sedang
16	Joy Angelica Sirait	65	95	0,9	Tinggi
17	Kezya Meirani Gurupatih	65	85	0,6	Sedang
18	Levina Nathania Br Sitepu	55	75	0,4	Sedang
19	Matthew Sembiring	70	90	0,7	Sedang
20	Nathanael C.M.Hutagalung	65	85	0,6	Sedang
21	Oliviana Alexa Simarmata	60	80	0,5	Sedang
22	Revaldo Frisco P	55	75	0,4	Sedang
23	Rilia Siregar	65	90	0,7	Sedang
24	Romero.J.E.Rumapea	60	80	0,5	Sedang
25	Sandra Anastasya Naibaho	65	85	0,6	Sedang
26	Thasya Sabrina Br Tarigan	70	95	0,8	Tinggi
27	Thomas H Sembiring	50	75	0,5	Sedang
28	Uzziel Timothy Sinambela	60	90	0,8	Tinggi
29	Vianne Alexa Aryanti Panjaitan	65	90	0,7	Sedang
30	Yosefine C Simbolon	65	95	0,9	Tinggi
31	Yovinta Simatupang	45	75	0,5	Sedang
32	Ziw Manuel Angkasa	70	85	0,5	Sedang
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>60,94</b>	<b>83,44</b>	<b>0,6</b>	<b>Sedang</b>

Tabel 4.17 Hasil Uji Gain

Berdasarkan tabel 4.17 dapat dideskripsikan bahwa hasil perolehan uji efektifitas melalui Uji Gain adalah 5 peserta didik (15,63%) menunjukkan kriteria efektivitas yang tinggi, sebanyak 27 peserta didik (84, 37%) menunjukkan efektivitas sedang. Sedangkan perolehan rata-rata indeks Gain adalah 0,6 dengan kriteria keefektifan sedang.

## 4.2 Temuan Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian pengembangan modul teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan modul teks fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan diawali dengan penemuan masalah dan pengumpulan data. Hasil pengumpulan data berupa analisis kebutuhan dari guru berdasarkan hasil angket yang dilakukan terhadap 2 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menyatakan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar berupa modul teks fabel berbantuan film animasi. Hasil analisis kebutuhan dari peserta didik diperoleh bahwa mereka belum pernah menggunakan bahan ajar berupa modul teks fabel berbantuan film animasi.
2. Modul teks fabel berbantuan film animasi dinyatakan valid oleh ahli materi dengan kriteria “sangat baik” dan memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,7%.
3. Modul teks fabel berbantuan film animasi dinyatakan valid oleh ahli desain dengan kriteria “sangat baik” dengan persentase rata-rata sebesar 92,6%.
4. Setelah uji coba dilakukan, baik uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok terbatas, peserta didik dan guru di SMP Swasta Katolik Assisi Medan memberikan respons positif terhadap modul teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan.
5. Uji coba kelompok terbatas dilakukan *pretest* dan *posttest*. Uji coba dilakukan untuk mengetahui efektifitas modul yang dikembangkan. Berdasarkan uji coba

tersebut, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik setelah menggunakan teks fabel berbantuan film animasi mengalami peningkatan. Pada saat *pretest* diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 60,94, sedangkan pada saat *posttest* diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebesar 83,44. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 23,50.

### 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

#### 4.3.1 Proses Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Animasi

Pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi dilakukan secara terprogram dan sistematis dengan beberapa pengamatan agar ditemukan masalah- masalah yang berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan. Hasil analisis buku pelajaran Bahasa Indonesia terbitan Kemendikbud tahun 2017 dalam materi teks fabel ditemukan bahwa belum ada bahan ajar tambahan berupa modul yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga, pemahanan dan pengetahuan peserta didik tentang materi teks fabel belum optimal.

Produk bahan ajar berupa modul teks fabel berbantuan film animasi dikembangkan dengan memperhatikan pola penyajian, isi/materi, bahasa, desain yang menarik serta tema yang mengacu pada pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, modul yang dikembangkan dirancang dengan tujuan memotivasi, memudahkan dan memberikan informasi yang berkaitan dengan teks fabel berbantuan film animasi. Oleh sebab itu proses penelitian ini dilakukan berdasarkan 5 tahap penelitian dan pengembangan yang telah disederhanakan dari

model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall. Tahapan penelitian tersebut menjadi pedoman agar menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, namun dalam penelitian dan pengembangan ini kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi lima langkah.

