

BAB IV

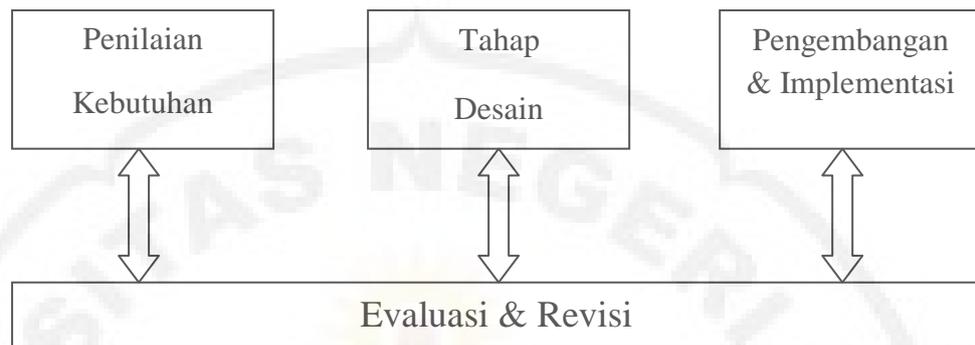
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Rancangan Pengembangan Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa bahan ajar interaktif pada materi teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter pada siswa kelas VII MTs swasta Miftahussalam Medan. Bahan ajar interaktif teks cerita fantasi berbasis web dapat diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. Melalui URL ini mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Pembelajaran berbasis *website* merupakan bagian dari suatu *e-learning* yang dimanfaatkan sebagai (1) mengirim bahan ajar; (2) pendukung; (3) meningkatkan kualitas pembelajaran; dan (4) pembelajaran dan penilaian serta mendistribusikan materi pembelajaran sehingga dapat diakses di mana saja dan kapan saja serta siapa saja, Gilbert dan Jones (2001:66). Bahan ajar yang dibuat ini memiliki sifat interaktif sehingga mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri dan kelompok. Tahapan pengembangan produk ini diadaptasi dari model pengembangan Hanafin & Peck dalam Tegeh (2014:2) lihat gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1: Model Hanafin & Peck

4.1.2 Rancangan Pengembangan Produk Awal

Tahapan perencanaan diawali dengan penilaian kebutuhan berupa kegiatan observasi, menganalisis kebutuhan guru dan siswa yang dilakukan di sekolah Mts Miftahussalam Medan. Tujuan dari observasi dan analisis kebutuhan siswa dan guru ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi pembelajaran bahasa Indonesia, materi yang diajarkan, potensi siswa, dan potensi yang dimiliki oleh sekolah. Hasil dari observasi dan analisis kebutuhan kepada guru dan siswa melalui angket inilah yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar interaktif teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter pada siswa kelas VII Mts Miftahussalam Medan.

Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi dan angket kebutuhan untuk siswa dan dua orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan jenis sumber belajar, proses pembelajaran, materi yang diajarkan kepada siswa, karakteristik belajar peserta didik, penggunaan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran, dan pengembangan media berupa bahan ajar interaktif yang

dibutuhkan oleh siswa. Hasil observasi dan analisis kebutuhan yang diperoleh dideskripsikan sebagai berikut:

- a) Kurikulum yang digunakan di Mts Miftahussalam Medan menggunakan kurikulum 2013 revisi 2016. Pada materi teks cerita fantasi terdapat empat kompetensi dasar, yaitu KD 3.3. Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar, 4.3. Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca, 3.4. Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar, dan 4.4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.
- b) Pada proses pembelajaran bahasa Indonesia Mts Miftahussalam Medan, sumber belajar yang dimiliki hanya sebatas pada buku teks. Tanpa adanya alternatif bahan ajar interaktif berbentuk media sebagai sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks cerita fantasi. Seringkali guru hanya mengandalkan internet sebagai sumber lain dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi teks cerita fantasi merupakan materi baru yang menggabungkan legenda dan unsur fiksi kreatif dalam penyajiannya pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga memerlukan sajian dalam format yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif.
- c) Proses pembelajaran memahami dan menulis teks cerita narasi fantasi di Mts Miftahussalam Medan masih berjalan secara konvensional dengan teknik mengajar berpusat pada guru. Padahal, di Mts Miftahussalam Medan

terdapat lab komputer yang dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini juga menjadi potensi dikembangkannya media pembelajaran interaktif yaitu sebuah bahan ajar interaktif yang berbasis web pada materi teks cerita fantasi sehingga dapat menjadi sebuah inovasi di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

- d) Setelah menggali informasi melalui kegiatan observasi di sekolah tersebut, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa. Tujuan analisis kebutuhan ini ialah melihat kebutuhan siswa dan guru terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan, dalam hal ini bahan ajar media interaktif ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru. Berikut ini adalah hasil analisis kebutuhan yang diperoleh oleh siswa dan guru di MTS Miftahussalam Medan.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter

No	Pertanyaan	Jawaban	Guru	Jumlah guru	Prese ntase
1	Apakah anda menggunakan metode pembelajaran dalam mengajar?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
2	Apakah anda mengenal media pembelajaran selain media cetak?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
3	Apakah pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
4	Apakah media pembelajaran yang sering anda gunakan adalah <i>power point</i> ?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
5	Selain power point apakah anda mengenal media	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		

	pembelajaran lainnya?				
6	Apakah media pembelajaran yang anda gunakan sudah cukup mendukung untuk proses pembelajaran?	Ya	1	4	25%
		Tidak	3		75%
7	Pernahkah anda membuat tutorial untuk menggunakan media pembelajaran untuk siswa agar lebih mudah menggunakannya?	Ya	-	4	100%
		Tidak	4		
8	Pernahkan anda membuat media pembelajaran sendiri?	Ya	-	4	100%
		Tidak	4		
9	Apakah anda mengetahui media interaktif itu ?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
10	Menurut anda, apakah perlu penggunaan media interaktif untuk belajar bahasa Indonesia. Khususnya teks cerita narasi fantasi?	Ya	4	4	
		Tidak	-		
11	Adakah pengajaran nilai karakter yang termuat dalam pembelajaran khususnya bahasa Indonesia?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
12	Seberapa pentingkah, pengajaran nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Khususnya pada materi teks cerita fantasi?	Sangat penting	4	4	100%
		Biasa saja	-		
13	Menurut anda apakah teks cerita fantasi yang ada pada media cetak di sekolah, telah mengajarkan nilai karakter?	Ya	2	4	50%
		Tidak	2		50%
14	Apakah anda memerlukan sebuah media interaktif dalam mengajarkan nilai karakter?	Ya	4	4	100%
		Tidak	-		
15	Bagaimanakah menurut pendapat anda, jika ada bahan ajar yang interaktif dalam bentuk media yang mengajarkan nilai karakter, melalui teks cerita fantasi?	Sangat setuju	4	4	100%
		Tidak setuju	-		

Hasil dari tabel 4.1 di atas dapat di deskripsikan sebagai berikut, empat orang guru bahasa indonesia di MTs Miftahusalam menyatakan menggunakan metode dalam pembelajaran dengan persentase 100%. Guru telah mengenal media selain media cetak dalam pengajaran diperoleh persentase sebesar 100%. Serta sebanyak 100% guru pernah menggunakan media dan telah mengenal media selain power point. Hal tersebut menunjukkan jika guru di MTs Miftahussalam Medan telah mengenal dan menggunakan media.

Namun, hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan, sebanyak 100% guru belum pernah membuat media, membuat tutorial media pembelajaran padahal mereka mengetahui bagaimana media yang interaktif tersebut. Hal tersebut menunjukkan jika guru telah mengetahui bahan ajar interaktif. Namun, mereka belum dapat membuat bahan ajar interaktif tersebut. Dua dari empat orang guru menyatakan bahwa teks fantasi yang tersajikan pada media cetak seperti buku teks di sekolah belum memuat nilai karakter hal tersebut menunjukkan presentase sebesar 50%. Dan 100% guru menyatakan memerlukan media interaktif dalam menanamkan nilai karakter melalui cerita fantasi.

Pada hasil analisis kebutuhan guru, menunjukkan bahwa kebutuhan bahan ajar interaktif dalam bentuk media pembelajaran diperlukan dalam menanamkan nilai karakter pada siswa melalui pembelajaran teks cerita fantasi. Dengan hasil analisis kebutuhan guru rata-rata sebesar 100% mengenai kebutuhan bahan ajar interaktif dalam menanamkan nilai karakter melalui pembelajaran teks cerita fantasi.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter

No	Pertanyaan	Jawaban	Siswa	Presentase	Jumlah Siswa
1	Apakah kamu telah mengetahui/mengenal teks cerita fantasi?	Ya	132	94,28%	140
		Tidak	8	5,71%	
2	Apakah dalam belajar bahasa Indonesia pernahkah guru menggunakan media selain buku teks, LKS dan bentuk cetak lainnya?	Ya	43	30,71%	140
		Tidak	97	69,28%	
3	Apakah kamu pernah belajar bahasa Indonesia menggunakan media selain power point, misalnya belajar melalui komputer/laptop di lab bahasa?	Ya	0		140
		Tidak	140	100%	
4	Jika ada media pembelajaran di sekolah mu, media seperti apa yang kamu inginkan?	Gambar , animasi , video dan suara	130	92,85%	140
		Gambar , teks dan suara	10	7,14%	
5	Pada buku teks mu, khususnya materi cerita fantasi. Apakah ada nilai ketuhanan seperti menaati ajaran agama yang kamu anut dan lain sebagainya dalam cerita teks fantasi tersebut?	Ya	8	5,71%	140
		Tidak	132	94,28%	
6	Apakah cerita fantasi yang kamu baca mengajarkan sikap kemandirian/mandiri dalam segala hal?	Ya	45	32,14%	140
		Tidak	95	67,85%	
7	Ada atau tidak nilai kejujuran atau perilaku jujur yang kamu peroleh dari cerita fantasi dalam buku teks yang kamu pelajari?	Ya	10	7,14%	140
		Tidak ada	130	92,85%	
8	Apakah kamu mengetahui semangat kebangsaan itu. Adakah cerita fantasi pada buku teks yang mengajarkan	Ya	80	57,14%	140
		Tidak ada	60	57,85%	

	mengenai semangat kebangsaan seperti membela negara, menjaga warisan asli negara?				
9	Apakah dalam buku teks mu, mengenai cerita fantasi tersebut. Mengajarkanmu mengenai tolong menolong sesama dalam cerita teks fantasi tersebut?	Ya	140	100%	140
		Tidak ada	0		
10	Apakah kamu setuju jika belajar teks fantasi lebih menyenangkan apabila kamu belajar di lab. Dengan media pembelajaran yang baru dengan menggunakan perangkat komputer/laptop?	Setuju	140	100%	140
		Tidak	0		

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dideskripsikan bahwa melalui hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada siswa menunjukkan hasil sebagai berikut: jumlah responden keseluruhan berjumlah 140 siswa, 132 diantaranya telah mengetahui mengenai teks cerita fantasi dengan persentase sebesar 94,28%. 69,28% siswa menyatakan jika guru mengajar terutama pada teks cerita fantasi hanya menggunakan media cetak berupa buku, LKS yang disediakan dari sekolah. Dan 100 % siswa menyatakan jika media yang digunakan guru hanya *power point* dalam mengajarkan materi teks cerita fantasi, tanpa ada menggunakan media lainnya.

Persentase sebesar 92,85% siswa menyatakan menginginkan adanya sebuah media yang berisikan gambar, animasi, video dan suara dalam media tersebut khususnya pada teks cerita fantasi. Sedangkan pada penilaian nilai karakter siswa menyatakan 94,28% pada buku teks siswa memuat nilai ketuhanan, 67,85% isi cerita teks cerita fantasi dalam buku teks tidak mengandung nilai kemandirian. Sebesar 92,85% cerita teks cerita fantasi juga tidak memuat nilai

kejujuran dalam cerita fantasi pada buku. Pada nilai karakter kebangsaan telah termuat di dalam buku teks dengan persentase sebesar 57,14%. Serta 100% siswa menyatakan nilai sosial pada buku teks telah terkandung dalam cerita fantasi di dalam buku teks mereka. Dan sebesar 100% siswa menginginkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan laptop atau komputer.

Melalui tabel tersebut dapat disimpulkan jika siswa menginginkan sebuah bahan ajar interaktif dalam bentuk media pembelajaran yang memuat nilai karakter di dalamnya sebagai pengajaran teks cerita fantasi.

e) Tahap desain bahan ajar interaktif.

Bahan ajar interaktif berupa media ini di desain dengan menarik dengan memudahkan akses melalui laptop/ komputer maupun android. Bahan ajar ini dirancang dengan mudah dan semenarik mungkin. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Dalam implementasinya, bahan ajar ini didesain dengan tampilan yang menarik dengan konten animasi dan gambar yang termuat di dalamnya, serta dilengkapi dengan video serta tayangan yang menarik di dalamnya.

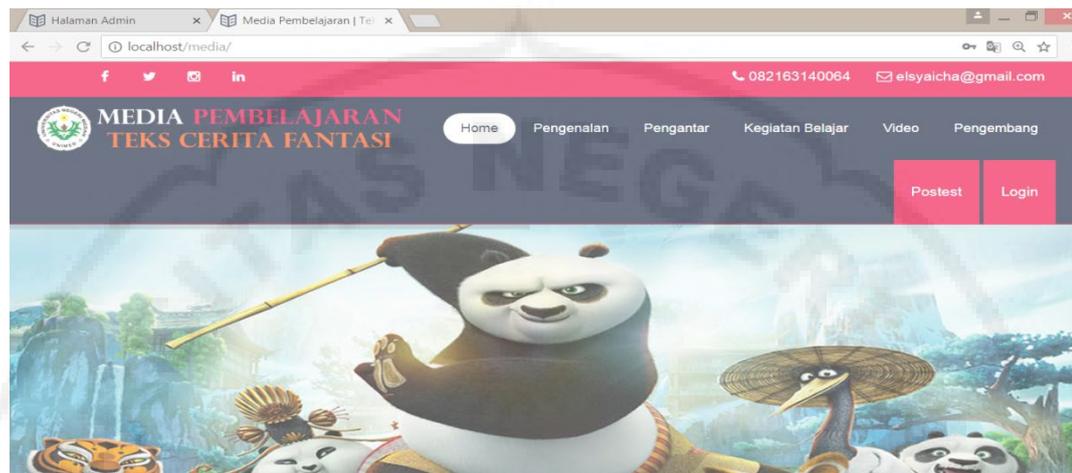
Pada media terdapat enam bagian, bagian awal layar berupa beranda sebagai tampilan awal yang di isi dengan gambar dan animasi yang bertema fantasi. Lalu pada bagian prosedur pelaksanaan berisikan KI dan KD serta tujuan dalam setiap pembelajaran, kemudian di bagian materi dan latihan menjadi pembahasan yang akan diulas oleh siswa sebagai bahan ajar mandiri oleh siswa, di dalam materi dilengkapi mengenai teks fantasi secara

rinci dan jelas kemudian contoh teks fantasi kemudian ada setiap KD selalu di akhiri dengan latihan. Bagian terakhir adalah isi biodata profil pengembang berisi riwayat pengembang.