Borg & Gall (1983:792) menyarankan untuk membatasi penelitian dan pengembangan dalam skala kecil termasuk langkah penelitian dalam penelitian tesis dan disertasi.

*“If you plan to do an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a small-scale project that involves a limited amount original instruction design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media such as 16-mm film an synchorniszed slidetape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few step of the R & D cycle”*

Kelima tahap penelitian dan pengembangan ini meliputi: a. tahap studi pendahuluan (pengumpulan informasi); b. tahap perencanaan; c. tahap pengembangan produk; d. tahap validasi, dan e. uji coba produk.

Tahap pengumpulan informasi dalam penelitian ini diketahui bahwa peserta didik masih hanya menggunakan buku Kemendikbud 2017 sebagai sumber belajar, belum menggunakan modul sebagai buku pendamping, contoh cerita fabel yang belum menunjukkan cerita dari daerah lokal peserta didik dan modul yang digunakan kurang inovatif, kreatif dan kekinian. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan produk bahan ajar berupa modul teks cerita fabel berbantuan film animasi. Penentuan judul dan indikator produk disesuaikan dengan silabus. Pemilihan berbantuan film animasi sebagai media pendukung pembelajaran dalam

menulis teks cerita fabel melalui penjelasan materi dan penyajian cerita sesuai struktur dengan cara yang lebih menarik. Pemanfaatan media ini lebih mudah, tidak menguras tenaga, dan tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Media film animasi juga dapat membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak dengan cara yang menarik.

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dilakukan dengan penyusunan *draf* modul yang disesuaikan dengan karakteristik modul yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Langkah yang dilakukan peneliti dalam perencanaan pengembangan produk adalah menentukan tujuan pembelajaran, menentukan judul modul yang sesuai dan kreatif, pemilihan bahan, penyusunan kerangka yang di dalamnya terdapat materi, urutan pengajaran, dan evaluasi dan pengumpulan bahan.

Selanjutnya tahap pengembangan produk, peneliti membuat modul berdasarkan struktur atau kerangka pembuatan modul mulai dari desain sampul modul, kata pengantar, daftar isi, isi modul yang terdiri dari kegiatan pembelajaran 1 sampai dengan kegiatan pembelajaran 4, tes formatif dan penutup modul berupa tes akhir modul, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. Hamdani mendefinisikan modul sebagai alat pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, latihan dan cara mengevaluasi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik.

Tahap akhir yaitu validasi dan uji coba produk, peneliti melakukan validasi modul dari para ahlinya. Tujuan dilakukannya validasi ini untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran guna perbaikan untuk kesempurnaan modul yang dikembangkan. Masukan dari para ahli menjadi acuan revisi melalui pengisian

angket validasi dengan menentukan kelayakan isi modul, kelayakan penyajian, penilaian bahasa, dan kesesuaian tema teks fabel berbantuan film animasi. Produk divalidasi oleh dua ahli materi, serta dua ahli desain dengan hasil bahwa modul teks fabel berbantuan film animasi layak diujicobakan dengan revisi. Modul juga dievaluasi oleh peserta didik melalui uji coba perorangan (3 peserta didik), uji coba kelompok kecil (9 peserta didik), dan uji coba lapangan terbatas (32 peserta didik).

Berdasarkan uji coba dan revisi produk yang dilakukan peneliti maka beberapa kegunaan dan manfaat penggunaan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut: (1) penyajian materi teks fabel dalam bahan ajar yang dikembangkan mudah dipahami oleh peserta didik dikarenakan konsep atau pola yang disajikan tersusun dengan sistematis dan direncanakan seinovatif mungkin sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar, (2) contoh teks cerita fabel yang disajikan disesuaikan dengan cerita lokal daerah peserta didik, (3) desain bahan ajar menarik karena dilengkapi dengan gambar-gambar, warna yang bervariasi, (4) modul juga menjadi alternatif bahan ajar diberbagai keadaan karena dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan (5) modul teks fabel berbantuan film animasi memberikan pengetahuan dan informasi baru kepada peserta didik tentang bahan ajar yang inovatif dan kreatif.