4.1.3 Hasil Pengembangan Produk Awal

Bahan ajar interaktif teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter berupa media berbasis web pada materi teks cerita fantasi yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah MTs Miftahussalam Medan dapat di akses melalui *website* yang beralamatkan pada link: elsya.000webhostapp.com. *Web* ini sudah bisa diakses dari *smartphone, komputer dan laptop* dengan koneksi internet. Tampilan pada bahan ajar berbasis *web* pembelajaran teks cerita fantasi, seperti berikut:

1. Halaman Depan Media Website Teks Cerita Fantasi
Halaman depan terdapat 8 tombol navigasi, antara lain sebagai berikut:
 - 1) Home
 - 2) Pengenalan
 - 3) Pengantar
 - 4) Kegiatan Belajar
 - 5) Video
 - 6) Pengembang
 - 7) Posttest (untuk ujian soal pilihan berganda dan essay oleh siswa)
 - 8) Login (untuk admin web)



Gambar 4.2 Tampilan Awal Ada Media Berbasis Web

2. Pada bagian Home terdapat 3 point utama yang akan disampaikan, antara lain:
- 1) Kompetensi Inti
 - 2) Kompetensi Dasar
 - 3) Peta Konsep



Apabila di *klik* pada salah satu icon navigasi, maka akan muncul seperti ini:



The image shows two screenshots of a web-based learning media interface. The top screenshot displays a modal window titled "Kompetensi Dasar" (Basic Competency) with a list of four points:

1. Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar
2. Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang didengar dan dibaca
3. Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar
4. Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa

The bottom screenshot displays a modal window titled "Kompetensi Inti" (Core Competency) with two points:

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

Below the modal windows, a concept map is visible. It features three main nodes: "KOMPETENSI INTI", "KOMPETENSI DASAR", and "PETA KONSEP". A box labeled "Pergert" is connected to "KOMPETENSI INTI", and a box labeled "Fantasi" is connected to "PETA KONSEP". A central box contains the text: "Membaca teks cerita fantasi dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teksnya." Arrows indicate relationships between these elements.

Gambar 4.3 tampilan KI, KD dan Peta Konsep Media Berbasis Web

3. Setelah *Home*, terdapat tombol navigasi *Pengenalan*, seperti di bawah ini:



Teks cerita fantasi bertujuan menggali ide fantasi produktif yang dimiliki siswa, dalam teks fantasi siswa mengolah dan menyusun cerita yang akan dibuatnya. Pengajaran mengenai karakter dapat diajarkan dalam pembelajaran sastra salah satunya pembelajaran teks cerita fantasi. Dalam cerita fantasi muatan karakter dapat disisipkan di setiap ceritanya. Sehingga ketika siswa membaca cerita tersebut ada pelajaran moral yang mereka dapat pada pesan/amanat dalam cerita.

Cerita fantasi bagi anak-anak, remaja dan dewasa sangat berbeda jika dibandingkan dengan cerita fantasi untuk orang dewasa baik dilihat

Gambar 4.4 Tampilan Pengenalan Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

4. Tombol navigasi berikutnya adalah *Pengantar* yang terdiri dari 5 bagian yang akan diuraikan lebih rinci, sebagai berikut:
- 1) Pengertian Teks Cerita Fantasi
 - 2) Perbedaan Teks Cerita Fantasi
 - 3) Struktur Teks Cerita Fantasi
 - 4) Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi
 - 5) Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan



Gambar 4.5 Tampilan Pengantar Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

Apabila diklik pada masing-masing *icon*, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini, dan disampingnya akan terdapat 5 tombol navigasi yang

sama agar memudahkan siswa untuk menjelajah ke setiap materi yang ada lihat gambar 4.6 berikut.



Pengertian Teks Cerita Fantasi

Fantasi selalu diliditkkan dengan sebuah khayalan atau kejadian yang tidak pernah dibayangkan. Biasanya fantasi iga sering dihubungkan dengan supranatural maupun kekuatan magis seseorang. Kata fantasi sendiri memiliki pengertian ebagai gambar (bayangan) dalam angan-angan; khayalan; atau lamunan seseorang. Cerita fantasi merupakan cerita hayalan, bayangan, rekaan, yang berdasarkan bukan kejadian sesungguhnya. cerita fantasi merupakan cerita rekaan engan imajinasi sebagai landasan utama dalam menciptakannya. Cerita fantasi memiliki ciri umum sebagai berikut:

1. Ada Keajaiban

Cerita mengungkapkan hal-hal supranatural/ kemisteriusan, keghaiban yang tidak ditemui dalam dunia nyata. Cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi (dunia imajinatif yang diciptakan penulis). Pada cerita fantasi hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan penulis tidak ada di dunia nyata atau modifikasi dunia nyata. Tema fantasi adalah magic, supernatural atau futuristik/ masa depan.

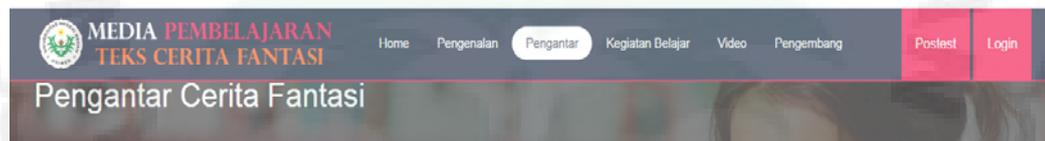
Pengertian Teks Cerita Fantasi

Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya

Struktur Teks Cerita Fantasi

Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan



Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya

1. Cerita fantasi sangat berbeda dngan cerita fiksi lainnya. Cerita fantasi memiliki tingkat pengimajinasian yang berbeda. Dalam hal ini cerita fantasi dapat menceritakan berbagai kejadian penceritaan dari berbagai zaman, waktu peristiwa dan kemisteriusan yang ada di dalamnya. Ada beberapa ciri perbedaan mengenal karangan fantasi yang membedakan dengan karangan lainnya sebagai berikut:

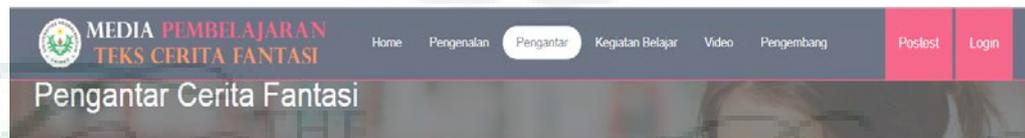
2. Segi Isi

Pengertian Teks Cerita Fantasi

Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya

Struktur Teks Cerita Fantasi

Kaidah Kebahasaan Teks



Struktur Teks Cerita Fantasi

Semua cerita baik cerpen, novel dan fantasi, memiliki struktur dalam isi ceritanya. Struktur tersebut adalah unsur pembangun dalam sebuah cerita. Struktur cerita fantasi umumnya hampir sama dengan struktur teks narasi yakni terdiri dari **orientasi**, **komplikasi**, dan **resolusi**. Keterangan tersebut adalah sebagai berikut:

1 Orientasi

Orientasi merupakan bagian pertama yang berisi pengenalan tokoh, watak tokoh, latar (tempat, suasana, sosial dan waktu), tema, dan sedikit alur cerita kepada pembaca.

2 Komplikasi

Pengertian Teks Cerita Fantasi

Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya

Struktur Teks Cerita Fantasi

Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

The image shows two screenshots of a web-based learning media interface. The top screenshot displays the 'Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi' page, which includes a navigation bar with 'Home', 'Pengenalan', 'Pengantar', 'Kegiatan Belajar', 'Video', 'Pengembang', 'Postest', and 'Login'. The main content area features a table with three rows detailing different perspectives: 'Sudut pandang orang pertama', 'Sudut pandang orang ketiga', and 'Sudut pandang pengamat (serbatahu)'. A sidebar on the right contains a menu with options like 'Pengenalan Teks Cerita Fantasi', 'Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya', 'Struktur Teks Cerita Fantasi', 'Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi', and 'Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan'. The bottom screenshot shows the 'Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan' page, which includes a section titled '1 Merencanakan cerita' and a section titled '2 Penggalan ide cerita fantasi melalui membaca'. A similar sidebar is present on the right.

MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA FANTASI

Home Pengenalan **Pengantar** Kegiatan Belajar Video Pengembang Postest Login

Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Kaidah kebahasaan dalam teks cerita fantasi adalah sebagai berikut:

- Menggunakan sudut pandang penokohan**

Sudut pandang orang pertama	Sudut pandang ini biasanya menggunakan kata ganti "aku atau saya". Dalam hal ini pengarang seakan-akan terlibat dalam cerita dan bertindak sebagai tokoh cerita.
Sudut pandang orang ketiga	Sudut pandang ini biasanya menggunakan kata ganti orang ketiga "dia, ia, atau nama orang yang dijadikan sebagai titik berat cerita"
Sudut pandang pengamat (serbatahu)	Dalam hal ini pengarang bertindak seolah olah mengetahui segala peristiwa yang dialami tokoh dan tidak laku tokoh.

Pengenalan Teks Cerita Fantasi
Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya
Struktur Teks Cerita Fantasi
Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi
Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan

MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA FANTASI

Home Pengenalan **Pengantar** Kegiatan Belajar Video Pengembang Postest Login

Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan

Nah, pada bagian ini kamu akan diajak bagaimana membuat cerita fantasi secara utuh dalam bentuk tulisan. Sebelum kamu mulai menulis teks cerita fantasi mu. Cobalah kamu baca paparan berikut sebelum mencipta cerita fantasi:

- Merencanakan cerita**

Kamu dapat menemukan ide dengan mengamati objek nyata lalu diberi imajinasi, atau menemukan ide cerita fantasi dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap objek/ peristiwa di sekitar kita. Contoh kamu mengamati seekor hewan, lalu kamu berimajinasi jika hewan tersebut memiliki tingkat keerdasan seperti manusia. Dan dia dapat berkomunikasi seperti manusia. Atau bahkan kamu bisa mengamati alat-alat canggih teknologi tinggi? Lalu kamu fantasikan apa yang bisa terjadi pada handphone, email, hal lain yang berkaitan sehingga dihasilkan cerita fantasi!

- Penggalian ide cerita fantasi melalui membaca**

Ide cerita fantasi juga dapat diperoleh melalui membaca buku pengetahuan/ buku ilmiah tentang ruang angkasa, hewan langka, biografi tokoh dan seterusnya. Kamu akan dapat menemukan bagaimana fantasi yang akan kamu buat dari buku atau cerita yang

Pengenalan Teks Cerita Fantasi
Perbedaan Cerita Fantasi dengan Cerita Lainnya
Struktur Teks Cerita Fantasi
Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi
Menyajikan Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Tulisan

Gambar 4.6 Tampilan Isi Pengantar Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

- Tombol navigasi berikutnya adalah *Kegiatan Belajar*. Kegiatan Belajar disesuaikan dengan empat kompetensi dasar pada teks cerita fantasi. Setiap kegiatan belajar dilengkapi dengan teks cerita fantasi, tips menarik agar siswa cepat menguasai kompetensi dasar, dan juga latihan untuk mengasah pemahaman siswa. Tampilan *Kegiatan Belajar* tersebut, adalah sebagai berikut:

MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS CERITA FANTASI

Home Pengenalan Pengantar Kegiatan Belajar Video Pengembang Posttest Login

Kegiatan Belajar



Kegiatan Belajar 1

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi yang Didengar dan Dibaca

BELAJAR LATIHAN



Kegiatan Belajar 2

Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi yang Didengar dan Dibaca

BELAJAR LATIHAN



Kegiatan Belajar 3

Memilah Struktur dan Kebiasaan Teks Cerita Fantasi yang Didengar dan Dibaca

BELAJAR LATIHAN



Kegiatan Belajar 4

MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS CERITA FANTASI

Home Pengenalan Pengantar Kegiatan Belajar Video Pengembang Posttest Login

Kegiatan Belajar 1

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi yang Didengar dan Dibaca

Teks Kegiatan Belajar 1

PERANG TIGA KERAJAAN

Karya: Rifa Muhammad Aldera

Dahulu, hiduplah tiga Raja yang memiliki kerajaan yang sangat makmur. Namun tiga Raja tersebut saling menganggap bahwa kerajaan mereka lebih makmur dari pada kerajaan yang lainnya. Akhirnya ketiga Raja tersebut sering berperang pada suatu hari mereka pun berdamai. Ketiga Raja tersebut saling memiliki anak untuk mewarisi kerajaannya. Semakin ketamaan ketiga Raja tersebut menua dan akhirnya meninggal. Sebelum meninggal ketiga raja tersebut langsung mewarisi tahta kepada anaknya. Ketiga anak tersebut bernama Nasar, Ruki, dan Ansar. Nama mereka sesuai dengan nama kerajaannya.

Namun Nasar hanya memperdikan tentang harta dari kerajaannya dan memulai untuk menambah hartanya dengan menjual desa-desa kecil selalu berkata kepada rakyatnya jika dia dan tentaranya datang untuk membeli dan melindungi desa tersebut. Pertama-tama ia membagikan berbagai bantuan dan memberikan perlindungan kepada penduduk. Namun, lama-lama ia izeminta penduduk membayar pajak yang begitu tinggi dan penduduk dipaksa menjual hasil panen mereka dengan harga yang murah padahal ia memperlakukan kepada para pedagang untuk mengatikan jika panen dari desa tersebut kualitasnya jelek dan harganya murah.

Namun pada kenyataannya ia berbohong. Dan Ruki memperdikan tentang kekuatan dan pertahanan kerajaannya. Tetapi Ansar memperdikan tentang kedamaian dan membantu desa-desa yang kekurangan. Suatu hari Ansar bertemu dengan Nasar yang sedang menjarah desa kecil. Ansar berkata, "Wahai Nasar mengapa kau menjarah desa kecil ini." Lalu Nasar berkata, "Aku tidak menjarah

Teks Kegiatan Belajar 1

Cara Mengidentifikasi Teks Cerita Fantasi

Latihan

MEDIA PEMBELAJARAN
TEKS CERITA FANTASI

Home Pengenalan Pengantar Kegiatan Belajar Video Pengembang Posttest Login

Kegiatan Belajar 1

Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Cerita Fantasi yang Didengar dan Dibaca

Cara Mengidentifikasi Teks Cerita Fantasi

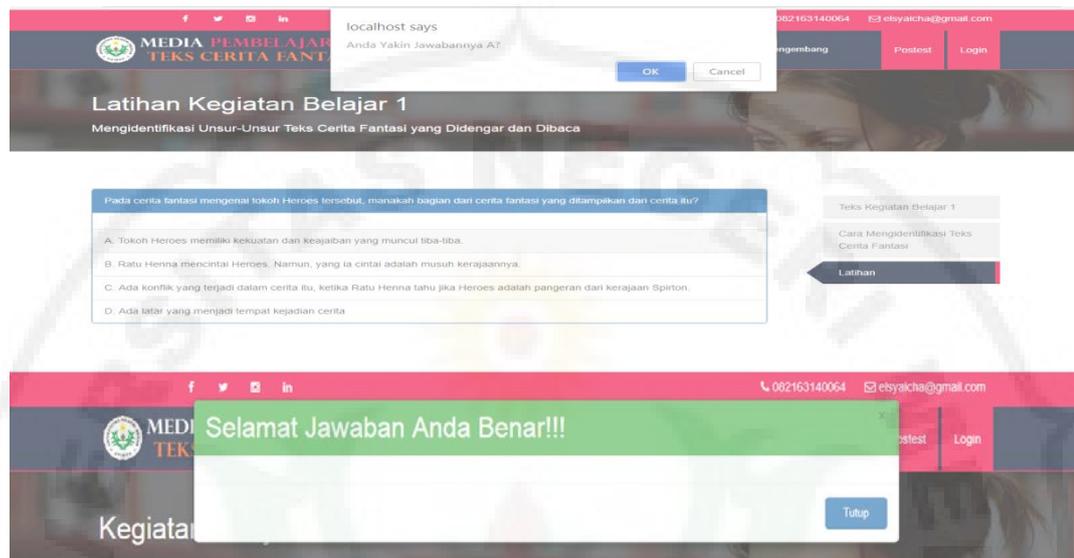
Nah, pada bagian ini kamu akan belajar bagaimana mengidentifikasi cerita fantasi yang kamu baca atau kamu dengar. Bagaimana mengidentifikasi cerita fantasi itu? Seperti apakah cerita fantasi itu jika dibaca dan jika didengar? Dimana letak perbedaan dalam mengerjakannya? Perhatikanlah langkah-langkah berikut ini!

1. Bacalah cerita yang ada dengan seksama. Perhatikan unsur fantasi, seperti penokohan, alur dan konflik!
2. Lalu, kamu perhatikan manakah bagian fantasi dari cerita tersebut, dan manakah yang ada pada kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari!
3. Setelah itu, kamu kerjakan secara mandiri, yang perlu kamu ingat adalah kejelasan adalah hal yang paling berharga dalam melakukan setiap pekerjaan!

Teks Kegiatan Belajar 1

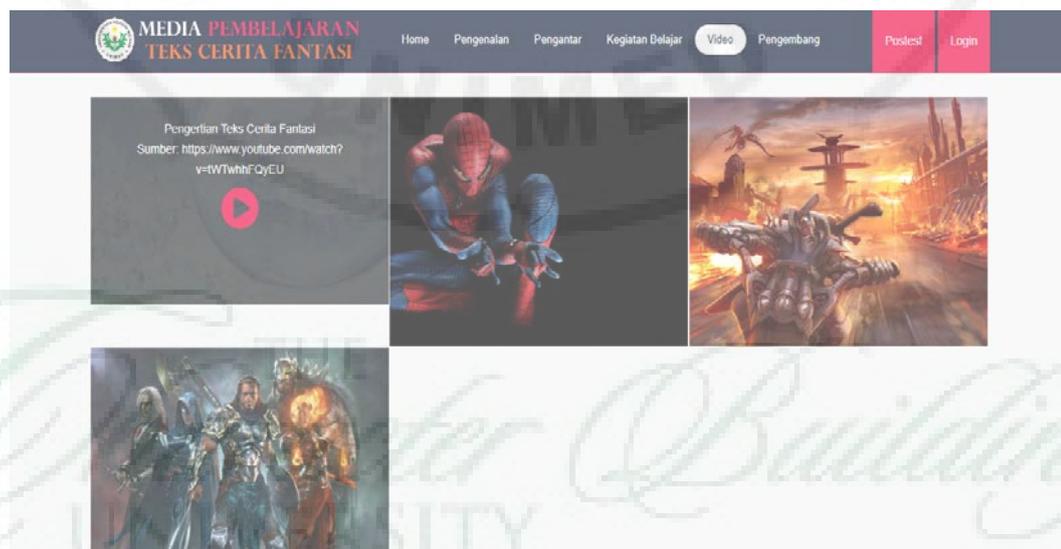
Cara Mengidentifikasi Teks Cerita Fantasi

Latihan



Gambar 4.7 Tampilan Kegiatan Belajar Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

6. Tombol berikutnya adalah *Video* yang berisi video pembelajaran mengenai teks cerita fantasi, agar lebih menarik minat belajar siswa. Siswa juga dapat mendownload *video* ini ke *android* mereka.



Gambar 4.8 Tampilan Pembelajaran Fantasi Melalui Video Yang Dapat Digunakan dalam Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

7. Berikutnya adalah *Pengembang* yang berisi tiga profil pengembang, baik itu mahasiswa dan dosen pembimbing tesis yang termuat di dalam media pembelajaran cerita fantasi ini..



Gambar 4.9Tampilan Profil Pengembang Media Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

8. Tombol navigasi berikutnya adalah *Posttest* yang apabila diklik nantinya akan ada perintah untuk *Masukkan Data Diri* yang harus diisi oleh siswa. Hal ini untuk memudahkan menarik data nilai siswa yang telah mengikuti ujian. Baik itu ujian pilihan berganda sebanyak 20 soal untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi teks cerita fantasi, dan 1 soal essay untuk mengukur tingkat keterampilan siswa menulis sebuah teks cerita fantasi.

The screenshot displays a web-based posttest interface for a fantasy text story. The interface is divided into several sections:

- Registration Form (Masukkan Data Diri):** A form with fields for 'Nama Lengkap' (filled with 'elsya'), 'NISN' (filled with '1234'), and 'Kelas' (with options 'vii' and 'viii'). Buttons for 'Tutup' and 'Mulai Ujian' are visible.
- Exam Information (Informasi Ujian):** A table showing exam details:

Waktu Ujian	10 Menit
Waktu Mulai	2018-07-19 10:57:00
Dasar Mulai	2018-07-19 11:00:00
Bentuk Soal	Pilgan
Jumlah Soal	10 Soal
- Exam Status (Ujian Sudah Dimulai):** A button labeled 'Kerjakan Sekarang'.
- Question Card (Soal No. 1):** A text-based question about the Berlian Andromeda. The question text is: "Tiba-tiba seorang alien yang berukuran lebih besar datang. Perutnya buncit dan bibir serta matanya berwarna merah. Ia langsung menyerang dengan mengeluarkan cahaya merah dari matanya dan seketika itu pula alien kecil tersebut kepanasan hingga tak berdaya. Pertarungan tak seimbang itu terjadi untuk memperebutkan berlian Andromeda yang dipercaya dapat memberikan keabadian serta kekuatan yang luar biasa bagi yang memilikinya. Sehingga berlian Andromeda menjadi perebutan hingga menimbulkan perang antar galaksi. Namun, ada yang belum mereka ketahui bahwa berlian Andromeda memiliki kutukan bagi pemiliknya. Ia akan menjadikan siapa saja yang memilikinya menjadi haus darah dan akan selalu menyulut peperangan serta akan selalu menimbulkan bencana dan konflik di setiap penjuru galaksi. Berlian Andromeda sebenarnya adalah hati kedengkihan posaldon yang akan mempengaruhi setiap yang memilikinya untuk menjadi jahat dan serakah, melalui nafsu serakah posaldon menguasai hati pemilik berlian itu. Agar selalu menumpahkan darah di setiap galaksi." Below the text are four radio button options:
 - Kekuatan berlian Andromeda
 - Perang galaksi
 - Kutukan berlian Andromeda
 - Perang Nebula
- Results Summary (Informasi Soal):** A table showing progress:

Jumlah Soal	10
Sudah Dikerjakan	10
Belum Dikerjakan	0
Raguragu	0

 Below this are three buttons: 'DIJAWAB' (green), 'BELUM DIJAWAB' (red), and 'MADEN BACU' (yellow).
- Final Results (localhost says):** A message box stating: "Ujian ini telah anda selesaikan dengan Benar=9 dan Salah=1 dan Skor Anda =90".

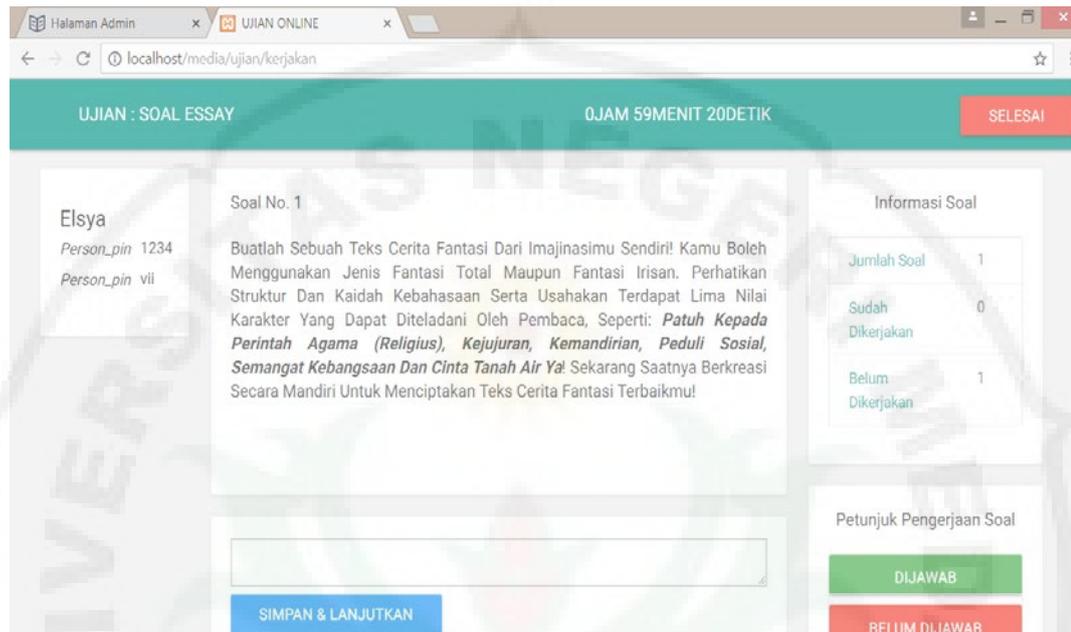
Gambar 4.10 Tampilan *Posttest* Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

Apabila admin ingin melihat daftar nilai siswa, maka admin harus login terlebih dahulu, pilih menu ujian, dan nantinya akan tampak tampilan seperti berikut ini:

No.	NISN	Nama	Kelas	Nilai
1	1233	azalia	vii	90
2	1234	elsya	vii	100

Gambar 4.11 Tampilan Nilai Siswa Pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi dalam Media Berbasis Web

Berikutnya adalah *Posttest* untuk soal essay, Sebelumnya siswa harus *Login* terlebih dahulu, setelah login maka akan ada soal dan kolom untuk siswa mengisi sendiri jawabannya, setelah siswa selesai menjawab, maka siswa *klik* tombol *simpan dan lanjutkan*, kalau siswa merasa sudah selesai maka *klik* tombol *selesai*.



Gambar 4.12 Tampilan Soal *Posstest* Teks Cerita Fantasi Pada Media Berbasis Web

Admin yang ingin melihat hasil kerja siswa, *login* terlebih dahulu, pilih menu *ujian essay*, maka akan tampak seperti berikut ini:



No.	NISN	Nama	Kelas	Nilai
1	1234	elsya	vii	100

Gambar 4.13 Tampilan Nilai Essay Pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi dalam Media Berbasis Web

4.1.4 Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi

Produk dalam penelitian ini berupa media dan modul, pengembangan media pembelajaran berbasis *WEB* pada materi cerita fantasi, kemudian modul cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter sebagai bahan ajar pendamping. Penilaian yang dilakukan meliputi tiga bidang penilaian yaitu materi, desain produk berupa modul dan penilaian grafis. Masing-masing penilaian dinilai oleh validator yang ahli pada bidang dan kompetensi penilaian terhadap media bahan ajar, desain bahan ajar serta materi pada media dan bahan ajar.

4.1.4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Pengembangan media pembelajaran berbasis *WEB* pada materi cerita fantasi, produk yang dihasilkan berupa media berbasis web dan modul sebagai bahan ajar pendamping. Dalam penilaian telah divalidasi oleh 2 orang ahli materi, yaitu dosen Pascasarjana Universitas Negeri Medan. Tujuan dari validasi ahli

materi adalah agar isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru serta kejelasan media yang dibuat dalam penyampaian konsep materi pembelajaran.

Tahapan validasi dilakukan validator dengan cara menilai isi materi pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil analisis penilaian pada validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi oleh Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter

I. Aspek Kelayakan Isi				
No	Indikator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1	Kelengkapan materi teks cerita fantasi (struktur, kaidah kebahasaan) dan pendidikan karakter (religius, jujur, mandiri, semangat kebangsaan dan peduli sosial)	8	100%	Sangat baik
2	Keluasan materi teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter (religius, jujur, mandiri, semangat kebangsaan dan peduli sosial)	7	87,5%	Sangat baik
3	Keakuratan konsep dan definisi teks cerita fantasi dan pendidikan karakter termuat di dalam materi ajar	7	87,5%	Sangat baik
4	Keakuratan antara materi bermuatan pendidikan karakter dengan relevansi terhadap kehidupan sehari-hari	7	87,5%	Sangat baik
5	Keakuratan contoh teks cerita fantasi	6	75%	Baik
6	Keakuratan soal yang bermuatan pendidikan karakter	7	87,5%	Sangat baik
7	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi pada teks cerita	8	100%	Sangat baik

	fantasi			
8	Keakuratan notasi, symbol, dan ikon	8	100%	Sangat baik
9	Keakuratan acuan pustaka	8	100%	Sangat baik
10	Mendorong untuk mengeksplorasi daya khayal fantasi siswa	8	100%	Sangat baik
11	Kemenarikan materi pada teks fantasi yang terdapat di dalam modul	6	75%	Baik
12	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu melalui teks fantasi	6	75%	Baik
13	Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari atau berdasar imajinasi penulis	7	87,5%	Sangat baik
14	Kemutakhiran pustaka	6	75%	Baik
Jumlah rata-rata		88,39%	Sangat baik	
II. Aspek Kelayakan Penyajian				
No	Indikator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan pembelajaran	8	100%	Sangat baik
2	Keruntutan konsep pembelajaran teks fantasi	8	100%	Sangat baik
3	Keterlibatan peserta didik secara aktif dan mandiri	6	75%	Baik
4	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan pembelajaran	6	75%	Baik
5	Soal latihan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran	8	100%	Sangat baik
6	Kunci jawaban soal latihan	8	100%	Sangat baik
7	Pengantar	8	100%	Sangat baik
8	Daftar isi	8	100%	Sangat baik
9	Glosarium	8	100%	Sangat baik
10	Daftar pustaka	8	100%	Sangat baik
11	Rangkuman	8	100%	Sangat baik
12	Bagian Pendahuluan	8	100%	Sangat baik
13	Bagian Isi	8	100%	Sangat baik
14	Bagian Penutup	8	100%	Sangat baik
Jumlah Rata-rata		96,42%		Sangat baik

III. Penilaian Bahasa				
No	Indikator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1	Ketepatan struktur kalimat	8	100%	Sangat baik
2	Kefektifan kalimat	8	100%	Sangat baik
3	Kebakuan istilah	7	87,5%	Sangat baik
4	Keterbacaan pesan	7	87,5%	Sangat baik
5	Ketepatan penggunaan bahasa	8	100%	Sangat baik
6	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	8	100%	Sangat baik
7	Kemampuan mendorong berpikir imajinatif dan kreatif	7	87,5%	Sangat baik
8	Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik	8	100%	Sangat baik
9	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	6	75%	Baik
10	Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	7	87,5%	Sangat baik
11	Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf	6	75%	Baik
12	Konsistensi penggunaan istilah	6	75%	Baik
13	konsistensi penggunaan simbol atau ikon	6	75%	Baik
Jumlah Rata-rata		92	88,48%	Sangat baik
Total jumlah rata-rata keseluruhan		299	91,15%	Sangat baik

Dari hasil analisis penilaian validasi ahli materi pembelajaran di atas, dapat diperoleh hasil persentase skor jumlah keseluruhan rata-rata sebesar 91,15% dengan kriteria sangat baik. Penilaian dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut; pada aspek kelayakan isi materi diperoleh hasil sebesar 88,39% pada kriteria sangat baik. Aspek kelayakan penyajian diperoleh hasil sebesar 96,42% dengan kriteria sangat baik dan pada aspek penilaian bahasa pada materi diperoleh hasil presentase sebesar 88,48% dengan kriteria sangat baik.