#### **4.3.2 Kelayakan Bahan Ajar Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Animasi**

Kelayakan modul yang dikembangkan mendeskripsikan tentang validasi isi/materi, validasi desain, tanggapan guru dan uji coba yang dilakukan kepada peserta didik. Validasi materi dilakukan oleh dua ahli materi dengan penilaian

berdasarkan empat aspek yaitu aspek kelayakan isi/materi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian, dan aspek tema teks fabel berbantuan film animasi. Langkah pertama yang dilakukan oleh validator ahli materi dengan memberikan masukan dan komentarnya terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun beberapa masukan dan komentar dari validator ahli desain yaitu (1) modul revisi minor yaitu perbaikan glosarium dan penggantian kata pengantar menjadi prakata, dan (2) perhatikan penggunaan EBI dalam penyusunan teks fabel. Langkah kedua setelah diberikan masukan dan komentar yang berkaitan dengan bahan ajar, maka dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan masukan validator ahli materi.

Selanjutnya, kedua validator ahli materi memberikan penilaian berdasarkan angket yang sudah disediakan. Beberapa aspek yang menjadi penilaian terhadap bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi yaitu (1) aspek kelayakan isi/materi. Aspek kelayakan isi/materi pada modul memperoleh jumlah skor rata-rata 86% dengan kriteria “sangat baik”. (2) aspek kelayakan penyajian. Aspek kelayakan penyajian pada modul yang dikembangkan memperoleh jumlah skor rata-rata 89,4% dengan kriteria “sangat baik”. (3) aspek kelayakan bahasa. Aspek kelayakan bahasa pada modul memperoleh jumlah skor rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat baik” dan (4) aspek kesesuaian bahan ajar dengan tema teks fabel berbantuan film animasi. Aspek kesesuaian bahan ajar dengan tema teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan memperoleh jumlah skor rata-rata 100% kriteria “sangat baik”. Berdasarkan pembahasan tentang validasi materi secara keseluruhan menerangkan bahwa modul teks fabel berbantuan film animasi

dinyatakan layak untuk digunakan atau aplikasikan dalam pembelajaran meskipun dengan revisi secara minor/aturan.

Validasi desain dilakukan oleh 2 ahli desain dengan penilaian berdasarkan dua aspek yaitu aspek kelayakan kegrafikaan dan aspek kesesuaian tema bahan ajar fabel berbantuan film animasi. Validator desain memberikan masukan dan komentar terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun beberapa masukan dan komentar dari validator ahli desain yaitu (1) warna sampul modul diganti, (2) halaman pendahuluan jangan banyak kosong, (3) lingkaran judul modul diganti, (4) peta konsep diberi warna agar menarik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pada aspek kegrafikaan memperoleh jumlah skor rata-rata 89,4% dengan kriteria “sangat baik” Selanjutnya penilaian desain berdasarkan aspek kesesuaian teks fabel berbantuan film animasi dengan perolehan jumlah skor rata-rata 92,6% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan pembahasan tentang validasi desain secara keseluruhan menerangkan bahwa modul teks fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi.

Berdasarkan hasil data tanggapan 2 guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Swasta Katolik Assisi Medan, diperoleh skor berdasarkan indikator materi teks fabel memperoleh rata-rata 100% dengan kriteria a “sangat baik”, penilaian berdasarkan indikator kemenarikan memperoleh skor rata-rata 87,5% dengan kriteria “sangat baik” dan penilaian berdasarkan indikator bahasa memperoleh skor rata-rata 100% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan data hasil tanggapan guru mata pelajaran tersebut maka modul teks fabel berbantuan film animasi

dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran dengan jumlah skor rata-rata sebesar 98,1 % dengan kriteria “sangat baik”. Setelah dilakukan analisis kebutuhan terhadap peserta didik, guru, validasi ahli materi dan ahli desain maka dilakukan uji coba modul teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan berdasarkan indikator yang sudah dibuat sesuai dengan materi teks fabel. Uji coba yang dilakukan melalui 3 tahap yaitu, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas.

Hasil uji coba dari keseluruhan indikator menunjukkan bahwa (1) pada uji coba perorangan sebanyak 3 peserta didik memperoleh total persentase rata-rata adalah 88,5% dengan kategori “sangat baik”. (2) uji coba kelompok kecil sebanyak 9 peserta didik memperoleh total persentase rata-rata adalah 94,4 % dengan kategori “sangat baik”. (3) uji coba lapangan terbatas sebanyak 32 peserta didik memperoleh total persentase rata-rata adalah 94,4% dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji coba pada peserta didik secara keseluruhan menerangkan bahwa modul teks fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar tambahan atau bahan ajar pendukung dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kelayakan bahan ajar berupa modul teks fabel berbantuan film animasi memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Parida (2019) dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Anak pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 6 Tambusai Utara Rokan Hulu Riau. Penelitian ini menerangkan teks fabel berbantuan film anak layak