Hasil persentase skor validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Persentase Skor Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Skor Responden		Total Skor	Persentase Skor	Kriteria
		1	2			
1	Kelayakan Isi	99		299	91,15%	Sangat Baik
2	Penyajian Materi	108				
3	Kebahasaan	92				

Hasil persentase dari penilaian ahli materi melalui penskoran dengan 3 aspek yang dinilai dari 2 orang ahli materi adalah 91,15% dengan klasifikasi sangat valid. Disimpulkan bahwa media pembelajaran dari segi materi telah layak diuji cobakan ke lapangan.

Catatan: saran dari validator ahli materi baik secara tertulis maupun lisan tercantum pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Saran dari Validator Ahli Materi

Validator Materi	No.	Revisi
Ahli materi I	1	Pada KB 1 dan 2 penguasaan yang bermuatan pendidikan karakter (hal.29 pada modul) perlu ditambah.
	2	Upayakan 5 nilai karakter terintegrasi secara seimbang dalam penugasan di modul (sesuai dengan aspek penilaian isi)
	3	Selaraskan isi dngan penyajian halaman isi modul
	4	Tambahakan glosarium
Ahli Materi II	1	Diperlukan penambahan ilustrasi melalui gambar

4.1.4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Media dan Grafis Pada Media Pembelajaran

Pada penilaian media pembelajaran teks cerita fantasi validator menilai dari segi ukuran modul; (a) desain cover, desain sampul cover, (b) tata letak kulit modul, penggunaan huruf, ilustrasi sampul modul, (c) desain modul , unsur tata letak harmonisasi, unsur tata letak kelengkapan, unsur tata letak pemahaman, tipografi isis modul, tipografi keterbacaan tipografi isi, dan ilustrasi. Penilaian kesemua aspek pada isi desain modul dilakukan oleh dosen yang ahli dari segi desain bahan ajar dan desain grafis pada media pembelajaran.

Tujuan dari validasi ahli desain modul dan grafis pada media pembelajaran adalah agar produk yang dihasilkan sesuai kebutuhan konsep pembelajaran dalam mengajarkan nilai karakter kepada siswa melalui teks cerita fantasi. Sehingga produk layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian pada lembar validasi serta revisi sebagai penyempurnaan bahan ajar interaktif berupa media pembelajaran yang layak diuji cobakan kepada siswa. Berikut adalah hasil penilaian dari ahli desain dan grafis mengenai desain modul dan media pembelajaran teks cerita fantasi, lihat tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Analisis Validasi Ahli Desain Media Terhadap Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter

I. Ukuran Modul				
No	Indikator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
Ukuran Fisik Modul				
1	Kesesuaian ukuran dengan standar ISO 216 (A4, A5, dan B5)	8	100%	Sangat baik
2	Kesesuaian ukuran dengan materi	8	100%	Sangat baik
Rata-rata		16	100%	Sangat baik
II. Desain Sampul (Cover)				
No	Indikator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
Tata Letak Kulit Modul				
3	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.	7	87,5%	Sangat baik
4	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.	6	75%	Baik
5	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.	7	87,5%	Sangat baik
6	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo dan lain-lain) proposional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi (sesuai pola).	8	100%	Sangat baik
Rata-rata		28	87,5%	Sangat baik
Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				
7	Ukuran huruf judul bahan ajar lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran, nama pengarang.	8	100%	Sangat baik
8	Warna judul bahan ajar kontras dengan warna latar belakang.	8	100%	Sangat baik
9	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.	8	100%	Sangat baik
Rata-rata		24	100%	Sangat baik
Ilustrasi Sampul Modul				

10	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek.	8	100%	Sangat baik
11	Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita.	7	87,5%	Sangat baik
Rata-rata		15	93,75%	Sangat baik
Jumlah rata-rata		36	75,78%	Baik
III. Desain Isi Modul				
No	Indikator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
12	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	7	87,5%	Sangat baik
13	Pemisahan antarparagraf jelas	6	75%	Baik
Rata-rata		13	81,25%	Baik
Unsur Tata Letak Harmonis				
14	Bidang cetak dan margin proporsional	8	100%	Sangat baik
15	Margin halaman yang berdampingan proporsional	8	100%	Sangat baik
16	Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	7	87,5%	Sangat baik
Rata-rata		23	95,83%	Sangat baik
Unsur Tata Letak Lengkap				
17	Penempatan judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio tepat	7	87,5%	Sangat baik
18	Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>) tepat	8	100%	Sangat baik
Rata-rata		15	93,75%	Sangat baik
Tata Letak Mempercepat Pemahaman				
19	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.	8	100%	Sangat baik
20	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.	8	100%	Sangat baik
Rata-rata		16	100%	Sangat baik
Tipografi Isi Modul Sederhana				
21	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.	7	87,5%	Sangat baik

22	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.	6	75%	Baik
Rata-rata		13	81,25%	Baik
Tipografi Mudah Dibaca				
23	Lebar susunan teks normal.	8	100%	Sangat baik
24	Spasi antarbaris susunan teks normal.	8	100%	Sangat baik
25	Spasi antarhuruf (<i>kerning</i>) normal.	7	87,5%	Sangat baik
Rata-rata		23	95,83%	Sangat baik
Tipografi Isi Memudahkan Pemahaman				
26	Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional.	6	75%	Baik
27	Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>).	6	75%	Baik
Rata-rata		12	75%	Baik
Ilustrasi Isi				
28	Mampu mengungkap makna/arti dari objek.	7	87,5%	Sangat baik
29	Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.	6	75%	Baik
30	Kreatif dan dinamis	7	87,5%	Sangat baik
Rata-rata		20	83,33%	Baik
Jumlah rata-rata		135	88,81%	Baik
Jumlah rata-rata keseluruhan		218	90,83%	Sangat baik

Tabel 4.6 diatas dapat diseskripsikan sebagai berikut. Hasil analisis instrumen penilaian dari validator ahli desain media pembelajaran di atas, diperoleh hasil total keseluruhan rata-rata sebesar 90,83% dengan kriteria sangat baik. Untuk ukuran modul penggunaan jenis kertas yang digunakan memperoleh hasil sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Desain sampul pada tata letak kulit modul diperoleh hasil sebesar 87,5% dengan krteria sangat baik,

huruf yang digunakan memperoleh presentase sangat baik dan ilustrasi sampul memperoleh presentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik.

Pada bagian isi modul, unsur tata letak harmonisasi di dalam modul memperoleh presentase sebesar 95,83% dengan kriteria sangat baik, unsur tata lengkap memperoleh hasil sebesar 93,75% dengan tipografi kemudahan dibaca sebesar 100% dengan kriteria sangat baik dan tipografi isi mudah dipahami sebesar 75% dengan kriteria cukup. Dengan demikian kelayakan desain media bahan ajar berupa modul layak dengan indeks presentase keseluruhan sebesar 90,83% dengan kriteria sangat baik.

Catatan: saran dari validator ahli media baik secara tertulis maupun lisan tercantum pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Saran dari Validator Ahli Media Pembelajaran

Validator Desain Media	No.	Revisi
Ahli Media I	1	Header dan footer diperbaiki
	2	Cover perlu di <i>setting</i> ulang, usahakan ada yang menjadi <i>center point</i> nya.
Ahli Media II	1	Judul pada tesis atau judul pada penelitian sebaiknya bukan pengembangan bahan ajar
	2	Modul lebih komunikatif dan tampilkan ilustrasi lebih sederhana

4.1.4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Grafis Media Pembelajaran berbasis WEB

Validasi produk desain grafis media pembelajaran dilakukan oleh ahli desain media, yaitu dosen Pascasarjana Universitas Negeri Medan dengan cara memberikan skor penilaian terhadap aspek-aspek yang ada di dalam produk desain grafis media pembelajaran. Tahapan validasi dilakukan validator dengan mereview media pembelajaran yang telah dirancang. Pada lembar penilaian validasi untuk ahli desain grafis media pembelajaran terdapat dua aspek penilaian, yaitu tampilan dan pemrograman yang terdiri dari 20 pertanyaan.

Validator memberikan skor pada setiap indikator, kemudian memberikan catatan perbaikan atau komentar secara umum untuk melakukan revisi penyempurnaan media pembelajaran dari segi desain grafis agar media pembelajaran cerita fantasi berbasis web layak diuji cobakan ke lapangan. Hasil analisis lembar penilaian validator ahli desain grafis pada media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi Ahli Desain Grafis Media Pembelajaran

No	Indikator	Pertanyaan	Jumlah	Presentase	Kategori
1		Ketepatan pemilihan <i>back ground</i> pada tampilan	7	87,5%	Sangat baik
2		Ketepatan penggunaan ukuran huruf	6	75%	Baik
3		Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf	6	75%	Baik
4		Kesesuaian penggunaan warna huruf pada teks di dalam media	6	75%	Baik
5		Kemenarikan dsain tampilan bagi siswa	7	87,5%	Sangat

					baik	
6	Tampilan	Kesesuaian ukuran tombol navigasi	8	100%	Sangat baik	
7		Tombol yang digunakan konsisten digunakan diseluruh media	7	87,5%	Sangat baik	
8		Kejelasan tampilan ilustrasi teks pada media	7	87,5%	Sangat baik	
9		Media yang digunakan mendukung suasana belajar	8	100%	Sangat baik	
10		Media yang digunakan memuat nilai karakter yang mampu merespon siswa	7	87,5%	Sangat baik	
11		Media memberikan interaksi kepada siswa	7	87,5%	Sangat baik	
12		Keterpaduan warna antara kegiatan belajar meningkatkan siswa dalam mempelajari teks cerita fantasi	6	75%	Baik	
		Rata-rata		82	85,41	Sangat baik
13		Pemrograman	Kejelasan fungsi tombol pada media	7	87,5%	Sangat baik
14			Kemudahan pengaksesan media melalui web	6	75%	Baik
15			Bentuk dan cara mengakses media konsisten	7	87,5%	Sangat baik
16			Media berbasis web dapat dioperasikan dengan mudah oleh siswa	7	87,5%	Sangat baik
17	Petunjuk mengakses dan mengoperasikan media dapat dengan		7	87,5%	Sangat baik	

		mudah dipahami			
18		Media pembelajaran interaktif dapat beroperasi dengan baik	8	100%	Sangat baik
19		Kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan media	7	87,5%	Sangat baik
20		Memberikan umpan balik kepada siswa melalui pembelajaran bahan ajar interaktif tersebut	8	100%	Sangat baik
Rata-rata			57	89,06	Sangat baik
Jumlah rata-rata keseluruhan			139	86,87	Sangat baik

Dari hasil analisis lembar penilaian validasi ahli desain pembelajaran di atas, maka dapat diperoleh hasil persentase skor. Hasil persentase skor validasi ahli desain grafis tersebut dapat di deskripsikan sebagai berikut ini. Hasil rata-rata keseluruhan memperoleh persentase sebesar 86,87 dengan kriteria sangat baik. Dengan rata-rata pada indikator tampilan sebesar 85,41 dengan kriteria sangat baik. Indikator pemrograman memperoleh hasil rata-rata sebesar 89,06 dengan kriteria sangat baik.

Dengan masing-masing dari indikator tersebut berjumlah 20 pertanyaan seputar penggunaan desain grafis yang berkenaan dengan pemrograman, tampilan desain program dan interaktif program, kualitas animasi dan gambar serta penggunaan komposisi warna dan navigasi tombol pada media. Dengan demikian melalui perolehan keseluruhan rata-rata pada desain grafis pada media pembelajaran sebesar 86,87 maka bahan ajar interaktif pada pembelajaran cerita

fantasi dalam bentuk media berbasis *WEB* telah layak diujikan dilapangan. Lihat tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9 Persentase Skor Validasi Ahli Desain Grafis Pada Media Pembelajaran

No	Aspek	Skor Responden	Total Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Tampilan	82	139	86,87	Sangat Baik
2	Pemrograman	57			

Catatan: saran dari validator ahli media baik secara tertulis maupun lisan tercantum pada tabel berikut.

Tabel 10 Saran dari Validator Ahli Desain Grafis Pada Media Pembelajaran

Validator Desain Grafis	No.	Revisi
Ahli Desain Grafis I	1	Jika digunakan media pembelajaran lain harus dicantumkan sumbernya
Ahli Desain Grafis II	1	Media sudah bagus dan layak di uji cobakan

Hasil validasi media pembelajaran cerita fantasi berbasis *WEB* dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli desain grafis pada media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Persentase Skor Tim Ahli

No	Validator	Persentase Validasi	Rata-rata Validasi	Kriteria
1	Ahli Materi	91,15%	89,61%	Sangat Baik
2	Ahli Desain Media	90,83%		
3	Ahli Desain Grafis pada Media Pembelajaran	86,87%		

Hasil persentase ahli materi adalah 91,15%, persentase ahli desain media 90,83%, dan persentase ahli desain grafis pada media pembelajaran adalah 86,87%. Rata-rata persentase dari seluruh tim ahli adalah 89,61%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori “sangat baik”. Perbandingan persentase dari masing-masing ahli dapat di lihat pada diagram 4.1 berikut ini.

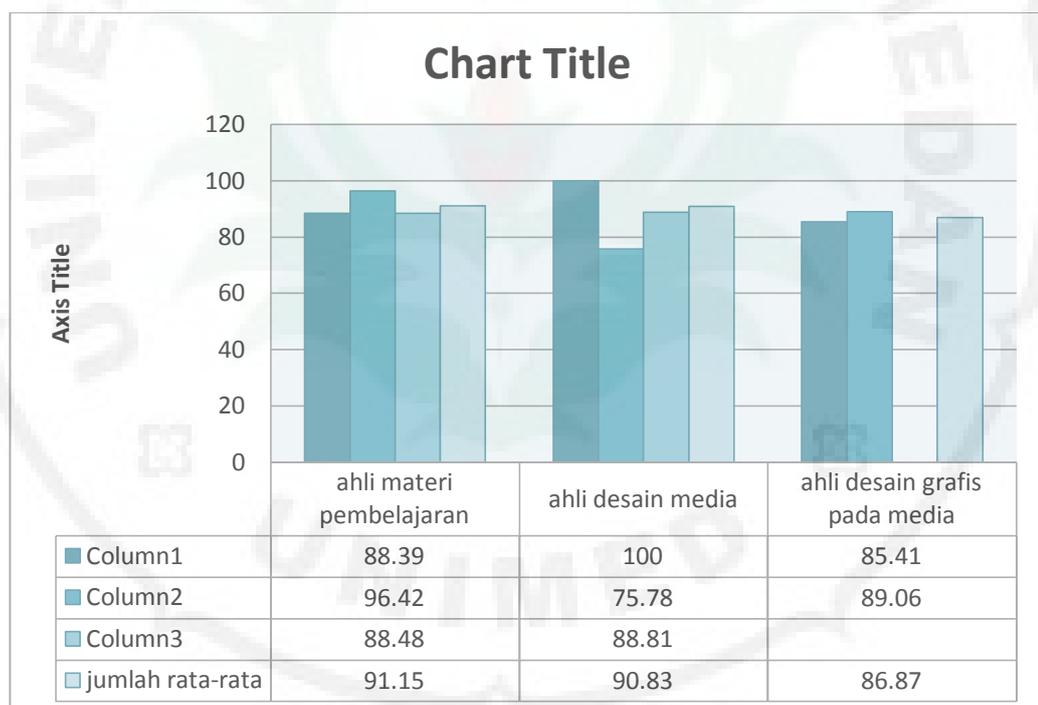


Diagram 4.1 Perbandingan Persentase Masing-masing Ahli

4.1.5 Hasil Efektifitas Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi

4.1.5.1 Hasil Efektifitas Bahan Ajar Interaktif Teks Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter Oleh Guru Bahasa Indonesia

Bahan ajar interaktif teks cerita fantasi bermuatan pendidikan karakter untuk kelas VII berbentuk media pembelajaran dinilai oleh dua orang guru Bahasa Indonesia yang ada di kelas VII MTs Miftahussalam Medan. Penilaian dilakukan guna menilai kesesuaian antara media yang dibuat dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Penilaian dilakukan oleh Guru bahasa Indonesia yaitu Arianto, M.Pd. dan Suriyanto, M.Pd.