digunakan dalam pembelajaran di kelas. Modul teks fabel berbantuan film animasi memperoleh skor 89,1% dengan kategori “sangat baik”, hasil tanggapan guru terhadap modul memperoleh skor rata-rata 92,5 dengan kategori “sangat baik”, hasil tanggapan peserta didik melalui uji perorangan terhadap modul memperoleh skor 86,1% dengan kategori “sangat baik”, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 91,2% dengan kategori “sangat baik” dan hasil uji coba lapangan terbatas memperoleh skor 89% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya, Qostantia (2017) dengan judul penelitian Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film *Finding Nemo* di SMP Shalahuddin Malang. Hasil validasi dengan ahli validasi dan uji lapangan secara keseluruhan kelayakan bahasa dan kelayakan penyajian bahan ajar menulis teks fabel dengan stimulus film telah layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Pemilihan gambar, komposisi, warna, jenis serta ukuran huruf sudah cukup sesuai dengan isi buku pelengkap yang dikembangkan. Sementara itu, hasil uji lapangan oleh praktisi menyatakan bahwa aspek tampilan sudah cukup sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Humairoh dan Damayanti dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Ajar Menulis Narasi Bermedia Film Animasi. Hasil validasi pengembangan bahan ajar menulis narasi bermedia film animasi dinyatakan valid/layak untuk digunakan dan diuji coba pada saat kegiatan pembelajaran menulis narasi. Penilaian dilakukan oleh validator materi dan media dengan hasil validasi bahan ajar memperoleh nilai kelayakan 91, 25, media film animasi 91, 17 dan perangkat pembelajarannya 86, 25. Semua hasil

penilaian dalam kategori valid/layak digunakan dan diuji coba pada saat kegiatan pembelajaran menulis narasi di kelas.

#### **4.3.3 Efektivitas Penggunaan Modul Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan**

Penelitian pengembangan yang dilakukan tidak hanya sampai pada respons peserta didik, tetapi dilanjutkan dengan menguji pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menulis teks fabel. Setelah menggunakan modul teks fabel berbentuk canva dalam pembelajaran, pemahaman dan keterampilan menulis teks fabel peserta didik meningkat. Peningkatan pemahaman dan keterampilan menulis peserta didik dilihat dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Pratiwi (2019: 156) yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan suatu bentuk aktivitas dan proses belajar mengajar yang dapat membuat kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Pada saat *pretest* (sebelum menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi) peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 60,94, sedangkan pada saat *posttest* (setelah menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi) diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,44. Hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi sebesar 22,50. Peningkatan hasil tes tersebut merupakan bukti bahwa modul yang dikembangkan dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi teks fabel

Berdasarkan hasil uji gain yang dilakukan terhadap 32 peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan, maka dapat dilihat bahwa sebanyak 5 peserta didik (15,63%) menunjukkan kriteria efektivitas yang tinggi, sebanyak 27 peserta didik (84,37%) menunjukkan efektivitas sedang. Sedangkan perolehan rata-rata Indeks Gain adalah 0,6 dengan kriteria keefektifan sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa modul teks fabel berbantuan film animasi digunakan peserta didik di SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

Penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anif dengan judul penelitian Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017. Peningkatan kemampuan siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo dalam pembelajaran menulis fabel menggunakan media film animasi dapat dilihat dari hasil nilai siswa yang mencapai nilai rata-rata di atas KKM (70). Pada tahap prasiklus, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya sebesar 19,44%, siklus I meningkat menjadi 64,71% dan siklus II meningkat lagi menjadi 94,11%. Berdasarkan peningkatan nilai tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis fabel.

Penelitian oleh Rosida dengan judul penelitian Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Bermuatan Karakter Menggunakan Koran Elektronik pada Siswa Kelas VII SMP YPI Amir Hamzah Tahun Pembelajaran 2018/2019. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berdasarkan *pretest* dan *posttest* memiliki perbedaan selisih persentase nilai 24,25% dengan

rata-rata nilai *pretest* 66,75% dan nilai rata-rata *posttest* 91,00%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan modul pembelajaran menulis teks cerita fabel bermuatan karakter menggunakan koran elektronik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks cerita fabel.

Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dkk dengan judul penelitian Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel dengan Menggunakan Media Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII. Hasil pembelajaran menggunakan media film animasi pada siklus I memperoleh nilai tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 65, serta daya serap pada peserta didik ialah 69,52%. Rincian terdiri dari 10 orang peserta didik tuntas dan 13 peserta didik belum mencapai standar KKM. Setelah pembelajaran menggunakan media film animasi dilakukan pada siklus II maka ditemukan bahwa peserta didik memperoleh nilai tertinggi 95, nilai terendah 80, serta daya serap pada peserta didik mencapai 86,95%. Berdasarkan peningkatan nilai tersebut, diketahui bahwa ketuntasan belajar mencapai 100%. Secara klasikal maka pembelajaran teks fabel dengan menggunakan media film animasi pada siklus II dinyatakan berhasil.

#### 4.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan modul teks fabel berbantuan film animasi, antara lain:

1. Uji coba lapangan terbatas hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 32 peserta didik, yakni kelas VII-1 SMP Swasta Katolik Assisi Medan.

2. Terbatasnya waktu yang tersedia karena pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih panjang.
3. Terbatasnya ruang karena pembelajaran dilakukan secara bergelombang/sesi A dan sesi B sehingga peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan penelitian.



## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan modul teks fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar modul teks cerita fabel menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Borg & Gall dan disederhakan menjadi 5 tahap, yaitu tahap studi pendahuluan (pengumpulan informasi), tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap validasi, dan uji coba produk. Sehingga penelitian ini berhasil mengembangkan produk berupa modul teks cerita fabel berbantuan film animasi pada peserta didik kelas VII SMP Swasta Assisi Medan.
2. Modul cerita teks fabel berbantuan film animasi yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli desain dan ahli media. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi diperoleh persentase nilai rata-rata keseluruhan sebesar 90,7% dengan kriteria “sangat baik”. Persentase rata-rata tersebut diperoleh dari aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa dan aspek tema teks fabel berbantuan film animasi. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli desain diperoleh persentase nilai rata-rata keseluruhan sebesar

92,6% dengan kriteria “sangat baik”. Persentase rata-rata diperoleh dari aspek kelayakan kegrafikan dan tema teks fabel berbantuan film animasi.

Kelayakan modul teks cerita fabel berbantuan film animasi tidak hanya dilihat dari penilaian para ahli, tetapi juga dilihat dari tanggapan/respons pengguna modul, yaitu guru dan peserta didik. Penilaian modul teks fabel berbantuan film animasi oleh dua guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 98,1% dengan kriteria “sangat baik”. Persentase rata-rata diperoleh dari aspek materi teks fabel, keterarikan, dan bahasa. Sedangkan tanggapan dari peserta didik diperoleh melalui uji coba yang dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas. Pada uji coba perorangan diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 88,5% dengan kriteria “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 94,4% dengan kriteria “sangat baik”. Selanjutnya, pada uji coba lapangan terbatas diperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 94,4% dengan kriteria “sangat baik”.

3. Modul teks cerita fabel berbantuan film animasi untuk peserta didik kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil belajar peserta didik dalam menulis teks fabel pada *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest* peserta didik memperoleh nilai rata-rata 60,94, sedangkan pada saat *posttest* diperoleh nilai rata-rata 83,44. Hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi sebesar 22,50. Keefektifan modul tersebut dilanjutkan melalui Uji Gain.

Berdasarkan Uji Gain, diperoleh nilai rata-rata indeks gain secara keseluruhan adalah 0,6 dengan kriteria keefektifan sedang.

## 5.2 Implikasi

Modul teks cerita fabel berbantuan film animasi telah teruji memiliki implikasi yang tinggi bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi peserta didik

Modul yang dikembangkan memberikan sumbangan praktis dalam pelaksanaan pembelajaran, modul ini memberikan kemudahan dalam menerima materi karena pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

### 2. Bagi guru

Sebaiknya menggunakan modul teks fabel ini sebagai referensi untuk menambah pengetahuan demi meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan bermakna khususnya pada pengembangan bahan ajar teks fabel berbantuan film animasi.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi masukan dan perbandingan untuk meningkatkan kualitas guru-guru Bahasa Indonesia di sekolahnya.

### 5.3 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik disarankan agar meningkatkan hasil belajarnya terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks fabel.
2. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia disarankan agar menggunakan modul teks fabel berbantuan film animasi pada materi yang sama dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan bahan ajar materi lain dengan media-media variatif lainnya.