Keduanya adalah guru Bahasa Indonesia yang ada di MTs Miftahussalam Medan, tujuan penilaian media ini adalah untuk mendapatkan informasi data berupa tanggapan mengenai media yang akan digunakan guna meningkatkan kualitas belajar siswa dalam materi cerita fantasi. Pada tabel 4.12 berikut ini adalah hasil penilaian yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia terhadap Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII Mts Miftahussalam Medan

Aspek	No	Indikator Penilaian	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
Kelayakan Isi	1	Kebenaran dan ketepatan materi	8	100%	Sangat Baik
	2	Ketepatan cakupan materi	7	87,5%	Sangat Baik
	3	Kebenaran konsep	6	75%	Baik
	4	Kedalaman materi pembelajaran	6	75%	Baik
	6	Terdapat nilai karakter religius di dalam pembelajaran teks cerita	8	100%	Sangat baik

		fantasi			
	7	Terdapat nilai karakter perilaku jujur di dalam pembelajaran teks cerita fantasi	8	100%	Sangat baik
	8	Terdapat nilai karakter sikap mandiri di dalam pembelajaran teks cerita fantasi	7	87,5%	Sangat baik
	9	Terdapat nilai karakter semangat kebangsaan di dalam pembelajaran teks cerita fantasi	6	75%	Baik
	10	Terdapat nilai karakter peduli sosial di dalam pembelajaran teks cerita fantasi	7	87,5%	Sangat baik
	11	Kesesuaian dengan kurikulum	8	100%	Sangat Baik
	12	Ketepatan urutan materi pembelajaran	6	75%	Baik
	Jumlah rata-rata		77	80,20%	Baik
Penyajian Materi Pembelajaran	13	Kualitas Pendahuluan pada modul dan media	6	75%	Baik
	14	Kualitas Penyajian materi pada modul dan media	6	75%	Baik
	15	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar melalui media pembelajaran	8	100%	Sangat Baik
	16	Kualitas umpan balik dengan menggunakan media pembelajaran	7	87,5%	Sangat Baik
	17	Waktu penyajian dengan menggunakan media	6	75%	Baik
	18	Kemudahan dalam mengoperasikan media	6	75%	Baik
	Jumlah rata-rata		39	81,25%	Baik
Kebahasaan	19	Kualitas soal-soal uji formatif di dalam media dan modul	7	87,5%	Sangat Baik
	20	Ketercernaan materi dan pemaparan yang relevan di dalam modul dan	6	75%	Baik

		media			
	21	Penggunaan bahasa yang mudah di dalam modul dan media	6	75%	Baik
	22	Kemudahan pemahaman bahasa dalam menjalankan intruksi pengerjaan latihan pada modul dan media	7	87,5%	Sangat Baik
Jumlah rata-rata			26	81,25%	Baik
Kegrafikan	23	Ketepatan dan harmonis antara gambar dan ilustrasi pada modul dan media	7	87,5%	Sangat Baik
	24	Kesesuaian tata letak dan penyusunan pada media dan modul	8	100%	Sangat Baik
Jumlah rata-rata			15	93,75%	Sangat baik
Total Jumlah Rata-rata Jumlah			157	81,77%	Baik

Pada tabel 4.12 di atas dapat disimpulkan bahawa penilaian guru terhadap bahan ajar dan media pembelajaran bermuatan nilai karakter pada pembelajaran teks cerita fantasi di kelas VII Mts Miftahusalam Medan. memperoleh hasil keseluruhan rata-rata sebesar 81,77% dengan kategori baik dengan hasil pada kelayakan isi sebesar 80,20% pada kriteria baik. Penyajian materi memperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kategori baik, kebahasaan memperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kategori baik dan kegrafikan memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik. dengan demikian penilaian dari guru bahasa Indonesia dapat di simpulkan bahan ajar dan media telah layak.

4.1.5.2 Penyajian Pengujian Media Pada Kelompok Pengembangan

4.1.5.2.1 Penyajian Hasil Uji Perorangan

Pengujian media dilakukan pada uji perorangan yang dilakukan pada siswa kelas VII Mts Miftahussalam Medan. Tujuan dari pengujian perorangan tersebut adalah untuk mengidentifikasi kekurangan media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan. Data hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut ini:

Tabel 4.13 Hasil Analisis Respon Uji Coba Perorangan

No	Indikator Penilaian	Responden			Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3			
Kualitas Materi Pembelajaran							
1	Apakah materi yang di ajarkan mudah kamu pahami	3	4	3	10	83,30%	Baik
2	Bagaimanakah kejelasan mengenai petunjuk dalam media pembelajaran yang dipakai	3	3	3	9	75%	Baik
3	Apakah kemudahan dalam memahami kalimat pada teks cerita fantasi dapat dipahami	4	4	4	12	100%	Sangat baik
4	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai religius melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	4	3	3	10	83,30%	Baik
5	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai kejujuran melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	4	3	3	10	83,30%	Baik

6	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai kemandirian melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	3	3	3	9	75%	Baik
7	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai semangat kebangsaan melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	3	3	3	9	75%	Baik
8	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai peduli sosial melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	3	3	3	9	75%	Baik
9	Bagaimanakah ketepatan urutan penyajian di modul dan di dalam media pembelajaran tepat	3	3	3	9	75%	Baik
10	Bagaimanakah kelengkapan kegiatan latihan di modul dengan di media pembelajaran	3	4	3	10	83,30%	Baik
11	Apakah kejelasan dari media pembelajaran menjadikanmu lebih aktif (umpan balik)	3	4	4	11	91,60%	Sangat baik
12	Apakah belajar dengan menggunakan program di dalam media tersebut membuatmu lebih mudah memahami isi teks pembelajaran	4	3	3	10	83,30%	Baik
Rata-rata					118	81,94%	Baik
Kualitas Teknis/Tampilan							
13	Bagaimanakah keindahan tampilan pada layar media pembelajaran	4	3	4	11	91,60%	Sangat Baik

14	Bagaimanakah keterbacaan teks cerita fantasi pada media tersebut	4	4	3	11	91,60%	Sangat baik
15	Bagaimanakah kualitas gambar, ilustrasi, video dan suara dalam media.	3	3	3	9	75%	Baik
16	Bagaimanakah kualitas gambar dan ilustrasi pada modul	3	3	3	9	75%	Baik
17	Bagaimanakah komposisi perpaduan warna yang digunakan di dalam modul dan media tersebut	3	3	3	9	75%	Sangat Baik
18	Bagaimanakah kemudahan navigasi di dalam media	3	3	3	9	75%	Baik
19	Bagaimanakah penggunaan animasi di dalam media	3	4	3	10	83,30%	Baik
20	Apakah dengan media tersebut kamu lebih dapat berinteraksi	3	3	3	9	75%	Baik
Rata-rata					77	80,20%	Baik
Jumlah Rata-rata					195	81,25%	Baik

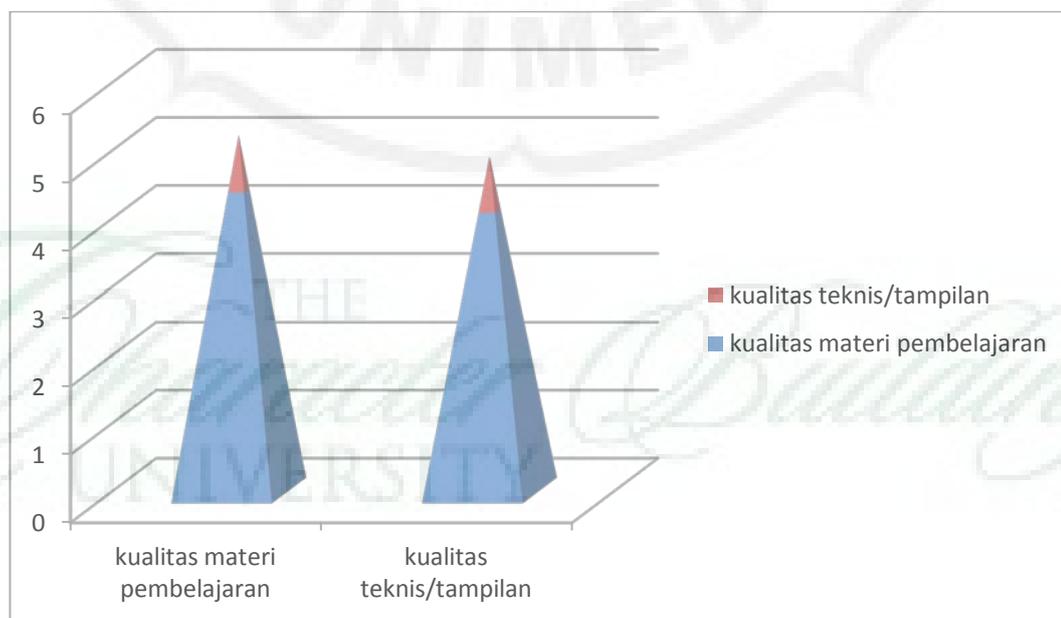


Diagram 4.2 Persentase Skor Uji Coba Perorangan

Diagram di atas menunjukkan bahwa penilaian terhadap kualitas materi pembelajaran memiliki persentase rata-rata 81,94 % dan kualitas teknis/tampilan mendapatkan rata-rata 80,20 %. Hasil persentase rata-rata dari keseluruhan uji coba perorangan adalah 81,25 % dengan kriteria “Baik”.

4.1.5.2.2 Penyajian Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pengujian dengan melibatkan 9 orang siswa, yaitu 3 orang berprestasi tinggi, 3 orang berprestasi sedang, 3 orang berprestasi rendah. Data hasil uji coba kelompok kecil ini dimaksudkan untuk mengetahui beberapa kelemahan atau hambatan yang dialami ketika produk pembelajaran berbasis *WEB* digunakan. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Respon Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator penilaian	Responden									Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Apakah materi yang di ajarkan mudah kamu pahami	3	3	3	4	3	3	4	4	4	86,11%	Sangat baik
2	Bagaimanakah kejelasan mengenai petunjuk dalam media pembelajaran yang dipakai	4	4	4	3	4	3	3	4	4	91,66%	Sangat baik

3	Apakah kemudahan dalam memahami kalimat pada teks cerita fantasi dapat dipahami	3	4	4	3	3	3	3	3	3	80,55%	Baik
4	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai religius melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	3	4	4	3	3	3	3	3	3	80,55%	Baik
5	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai kejujuran melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	3	4	3	4	3	3	4	3	4	86,11%	Sangat baik
6	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai kemandirian melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97,22%	Sangat baik
7	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai semangat kebangsaan melalui materi	3	4	3	3	3	3	3	3	4	80,55%	Baik

	teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti												
8	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai peduli sosial melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	4	3	3	3	4	4	4	4	3	88,88%	Sangat baik	
9	Bagaimanakah ketepatan urutan penyajian di modul dan di dalam media pembelajaran tepat	3	4	3	3	3	3	3	4	4	83,33%	Baik	
10	Bagaimanakah kelengkapan kegiatan latihan di modul dengan di media pembelajaran	3	4	4	4	3	3	3	3	3	83,33%	Baik	
11	Apakah kejelasan dari media pembelajaran menjadikanmu lebih aktif (umpan balik)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100%	Sangat baik	
12	Apakah belajar dengan menggunakan program di dalam media tersebut membuatmu lebih mudah memahami isi teks pembelajaran	3	4	4	4	4	4	4	3	4	94,44%	Sangat baik	

	Rata-rata											87,73%	Sangat baik
Kualitas Teknis/Tampilan													
13	Bagaimanakah keindahan tampilan pada layar media pembelajaran	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97,22%	Sangat baik
14	Bagaimanakah keterbacaan teks cerita fantasi pada media tersebut	4	4	4	3	4	4	3	4	3		91,66%	Sangat baik
15	Bagaimanakah kualitas gambar, ilustrasi, video dan suara dalam media.	4	4	4	4	4	3	4	3	4		94,44%	Sangat baik
16	Bagaimanakah kualitas gambar dan ilustrasi pada modul	3	4	4	4	4	4	3	3	4		91,66%	Sangat baik
17	Bagaimanakah komposisi perpaduan warna yang digunakan di dalam modul dan media tersebut	3	4	3	4	4	4	4	4	3		91,66%	Sangat baik
18	Bagaimanakah kemudahan navigasi di dalam media	4	4	4	4	4	4	4	4	4		100%	Sangat baik
19	Bagaimanakah penggunaan animasi di dalam media	4	4	4	4	4	4	4	4	4		100%	Sangat baik
20	Apakah dengan media tersebut kamu lebih dapat berinteraksi	4	3	4	4	4	4	4	4	4		97,22%	Sangat baik
Rata-rata											95,48%	Sangat baik	
Jumlah rata-rata											90,83%	Sangat baik	

Hasil uji coba kelompok kecil pada tabel 4.14 di atas, yaitu persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan persentase jumlah rata-rata sebesar 90,83 % dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji coba ini diperoleh setelah adanya perbaikan atau revisi dari uji coba perorangan. Hasil persentase rata-rata diperoleh berdasarkan indikator penilaian berupa kualitas materi pembelajaran dan kualitas teknis/tampilan terhadap media pembelajaran.

Terdapat peningkatan dalam uji kelompok kecil ini, pada kualitas materi pembelajaran dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 87,94% dengan kriteria sangat baik dan kualitas teknis/tampilan memperoleh persentase sebesar 95,46% dengan kriteria sangat baik. lihat diagram 4.3 berikut.

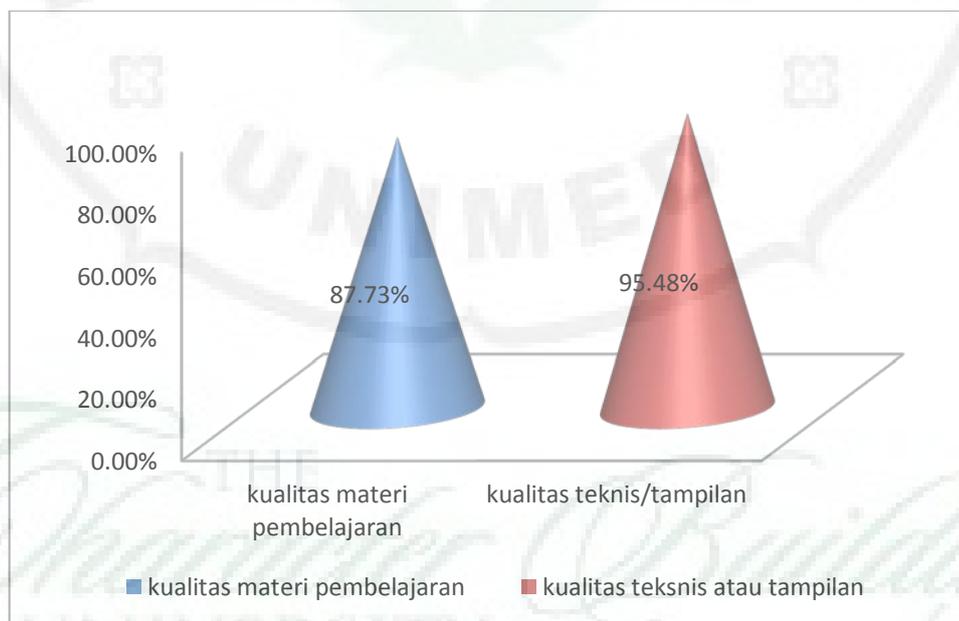


Diagram 4.3 Persentase Skor Uji Coba Kelompok Kecil

Diagram di atas menunjukkan bahwa penilaian terhadap kualitas materi pembelajaran memiliki persentase rata-rata 87,73% dan kualitas teknis/tampilan mendapatkan rata-rata 90,83% dengan kriteria “Sangat Baik”.

4.1.5.2.3 Penyajian Hasil Uji Kelompok Lapangan Terbatas

Uji coba kelompok lapangan terbatas dilakukan pengujian dengan skala terbatas yang melibatkan responden 35 orang siswa kelas VII-B MTs Miftahussalam Medan. Data hasil uji coba kelompok lapangan terbatas ini dimaksudkan untuk mengetahui beberapa kelemahan atau hambatan yang dialami ketika produk pembelajaran berbasis *WEB* digunakan. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Respon Uji Coba Lapangan Terbatas

No	Indikator penilaian	Jumlah skor	Rata-rata	Kriteria
Kualitas materi pembelajaran				
1	Apakah materi yang di ajarkan mudah kamu pahami	122	87,14%	Sangat baik
2	Bagaimanakah kejelasan mengenai petunjuk dalam media pembelajaran yang dipakai	132	94,28%	Sangat baik
3	Apakah kemudahan dalam memahami kalimat pada teks cerita fantasi dapat dipahami	136	97,14%	Sangat baik
4	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai religius melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	130	92,84%	Sangat baik

5	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai kejujuran melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	120	85,71	Sangat baik
6	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai kemandirian melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	134	95,71%	Sangat baik
7	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai semangat kebangsaan melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	126	90%	Sangat baik
8	Bagaimanakah kemudahan memahami nilai peduli sosial melalui materi teks fantasi dengan menggunakan media pembelajaran dapat kamu mengerti	124	88,57%	Sangat baik
9	Bagaimanakah ketepatan urutan penyajian di modul dan di dalam media pembelajaran tepat	122	87,14%	Sangat baik
10	Bagaimanakah kelengkapan kegiatan latihan di modul dengan di media pembelajaran	122	87,14%	Sangat baik
11	Apakah kejelasan dari media pembelajaran menjadikanmu lebih aktif (umpan balik)	127	90,71%	Sangat baik
12	Apakah belajar dengan menggunakan program di dalam media tersebut membuatmu lebih mudah memahami isi teks pembelajaran	126	90%	Sangat baik

Rata-rata		1521	90,53%	Sangat baik
Kualitas Teknis/Tampilan				
13	Bagaimanakah keindahan tampilan pada layar media pembelajaran	125	89,28%	Sangat baik
14	Bagaimanakah keterbacaan teks cerita fantasi pada media tersebut	136	97,14%	Sangat baik
15	Bagaimanakah kualitas gambar, ilustrasi, video dan suara dalam media.	123	87,85%	Sangat baik
16	Bagaimanakah kualitas gambar dan ilustrasi pada modul	132	94,28%	Sangat baik
17	Bagaimanakah komposisi perpaduan warna yang digunakan di dalam modul dan media tersebut	132	94,28%	Sangat baik
18	Bagaimanakah kemudahan navigasi di dalam media	128	91,42%	Sangat baik
19	Bagaimanakah penggunaan animasi di dalam media	137	97,85%	Sangat baik
20	Apakah dengan media tersebut kamu lebih dapat berinteraksi	126	90%	Sangat baik
Rata-rata		1039	92,76%	Sangat baik
Jumlah rata-rata		2560	91,42%	Sangat baik

Hasil uji coba lapangan pada tabel di atas, yaitu persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan persentase jumlah rata-rata 91,42% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji coba ini diperoleh setelah adanya perbaikan atau revisi dari uji coba kelompok kecil. Hasil persentase rata-rata diperoleh berdasarkan indikator penilaian berupa kualitas

materi pembelajaran dan kualitas teknis/tampilan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat ada tabel berikut.

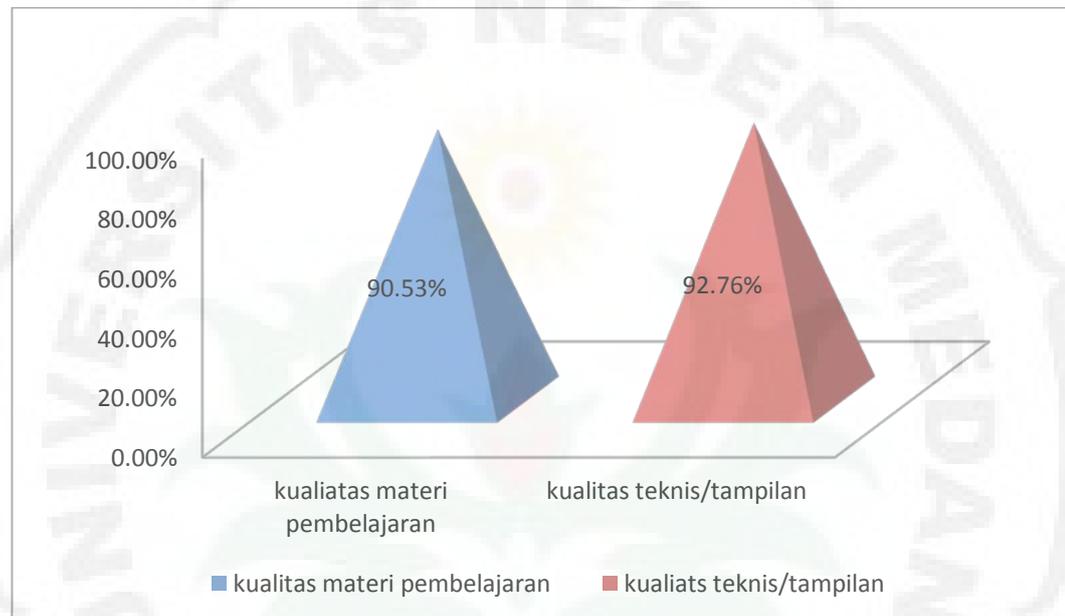


Diagram 4.4 Persentase Skor Uji Coba Lapangan Terbatas

Diagram di atas menunjukkan bahwa penilaian terhadap kualitas materi pembelajaran memiliki persentase rata-rata 90,53% dan kualitas teknis/tampilan mendapatkan rata-rata 92,76%. Hasil persentase rata-rata dari keseluruhan uji coba perorangan adalah 91,42% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Kesimpulan dari hasil respon siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan, yaitu media pembelajaran cerita teks fantasi yang bermuatan nilai karakter yang telah dikembangkan dinyatakan layak dan memenuhi kebutuhan dengan kriteria keseluruhan “Sangat Baik”. Hal ini berarti media pembelajaran yang dikembangkan memiliki peningkatan pengembangan dan dapat memenuhi tuntutan kebutuhan dalam pembelajaran. Lebih lengkapnya, hasil perolehan data tertera pada diagram grafik pada diagram 4.5 berikut.

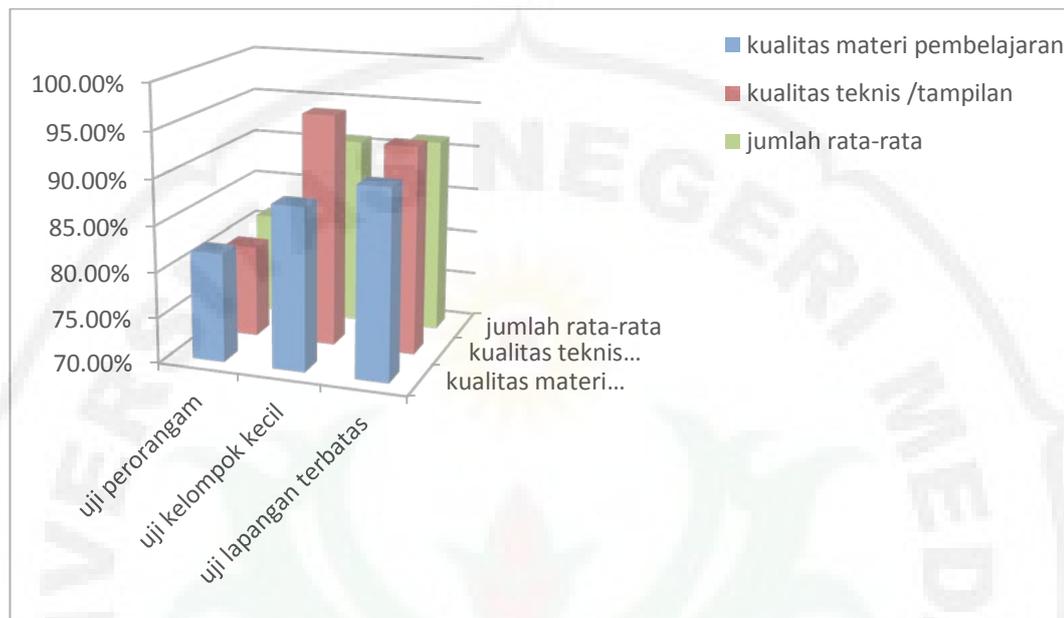


Diagram 4.5 Perbandingan Presentase di setiap Pengujian

4.1.6 Penyajian Data Hasil Uji Coba *Pretest* dan *Posttest*

4.1.6.1 Hasil Uji *Pretest*

Hasil uji coba *pretest* dilakukan pada kelas VII-A dengan jumlah reponden berjumlah 35 orang siswa. Pengujian dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran melalui pengajaran menulis secara terbimbing dengan melihat kemampuan siswa menulis secara terbimbing lihat tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16 Nilai Kelas *Pretest* Menulis Struktur Teks Fantasi Secara Terbimbing

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor perolehan	Nilai
		Struktur Teks Cerita Fantasi				
		Orientasi	Komplikasi	Resolusi		
1	ADLI MUSAID	3	3	3	9	75
2	AIDIL ILHAM	3	2	3	8	66
3	ANDIKA PRASETYO	3	2	3	8	66

4	ARYA MAULANA	3	3	3	9	75
5	CHAIRUNIS SA	4	3	3	10	83,3
6	CHAIRUNNI SA SOFYAN	3	2	2	7	58,3
7	CHERLY MARLINA	3	2	3	8	66
8	DAFFA SATRIA NASUTION	4	3	3	10	83,3
9	DAMAR KHASANA AKBAR	4	3	3	10	83,3
10	DIMAS TRI HIDAYAH	4	3	3	10	83,3
11	DIVA PUSPITA DWI PRANATA	4	3	3	10	83,3
12	FAHRI RIZKI	3	2	3	8	66
13	FARHAN HAMIZAN	3	2	3	8	66
14	FEBRI AMALIA	4	3	3	10	83,3
15	HABIBIE TIO ADMAJA	3	3	3	9	75
16	HAMIDAH FAHNI BATUBARA	3	2	2	7	58,3
17	HAYUL FALAH	3	2	2	7	58,3
18	ISNA'ADHA ATHIYA NORMAN	4	3	3	10	83,3
19	JEPRI AL BasRI	3	2	2	7	58,3
20	LIDIYA ANAYLA	3	2	3	8	66
21	M. ALVIN ALFAZI	4	3	2	9	75
22	M. ALWI SECHAN LUBIS	3	3	3	9	75
23	M. YOGI PRAWIRA	3	3	2	8	66
24	MIFTAHUL SHAFIRA	2	2	2	6	50
25	MUHAMMA D AGUNG	3	1	2	6	50

	SATRIA					
26	M. HERLEY	2	1	1	4	33
27	MUHAMMA D NADHIR SETIAWAN	2	2	1	5	41
28	MUTHIA SYAFA RAMADHA NI LUBIS	2	2	2	6	50
29	MUTIA FHARADHI BA	2	3	2	7	58,3
30	NABILA RAMADANI	3	2	2	7	58,3
31	NAIRA SINTYA MUZRI	3	2	1	6	50
32	NAMIRA ZULFA ARANI	3	2	2	7	58,3
33	NAYAKA SYHAKIRA	2	2	2	6	50
34	NAYLA REVIERA SIPAHUTAR	2	2	1	5	41
35	NAZWA NAZIHAH HALIM	3	2	1	6	50
Total						2243, 2
Rata-rata						64,09

Pembelajaran menulis secara terbimbing melihat kemampuan siswa dalam menulis secara bertahap. Hasil penilaian yang diperoleh siswa terhadap pembelajaran terbimbing dalam menulis teks cerita fantasi meliputi struktur teks fantasi yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi. Dengan skor maksimal sebesar 12 hasil deskripsi tabel di atas diperoleh hasil rata-rata sebesar 64,09 dengan kriteria sangat baik. Pembelajaran terbimbing dilakukan guna melihat kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi secara bertahap dan terkontrol. Hal ini dilakukan tanpa penggunaan media dan modul yang dikembangkan. Pembelajaran

terbimbing yang dilakukan pada kelas *pretest* memperoleh jumlah total 2243,2 dengan perolehan nilai tertinggi sebesar 83,3 dan terendah sebesar 41. Dengan jumlah rata-rata keseluruhan memperoleh hasil 64,09.

Kemudian pembelajaran menulis secara terbimbing dilanjutkan pada menulis kaidah kebahasaan teks cerita fantasi. Pembelajaran terbimbing dilakukan agar hasil tulisan siswa dapat mudah diidentifikasi. Hasil tulisan siswa dalam menulis teks cerita fantasi pada aspek penilaian kebahasaan dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut ini.