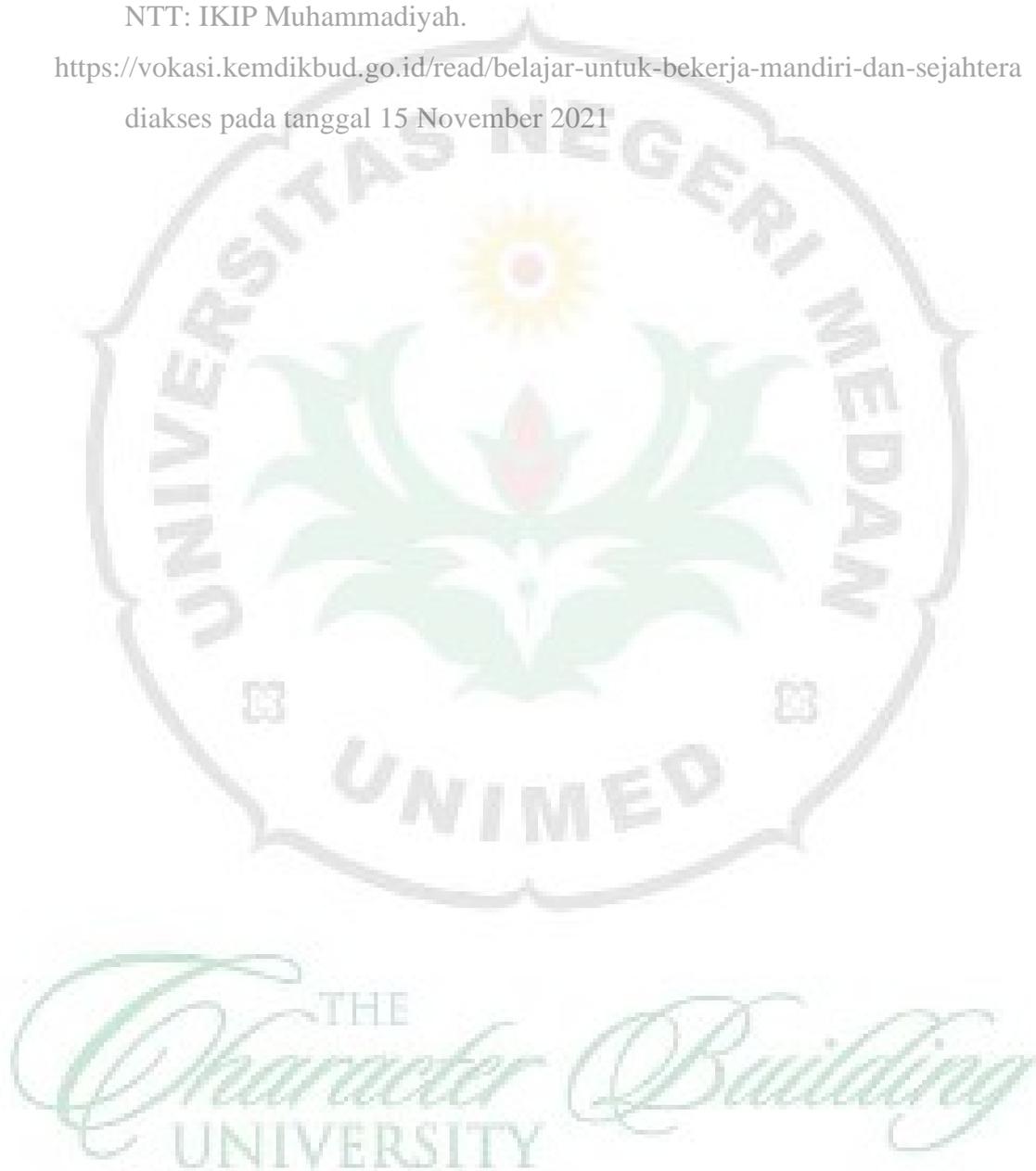
## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. dkk. 2020. *Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bogor: STKIP Muhammadiyah
- Anif, Nur. 2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Fabel Menggunakan Media Film Animasi pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Bonorowo Tahun Pelajaran 2016/2017. Purworejo: Universitas Muhammadiyah.
- Apriyanti, Masayu Endang, dkk. 2018. *Membuat Bahan Ajar dengan Teknik Transfer Laser Print bagi Guru-guru*. Jakarta: University of Indraprasta PGRI
- Aziz, Hasbi. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Cetak (pengertian, jenis-jenis dan karakteristik bahan ajar cetak)*. Padang: UNP
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamidah dan Damayanti. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Narasi Bermedia Film Animasi*. Surabaya: FIP UNS.
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara
- Hasanah, Umrotul dan Lukman Nulhakim. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis*. Serang: FKIP USAT
- Juhji. 2016. *PeraN Guru dalam Pendidikan*. Banten:IAIN
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta:Indeks.
- Lubis, M. Joharis dan Indra Jaya. 2021. *Komitmen Membangun Pendidikan (Tinjauan Krisis Hingga Perbaikan Menurut Teori)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Mariana, Yenni. 2017. *Film Animasi 3D Jurnalis Sindo*. Palembang: Politeknik PalComTech.
- Megawati, Oktavia. 2018. *Pengembangan Modul Pembelajaran Apresiasi dan Mengkreasikan Fabel Berbasis Model Sinektik untuk Siswa Kelas Vii Smp N 18 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jambi:UNJA.