Tabel 4.17 Nilai Kelas *Pretest* Menulis Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi Secara Terbimbing

No Urut Siswa	Aspek yang dinilai						Jumlah skor	Nilai
	Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi							
	Menggunakan sudut pandang penokohan	Penggunaan kata sifat dan deskripsi latar	Menggunakan diksi, makna kias dan makna khusus	Konjungsi dan urutan waktu	Penggunaan ungkapan terkejutan	Penggunaan dialog		
1	3	2	3	3	3	2	16	66
2	3	3	3	3	3	3	18	75
3	4	3	3	4	4	4	22	91
4	3	2	3	3	3	4	18	75
5	3	3	3	4	3	4	20	83
6	3	4	3	3	3	4	20	83
7	3	3	3	3	3	4	19	79
8	3	3	4	4	3	4	21	87,5
9	3	2	3	3	3	4	18	75

10	4	4	3	3	4	4	22	91
11	3	2	3	3	3	2	16	66
12	3	2	3	2	3	4	17	70
13	4	3	3	2	4	4	20	83
14	3	2	3	2	3	3	16	66
15	4	4	3	3	4	4	22	91
16	3	2	3	2	3	3	16	66
17	2	2	2	3	2	3	14	58
18	3	4	3	3	3	3	19	79
19	3	3	2	3	3	3	17	70
20	2	2	2	2	2	3	13	54
21	2	2	3	2	2	3	14	58
22	3	3	2	2	3	3	16	66
23	3	3	2	2	3	3	16	66
24	2	2	3	2	2	3	14	58
25	3	3	2	2	3	3	16	66
26	2	3	2	2	2	4	15	62
27	3	3	3	3	3	3	18	75
28	3	3	2	3	3	3	17	70
29	2	3	2	3	2	3	15	62
30	2	3	2	2	2	2	13	54
31	3	2	3	3	3	3	17	70
32	2	2	2	2	2	2	12	50
33	2	2	2	2	2	2	12	50
34	3	3	3	2	3	2	16	66
35	3	2	2	3	3	2	15	62
Total							2443,5	
Rata-rata							69,81	

Pada kemampuan menulis kebahasaan cerita fantasi secara terbimbing aspek penilaian pada struktur kebahasaan meliputi penggunaan sudut pandang penokohan, penggunaan kata sifat dan deskripsi latar, penggunaan diksi, makna kias dan makna khusus, penggunaan konjungsi, urutan waktu serta penggunaan ungkapan terkejut dan penggunaan dialog. Jumlah aspek yang dinilai dalam aspek kebahasaan berjumlah enam dengan skor maksimal sebesar 24.

Hasil penilaian yang diperoleh dari pembelajaran terbimbing dan terkontrol pada kebahasaan teks cerita fantasi di kelas *pretest* memperoleh nilai tertinggi sebesar 91 dan terendah 50 dengan jumlah total skor pada teks kebahasaan memperoleh hasil sebanyak 2443,5 dengan jumlah rata-rata sebesar 69,81 dengan kriteria baik. Kemampuan menulis siswa secara terbimbing dan terkontrol pada kelas *pretest* ini mengalami peningkatan dalam hasil yang diperoleh pada tahap menulisnya.

Kemudian hasil menulis teks cerita fantasi secara keseluruhan yang mencakup struktur, kebahasaan dan nilai karakter yang menjadi aspek penilaian diintegrasikan. Pada uji *pretest* dimaksudkan melihat kemampuan hasil belajar siswa secara terbimbing dan terkontrol kemudian hasil penilaian menulis cerita fantasi yang bermuatan karakter oleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut ini.

Tabel 4.18 Nilai *Pretest* Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Terintegrasi Pendidikan Karakter

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor perolehan	Nilai
		Struktur Teks Cerita Fantasi	Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi	Pendidikan Karakter		
1	ADLI MUSAID	8	18	2	28	70
2	AIDIL ILHAM	8	18	2	28	70
3	ANDIKA PRASETYO	10	20	4	34	85
4	ARYA MAULANA	10	17	3	30	75
5	CHAIRUNISSA	11	14	3	28	70
6	CHAIRUNNISA SOFYAN	10	20	4	34	85
7	CHERLY MARLINA	8	19	3	30	55
8	DAFFA SATRIA NASUTION	8	18	2	28	70
9	DAMAR KHASANA AKBAR	8	18	2	28	70
10	DIMAS TRI HIDAYAH	8	10	2	20	50
11	DIVA PUSPITA DWI PRANATA	8	20	3	31	77,5
12	FAHRI RIZKI	8	10	2	20	50
13	FARHAN HAMIZAN	8	20	3	31	77,5
14	FEBRI AMALIA	8	12	2	22	55
15	HABIBIE TIO ADMAJA	11	17	3	31	77,5
16	HAMIDAH FAHNI BATUBARA	10	20	4	34	85
17	HAYUL FALAH	10	20	4	34	85
18	ISNA'ADHA ATHIYA NORMAN	10	20	4	34	85
19	JEPRI AL BasRI	8	10	2	20	50
20	LIDIYA ANAYLA	10	20	4	34	85
21	M. ALVIN ALFAZI	8	18	2	28	70
22	M. ALWI SECHAN LUBIS	10	14	3	27	67,5
23	M. YOGI PRAWIRA	6	13	1	20	50
24	MIFTAHUL SHAFIRA	8	18	2	28	70
25	MUHAMMAD AGUNG SATRIA	10	14	3	27	67,5

26	HERLEY	6	14	1	21	52,5
27	MUHAMMAD NADHIR SETIAWAN	8	18	2	28	70
28	MUTHIA SYAFA RAMADHANI LUBIS	8	19	2	29	72,5
29	MUTIA FHARADHIBA	8	18	2	28	70
30	NABILA RAMADANI	8	18	2	28	70
31	NAIRA SINTYA MUZRI	8	18	2	28	70
32	NAMIRA ZULFA ARANI	8	10	4	22	55
33	NAYAKA SYHAKIRA	9	14	3	26	65
34	NAYLA REVIERA SIPAHUTAR	10	20	4	36	90
35	NAZWA NAZIHAN HALIM	11	22	4	37	92,5
Total						2460
Rata-rata						70,28

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata perolehan dikelas pretest sebelum menggunakan media memperoleh hasil 70,28 dengan kriteria cukup. Dengan perolehan nilai tertinggi 85 dan terendah 50. Kemudian dari hasil tersebut dapat ditentukan rentang nilai, banyak kelas, dan panjang kelas, yaitu:

- a. Menentukan rentang nilai

$$\begin{aligned}\text{Rentang nilai} &= 85 - 50 \\ &= 35\end{aligned}$$

- b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1 + (3.3) \log n \\ &= 1 + (3.3) \log 35 \\ &= 1 + (3,3) 1,54 \\ &= 6,082 = 6 \\ &= 6,28 = 6\end{aligned}$$

- c. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang Nilai}}{\text{Banyak Kelas}} \\ &= \frac{35}{6} \\ &= 5.83 = 6 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi nilai *Pretest* hasil belajar cerita teks fantasi bermuatan nilai karakter sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *WEB* dapat dilihat dari tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Menulis Cerita Fantasi

Interval	Frekuensi	Persentase
50-55	8	22,85%
56-61	0	0%
62-67	4	11,42%
68-73	12	34,28%
74-79	3	8,57%
80-85	6	17,14%
86-91	1	2,85%
92-97	1	2,85%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 50-55 berjumlah 8 orang atau sebesar 22,85%, yang memperoleh nilai 56-61 berjumlah 0 orang. Siswa memperoleh nilai 62-67 berjumlah 4 orang atau sebesar 11,42%, yang memperoleh nilai 68-73 berjumlah 12 orang atau sebesar 34,28% , siswa yang memperoleh nilai dari 74-79 berjumlah 3 atau 8,57%, yang memperoleh nilai 80-85 berjumlah 6 atau 17,14% selanjutnya siswa yang memperoleh 86-91 dan 92-97 sama-sama berjumlah 1 atau 2,85%.

4.1.6.2 Hasil Uji Posttest

Pada pengujian posttest siswa berjumlah 35 orang siswa yang menjadi uji pada posttest ini adalah siswa kelas VII-B MTs Miftahussalam Medan. Pada pengujian ini siswa diujikan dengan media pembelajaran berbasis *WEB* dengan materi cerita fantasi.

Pada tabel di bawah ini adalah hasil pembelajaran terbimbing dan terkontrol, setelah siswa belajar dengan media bahan ajar yang dikembangkan. Pada kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa dibimbing terlebih dahulu, dilihat kemampuan siswa dalam menuliskan struktur, kebahasaan dan nilai karakter. Sehingga pembelajaran terbimbing dan terkontrol setelah menggunakan media sama seperti pada kelas *pretest*. Berikut ini adalah hasil pembelajaran terbimbing dan terkontrol dalam menulis cerita fantasi.

Tabel 4.20 Nilai Kelas *Posttest* Menulis Struktur Teks Fantasi Secara Terbimbing dan Menggunakan Bahan Ajar Interaktif

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor perolehan	Nilai
		Struktur Teks Cerita Fantasi				
		Orientasi	Komplikasi	Resolusi		
1	AISYAH NUR ZAHRA	3	3	3	9	75
2	ALFIQRI REVALDI	3	4	3	10	83
3	ARYA DUTA RIZKY	3	4	4	11	91
4	DAFA MAHMUDA	3	3	3	9	75
5	DENISSA ANGGREANI PUTRI A	4	4	3	11	91
6	ELMI PRIANDINI	3	3	3	9	75

7	FADHIIL AKBAR SIREGAR	3	3	3	9	75
8	FADILLAH HANUM	3	3	3	9	75
9	FATUR RAHMAN	3	3	3	9	75
10	FILZDA DARMAWAN	3	3	3	9	75
11	HERNANDO PILLY	3	3	3	9	75
12	INDAH REZKINA	3	3	3	9	75
13	IZZA RAIHANA	3	3	2	8	66
14	JOPANI RAMADHANI	3	3	2	8	66
15	MUHAMMAD ADRIANO SISWONO	3	4	4	11	91
16	M. RAFID ARISANDI HARAHAP	4	4	3	11	91
17	MAYLA FITRI AZZAHRA	4	3	2	9	75
18	MHD. WAHYU KURNIAWAN SIREGAR	4	3	3	10	83
19	MUHAMMAD ABDUL HARIS	3	3	3	9	75
20	MUHAMMAD DAFA AULIA	3	3	2	8	66
21	MUHAMMAD FACHRY	4	3	2	9	75
22	MUHAMMAD FADLAN AZHAR	3	3	3	9	75
23	MUHAMMAD FAKHRUL HARZA	3	3	2	8	66
24	MUHAMMAD KHALISH	3	3	3	9	75
25	MUHAMMAD ZIDAN DAMANIK	3	3	3	9	75
26	MUTIA SALIMA	3	3	2	8	66
27	NABILA AYUDA ZHRA AMALIA	3	4	4	11	91
28	NAILAH HANIFAH	3	3	3	9	75

29	NASYWA AZZAHRA SIREGAR	3	3	3	9	75
30	NAZWIR AZHAR	3	3	2	8	66
31	NUANSA RAHADATUL AISY	3	3	3	9	75
32	RAFIF RIZQULLAH	3	3	2	8	66
33	RAHMAD RIZKI MAULANA	3	3	3	9	75
34	RAIHAN ADITYA	4	3	4	11	91
35	RAMA CHAIRUL ANGGARA	3	4	4	11	91
Total						2690
Rata-rata						76,85

Pada tabel di atas dapat dideskripsikan hasil perolehan pembelajaran terbimbing di kelas *posttest* pada aspek penilaian struktur teks fantasi. Aspek penilaian memiliki tiga aspek yang dinilai dalam struktur teks fantasi yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi skor maksimal dalam penilaian struktur sebesar 12. Perolehan nilai tertinggi 91 dan terendah 66 dengan jumlah total nilai sebesar 2690 dengan hasil rata-rata 76,85 dengan kriteria baik. Dengan demikian pembelajaran terbimbing dan terkontrol pada kelas *posttest* menulis teks fantasi yang bermuatan nilai karakter dikategorikan baik.

Tabel 4.21 Nilai Kelas *Posttest* Pembelajaran Menulis Kebahasaan Teks Fantasi Secara Terbimbing dan Menggunakan Bahan Ajar Interaktif

No Urut Siswa	Aspek yang dinilai						Jumlah skor	Nilai
	Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi							
	Menggunakan sudut pandang penokohan	Penggunaan kata sifat dan deskripsi latar	Menggunakan diksi, makna kias dan makna khusus	Konjungsi dan urutan waktu	Penggunaan ungkapan terkejut	Penggunaan dialog		
1	3	2	3	2	3	4	17	70
2	3	3	3	3	3	3	18	75
3	4	3	3	4	4	4	22	91
4	3	2	3	3	3	4	18	75
5	3	3	3	4	3	4	20	83
6	3	4	3	3	3	4	20	83
7	3	3	3	3	3	4	19	79
8	3	3	4	4	3	4	21	87,5
9	3	2	3	3	3	4	18	75
10	4	4	3	3	4	4	22	91
11	3	2	3	3	3	2	16	66
12	3	2	3	2	3	4	17	70
13	4	3	3	2	4	4	20	83
14	3	2	3	2	3	3	16	66
15	4	4	3	3	4	4	22	91
16	3	2	3	2	3	3	16	66
17	2	2	2	3	2	3	14	58
18	3	4	3	3	3	3	19	79

19	3	3	2	3	3	3	17	70
20	3	2	3	2	3	4	17	54
21	2	2	3	2	2	3	14	58
22	3	3	2	2	3	3	16	66
23	3	3	2	2	3	3	16	66
24	3	2	3	2	3	4	17	70
25	3	3	2	2	3	3	16	66
26	3	2	3	2	3	4	17	70
27	3	3	3	3	3	3	18	75
28	3	3	2	3	3	3	17	70
29	3	2	3	2	3	4	17	70
30	3	2	3	2	3	4	17	70
31	3	2	3	3	3	3	17	70
32	3	2	3	2	3	4	17	70
33	3	2	3	2	3	4	17	70
34	3	3	3	2	3	2	16	66
35	3	2	3	2	3	4	17	70
Total							2539,5	
Rata-rata							72,55	

Pada tabel 4.21 hasil perolehan pada pembelajaran terbimbing dan terkontrol pada kelas *posttest* untuk aspek penilaian kebahasaan memperoleh perolehan nilai tertinggi sebesar 91 dan terendah 66. Dengan jumlah total sebesar 2539,5 dengan rata-rata sebesar 72,55 dengan kriteria baik. Pada aspek penilaian kebahasaan tersebut jumlah skor maksimal sebesar 24 dengan enam indikator yang dinilai. Dengan peroleh rata-rata sebesar 72,55 tersebut dapat disimpulkan

jika pembelajar terbimbing dan terkontrol termasuk dalam kriteria baik sehingga dapat dilakukan tes menulis cerita fantasi yang bermuatan nilai karakter.