- Mudlofir, Ali. 2011. *Aplikasi KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*. Jakarta:Raja Wali Pers
- Parida, Fransiska. 2019. *Pengembangan Modul Menulis Teks Cerita Fabel Berbantuan Film Anak pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 6 Tambusai Utara Rokan Hulu Riau*. Medan:UNIMED.
- Patimah, Epi dan Sumartini. 2022. *Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring: Literature Review*. Bandung:UPI
- Prastowo, Andi. 2020. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Qostantia, Lia Noviana .2017. *Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film Finding Nemo*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosida, Sisi. 2019. *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fabel Bermuatan Karakter Menggunakan Koran Elektronik pada Siswa Kelas VII SMP YPI Amir Hamzah Tahun Pembelajaran 2018/2019*. Medan: Unimed.
- Saragih, Suhendra. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Fabel Berbasis Kearifan Lokal Untuk Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 1 Raya Kabupaten Simalungun*. Medan:Pascasarjana Unimed
- Setiawan, Samhis. 2021. *Fabel: Pengertian dan Ciri, Struktur, Jenis, Contoh dalam* <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-fabel/> diakses pada tanggal 14 Maret 2021
- Simamora, Ade Fitri. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan Flip Book Maker Materi Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019*. Medan:Unimed
- Sudrajat, Akhmad. 2020. *Pengembangan bahan ajar*. [akhmadsudrajat.wordpress.com](http://akhmadsudrajat.wordpress.com)
- Sadjati, Ida Malati. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel dan Cerpen Berorientasi Soft Skill*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, Doni. 2020. *Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Bagi Peserta didik Sekolah Menengah Pertama*. Padang: UNP

Wulandari, dkk. 2020. Meningkatkan Kemampuan Menulis Fabel dengan Menggunakan Media Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII. Maumere, NTT: IKIP Muhammadiyah.

<https://vokasi.kemdikbud.go.id/read/belajar-untuk-bekerja-mandiri-dan-sejahtera>  
diakses pada tanggal 15 November 2021



## SILABUS

Satuan Pendidikan : SMP Swasta Katolik Assisi Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII (Tujuh)/2 (Genap)

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam

berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

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

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah

abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang

sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian		Sumber Belajar
				Pengetahuan	Keterampilan	
3.11 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fabel/legenda</li> <li>Ciri cerita fabel/legenda</li> </ul>	3 x 40 menit	Teknik: Tes tertulis Menjawab 10 pertanyaan tentang cerita fabel/cerita moral	Keterampilan: Tes tertulis	- Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas VII

daerah setempat yang dibaca dan didengar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langkah memahami isi cerita fabel</li> </ul>	(terlampir)	Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat.	<p>SMP/MTs Kemdikbud</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bahasa Indonesia Kelas VII Jakarta: Kemdikbud. Permendiknas No. 50 Tahun 2015.</li> <li>Ejaan Bahasa Indonesia</li> </ul>
4.11 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami langkah menyimpulkan isi cerita fabel</li> <li>Mengurutkan isi cerita fabel.</li> <li>Menceritakan kembali isi fabel secara lisan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langkah menceritakan kembali isi fabel/legenda</li> </ul>	3 x 40 menit	Menyusun urutan isi cerita teks fabel/legenda daerah setempat	<p>Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTs Kemdikbud</li> <li>Bahasa Indonesia Kelas VII Jakarta: Kemdikbud.</li> </ul>