Tabel 4.22 Nilai Kelas *Posttest* Menulis Teks Fantasi Terintegrasi Pendidikan Karakter

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor perolehan	Nilai
		Struktur Teks Cerita Fantasi	Kaidah Kebahasaa n Teks Cerita Fantasi	Pendidikan Karakter		
1	AISYAH NUR ZAHRA	11	22	4	37	92,5
2	ALFIQRI REVALDI	10	20	4	34	85
3	ARYA DUTA RIZKY	10	20	4	34	85
4	DAFA MAHMUDA	12	23	4	39	97,5
5	DENISSA ANGGREANI PUTRI A	10	20	4	34	85
6	ELMI PRIANDINI	11	22	4	37	92,5
7	FADHIL AKBAR SIREGAR	8	18	2	28	70
8	FADILLAH HANUM	11	22	4	37	92,5
9	FATUR RAHMAN	10	20	4	34	85
10	FILZDA DARMAWAN	10	20	4	34	85
11	HERNANDO PILLY	8	18	2	28	70
12	INDAH REZKINA	10	20	4	34	85
13	IZZA RAIHANA	10	20	4	34	85
14	JOPANI RAMADHANI	11	20	3	34	85
15	MUHAMMAD ADRIANO SISWONO	11	22	3	36	90
16	M. RAFID ARISANDI HARAHAP	10	20	4	34	85
17	MAYLA FITRI AZZAHRA	11	22	4	37	92,5
18	MHD. WAHYU KURNIAWAN SIREGAR	9	18	3	30	75
19	MUHAMMAD ABDUL HARIS	11	17	3	31	77,5
20	MUHAMMAD DAFA AULIA	11	22	4	37	92,5
21	MUHAMMAD FACHRY	10	20	4	34	85

22	MUHAMMAD FADLAN AZHAR	11	22	3	36	90
23	MUHAMMAD FAKHRUL HARZA	9	14	3	26	65
24	MUHAMMAD KHALISH	11	22	3	36	90
25	MUHAMMAD ZIDAN DAMANIK	12	23	4	39	97,5
26	MUTIA SALIMA	8	18	2	28	70
27	NABILA AYUDA ZHRA AMALIA	11	22	4	37	92,5
28	NAILAH HANIFAH	9	14	3	26	65
29	NASYWA AZZAHRA SIREGAR	11	17	3	31	77,5
30	NAZWIR AZHAR	10	20	4	34	85
31	NUANSA RAHADATUL AISY	9	18	3	30	75
32	RAFIF RIZQULLAH	8	18	2	28	70
33	RAHMAD RIZKI MAULANA	11	20	3	34	85
34	RAIHAN ADITYA	11	22	3	36	90
35	RAMA CHAIRUL ANGGARA	12	23	4	39	97,5
Total						2942,5
Rata-rata						84,07

Data hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif cerita fantasi bermuatan karakter berbasis *WEB* kemudian telah melewati pembelajaran terbimbing dan terkontrol pada pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran interaktif, maka diperoleh hasil perolehan nilai tertinggi sebesar 97,5 dan nilai terendah sebesar 65. Dengan rata-rata 84,07 dengan kriteria sangat baik. Kemudian dari hasil tersebut dapat ditentukan rentang nilai, banyak kelas, dan panjang kelas, yaitu:

- a. Menentukan rentang nilai

$$\text{Rentang nilai} = 97,5 - 65$$

$$1. = 32,5$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Banyak kelas} &= 1 + (3.3) \log n \\
 &= 1 + (3.3) \log 35 \\
 &= 1 + (3.3) 1,54 \\
 &= 6,082 = 6 \\
 &= 6,28 = 6
 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Rentang Nilai}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{32,5}{6} = 5,41 = 6
 \end{aligned}$$

Distribusi frekuensi nilai *Pretest* hasil belajar cerita fantasi bermuatan nilai karakter setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *WEB* dapat dilihat dari tabel 4.23 berikut.

Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Menulis Cerita Fantasi Bermuatan Pendidikan Karakter

Interval	Frekuensi	Persentase
65-70	6	17,14%
71-76	2	5,71%
77-82	2	5,71%
83-88	13	37,14%
89-94	9	25,71%
95-100	3	8,57%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 65-70 berjumlah 6 orang atau 17,14%, yang memperoleh nilai 71-76 berjumlah 2

orang atau 5,71%. Yang mendapatkan nilai 77-82 berjumlah 2 orang atau 5,71%. Siswa yang mendapatkan nilai 83-88 berjumlah 13 orang atau 37,14%, yang mendapatkan nilai 89-94 berjumlah 9 orang atau 25,71% dan yang mendapatkan nilai 95-100 berjumlah 3 orang atau 8,57%.

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut mengalami peningkatan cukup signifikan, yaitu 13,79%. Rata-rata nilai sebelum (*Pretest*) adalah 70,28 dan rata-rata nilai sesudah (*Posttest*) adalah 84,07. Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut. Kesimpulan dari tabel di bawah ini, yaitu belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *WEB* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerita fantasi.

Tabel 4.24 Rangkuman Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

No.	Kelompok	Nilai Rata-rata	Selisih
1	Sebelum (<i>Pretest</i>)	70,28	13,79
2	Sesudah (<i>Posttest</i>)	84,07	

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian bertujuan untuk menggambarkan temuan-temuan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya secara eksplisit. Pembahasan hasil penelitian meliputi tentang hasil pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, dan hasil belajar siswa.

4.2.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran cerita fantasi bermuatan nilai karakter Berbasis WEB

Hasil pengembangan media pembelajaran cerita fantasi bermuatan karakter berbasis WEB, yaitu berupa *website* yang mudah di akses melalui koneksi internet. Isi media pembelajaran tersebut secara garis besar memuat hal-hal berikut:

- 1) Home
- 2) Pengantar
- 3) Kegiatan Belajar
- 4) Video
- 5) Pengembang
- 6) Posttest (untuk ujian soal pilihan berganda dan essay oleh siswa)
- 7) Login (untuk admin web)

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model Hanafin & Peck. Kegiatan pengembangan ini diawali dengan penilaian kebutuhan penilaian terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran adalah hal pertama yang sangat penting dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran. Karena melalui penilaian kebutuhan, maka akan diperoleh produk pembelajaran

yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik peserta didik. Penilaian kebutuhan diawali dengan menganalisis permasalahan pembelajaran, menganalisis pembelajaran, menganalisis tujuan dan menganalisis setting pembelajaran.

Pada tahap kedua desain media pembelajaran. Media pembelajaran didesain sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Perangkat media pembelajaran didesain dengan menarik dan menyenangkan. Pada media terdapat Pengantar, Tujuan dan Petunjuk. Navigasi yang mudah dioperasikan dan dipahami, dimana sistem navigasi sangat penting untuk menghindari kebingungan siswa dalam mengoperasikan media nantinya.

Kemudian, mendesain alur pembelajaran agar interaktif di setiap kegiatan. Dalam media berisi berbagai video dan slide materi video agar siswa lebih interaktif dalam belajar menggunakan media yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang agar siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis *WEB* pada pembelajaran teks cerita fantasi untuk siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan. Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan proses pembelajaran maupun kompetensi peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses penelitian ini dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan penelitian penilaian kebutuhan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan siswa, kemudian mendesain produk,

melakukan validasi produk, melakukan revisi produk, melakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Proses penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan karakteristik bidang studi dan siswa sebagai pengguna.

Adapun perolehan hasil validasi produk media pembelajaran cerita fantasi berbasis *WEB* yang dilakukan dapat dirincikan sebagai berikut.

- (1) Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli materi dinyatakan “sangat baik”. Hasil validasi tersebut meliputi tiga aspek penilaian, yaitu kelayakan isi memperoleh rata-rata sebesar 88,39% dengan kriteria sangat baik, kelayakan penyajian materi memperoleh hasil persentase 96,42% dengan kriteria sangat baik, dan kelayakan kebahasaan memperoleh 88,48% dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian tiga aspek tersebut dinyatakan “sangat baik” dengan total persentase rata-rata 91,15%.
- (2) Hasil kelayakan validasi media pembelajaran oleh ahli desain media dinyatakan “sangat baik”. Hasil validasi tersebut meliputi tiga aspek penilaian, yaitu ukuran modul, desain sampul modul dan desain isi modul. Pada penilaian ukuran modul memperoleh hasil persentase sebesar 100% pada kriteria sangat baik. Pada penilaian sampul modul terbagi tiga bagian penilaian, penilaian pertama pada bagian sampul modul a) tata letak kulit modul memperoleh hasil rata-rata sebesar 87,5% pada kriteria sangat baik. b) pada aspek penilaian penggunaan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca memperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat baik. c) untuk penilaian ilustrasi sampul modul memperoleh rata-rata

sebesar 93,75% pada kriteria sangat baik. aspek desain isi modul memperoleh hasil persentase 81,25 pada kriteria baik, dalam pagian ini terbagi atas tujuh aspek penilaian yang di nilai berikut adalah hasil dari penilaian dari masing-masing aspek a) unsur tata letak harmonis memperoleh hasil sebesar 95,83% pada kriteria sangat baik. b) unsur tata lengkap memperoleh hasil sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik. c) tata letak mempercepat pemahaman memperoleh hasil sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. d) tipografi isi modul sederhana memperoleh hasil persentase sebesar 81,25 dengan kriteria baik e) tipografi mudah dibaca memperoleh hasil sebesar 95,83% dengan kriteria sangat baik. f) tipografi isi memudahkan pemahaman memperoleh hasil penilaian sebesar 75% dengan kriteria sangat baik. g) ilustrasi isi memperoleh hasil presentase sebesar 83,33% dengan kriteria baik. Keseluruhan jumlah total rata-rata pada penilaian desain media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 90,83% dengan kriteria sangat baik.

- (3) Hasil kelayakan dari ahli desain grafis. Kelayaan desain grafis media pembelajaran memperoleh perolehan jumlah rata-rata sebesar 86,87% dengan kriteria sangat baik. aspek penilaian yang dinilai pada desain grafis media pembelajaran terdapat dua aspek yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Pada aspek tampilan memperoleh rata-rata sebesar 85,41% dengan kriteria sangat baik. dan pada aspek pemrograman memperoleh rata-rata sebesar 89,06% dengan kriteria sangat baik.

(4) Hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang guru bahasa Indonesia memperoleh hasil jumlah rata-rata sebesar 81,77% dengan kriteria baik. Pada penilaian guru terdapat empat aspek penilaian yang dinilai, yaitu aspek penilaian kelayakan isi, kelayakan penyajian pembelajaran, kebahasaan dan kegrafikan. Kesemuanya memperoleh hasil kriteria baik. Pada aspek penilaian kelayakan isi diperoleh hasil rata-rata sebesar 80,20% dengan kriteria baik, penilaian penyajian pembelajaran memperoleh hasil rata-rata sebesar 81,25% dengan kriteria baik. Pada penilaian kebahasaan memperoleh hasil presentase rata-rata sebesar 81,25% pada kriteria baik dan pada penilaian kegrafikan memperoleh hasil rata-rata sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran cerita fantasi bermuatan nilai karakter telah layak digunakan dan telah memenuhi syarat penilaian pada tahap validasi pada ahmi materi, desain media dan desain grafis media pembelajaran dengan hasil yang positif terhadap penilaian guru terhadap media yang kesemua jumlah rata-rata memenuhi kriteria sangat baik.

4.2.3 Hasil Efektifitas Menggunakan Media Pembelajaran Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Karakter Pada Siswa Kelas VII MTs Miftahussalam Medan

Hasil efektifitas penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan pada materi cerita fantasi bermuatan nilai karakter pada siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan menggunakan media pembelajaran berbasis *WEB* berada pada kategori “sangat baik”. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata

yang didapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada pembelajaran terbimbing dan terkontrol yang dilakukan pada kelas *Pretest* perolehan nilai pembelajaran terbimbing dan terkontrol memperoleh nilai sebesar 69,81 pada aspek penilaian struktur teks fantasi. Namun pada kelas *posttest* memperoleh hasil perolehan sebesar 76,85 dengan selisih signifikansi sebesar 12,96%. Sedangkan ada aspek penilaian kebahasaan teks fantasi di kelas *pretest* memperoleh hasil sebesar 70,28 dengan perbandingan perolehan pada kelas *posttest* sebesar 72,55 dengan signifikansi sebesar 2,27%.

Dengan demikian hasil pembelajaran terbimbing dan terkontrol dalam kelas *pretest* dan *posttest* memberikan dampak yang signifikan dengan selisih signifikansi sebesar 12,96% pada aspek penilaian struktur teks fantasi dan 2,27% pada aspek penilaian kebahasaan teks fantasi. Tujuan pembelajaran terbimbing dan terkontrol tersebut untuk melihat perbedaan dengan atau tidak menggunakan media. Tetapi kontrol akan cara menulis siswa dilihat secara bertahap sebelum menulis teks cerita fantasi secara keseluruhan.

Terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Perolehan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 70,28, sedangkan perolehan nilai rata-rata siswa sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 84,07. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut mengalami peningkatan cukup signifikan, yaitu 13,79%.

Melihat peningkatan hasil belajar siswa yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana Kemp dan Dayton (dalam Rusman, 2013: 168) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran jadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat efisien, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, dan (8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Ada beberapa teori penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah teori *Dale's Cone of Experience* (Dale, 1969). Dale memperkirakan bahwa hasil belajar yang diperoleh melalui indera pandang sekitar 75%, indera pendengaran sekitar 13%, dan indera lainnya sekitar 12% (Rusman, 2013: 165). Hal inilah yang menyebabkan penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari uraian pada kelas *pretest* dan *posttest* serta pandangan teori ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran cerita fantasi bermuatan nilai karakter berbasis *WEB* dikategorikan efektif dan layak digunakan. Melalui media yang dikembangkan siswa dapat memahami materi pelajaran serta hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media

pembelajaran cerita fantasi bermuatan nilai karakter berbasis *WEB* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan minat siswa.

4.2.4 Temuan Penelitian

Temuan penelitian yang diperoleh pada penelitian ini, yaitu:

1. Hasil data yang diperoleh guru, menyatakan bahwa media pembelajaran cerita fantasi bermuatan nilai karakter berbasis *WEB* untuk siswa kelas VII yang dikembangkan sesuai dengan penilaian indikator dalam pernyataan secara keseluruhan dengan rata-rata 81,77%, pada kriteria “Baik”
2. Setelah dilakukan uji coba, kemampuan siswa terhadap menulis cerita fantasi bermuatan karakter mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari pretest dengan rata-rata 70,28 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 84,07 yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 13,79. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran cerita fantasi berbasis *WEB* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cerita fantasi.
3. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan bukti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan, terbukti efektif pada peningkatan belajar siswa terhadap materi bahasa Indonesia terutama materi cerita fantasi yang bermuatan nilai karakter. Pembelajaran menggunakan media telah selaras dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Rusman, 2013: 168) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran, yaitu

sebagai berikut: (1) penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran jadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat efisien, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, dan (8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

4.2.5 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran cerita fantasi bermuatan karakter berbasis *WEB*, sebagai berikut.

- (1) Uji coba hanya dilakukan pada uji coba lapangan terbatas dengan sampel 35 siswa kelas VII MTs Miftahussalam Medan.
- (2) Uji coba produk hanya untuk melihat kelayakan media pembelajaran dari tim ahli materi, desain media dan desain grafis oada media, tanggapan guru, tanggapan siswa sebagai pengguna produk, dan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.
- (3) Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran hanya terbatas pada materi cerita fantasi dengan menambahkan nilai karakter dalam pembelajarannya. Sebab, peneliti hanya memfokuskan kemampuan siswa dalam memahami dan menulis teks fantasi yang bermuatan karakter. Sehingga melalui teks fantasi penanaman nilai karakter dapat ditanamkan.