						Permendiknas No. 50 Tahun 2015. - Ejaan Bahasa Indonesia
3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun yang didengar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel;</li> <li>• Mengidentifikasi struktur fabel;</li> <li>• Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah Bahasa;</li> <li>• Memvariasikan alur, dialog, latar, dari fabel yang disajikan;</li> <li>• Menentukan dan memperbaiki kesalahan</li> </ul>	Struktur teks fabel/legenda: orientasi komplikasi resolusi koda Teknik penggambaran tokoh. Kaidah kebahasaan teks fabel/legenda	6 x 40 menit	Teknik: Tes tertulis Tertulis Menjawab 10 pertanyaan PG tentang cerita fabel/cerita moral (terlampir)	Keterampilan: Teknik: Tes Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTs Kemdikbud</li> <li>- Bahasa Indonesia Kelas VII Jakarta: Kemdikbud. Permendiknas No. 50 Tahun 2015.</li> <li>- Ejaan Bahasa Indonesia</li> </ul>

	<p>penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca.</p>					
<p>4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun yang didengar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerankan dan menceritakan fabel/ legenda yang berasal dari daerah setempat.</li> <li>• Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan.</li> </ul>	<p>Pemeranan isi fabel/legenda daerah setempat</p>	<p>9 x 40 menit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis cerita fabel dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca/ejaan.</li> </ul>	<p>Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang telah dirancang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia kelas VII SMP/MTs Kemdikbud</li> <li>- Bahasa Indonesia Kelas VII Jakarta: Kemdikbud. Permendiknas No. 50 Tahun 2015.</li> <li>- Ejaan Bahasa Indonesia</li> </ul>

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah	: SMP Swasta Katolik Assisi Medan	Kelas/Semester	: VII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia	Alokasi Waktu	: 6 x 40 Menit
<b>Materi Pokok</b>		<b>Sub Materi Pokok</b>	
Fabel/ Legenda		3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca maupun yang didengar	

**A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan karakteristik bagian-bagian struktur cerita fabel;
- Mengidentifikasi struktur fabel;
- Melengkapi cerita fabel sesuai struktur dan kaidah Bahasa;
- Memvariasikan alur, dialog, latar, dari fabel yang disajikan;
- Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata, kalimat, ejaan dan tanda baca.

**B. Media Pembelajaran, Alat dan Sumber Belajar**

Media : LCD Proyektor  
 Alat/Bahan : Penggaris, spidol, papan tulis, laptop  
 Sumber Belajar : Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII, Kemendikbud.  
 Model Belajar : *Discovery Learning*

**C. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Memulai pembelajaran dengan salam pembuka, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik terhadap materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.	
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi: <b>Struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda</b>	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,	
Kegiatan Inti (90 Menit)	
<b>Kegiatan Literasi</b>	Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali materi <b>Struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda</b> yang diberi melalui tayangan dan bahan bacaan
<b>Critical Thinking</b>	Peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b>Struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda</b> .
<b>Collaboration</b>	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi untuk menentukan <b>Struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda</b> melalui lembar kerja dan bahan bacaan yang disajikan oleh guru.
<b>Communication</b>	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
<b>Creativity</b>	Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <b>Struktur dan kebahasaan teks fabel/legenda</b> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	
Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.	

Penilaian	
Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Tertulis Menjawab 10 pertanyaan PG tentang cerita fabel/cerita moral (terlampir)	Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang disajikan oleh guru

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah  
Domma Tamba, S.Pd., M.M.

Medan, Mei 2022  
 Guru Mata Pelajaran  
Kayani Panjaitan, S.Pd.

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



Kayani Panjaitan lahir di Sarimatondang, Sidamanik pada tanggal 14 April 1995. Anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Manahan Panjaitan dan ibu Tionim Sijabat. Menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) dari SDN 091407 pada tahun 2009, Sekolah Menengah Pertama (SMP) dari SMP Negeri 1 Sidamanik pada tahun 2010, kemudian menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dari SMA Swasta Teladan Pematangsiantar (2013). Mahasiswa alumni Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas HKBP Nommensen (2017). Tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Negeri Medan dan menyelesaikan studi pada November 2022 dengan judul tesis *“Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbantuan Film Animasi pada Peserta Didik Kelas VII SMP Swasta Katolik Assisi Medan T.P 2021/2022.”*

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY