

## Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Cerita Fabel Untuk Siswa Kelas II SDN Canggung 2

Adinda Syahara Alviani<sup>1</sup>, Frans Aditia Wiguna<sup>2</sup>, Erwin Putera Permana<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[adindasyahara11@gmail.com](mailto:adindasyahara11@gmail.com), [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id),

[erwinp@unpkediri.ac.id](mailto:erwinp@unpkediri.ac.id)

### ABSTRACT

The research background is the result of interview observations of class II teachers at SDN Canggung 2. In the learning process educators only use thematic books without any teaching materials or other learning resources to support the learning process. The purpose of the research is to describe the validity, practicality and effectiveness of story teaching materials fable. The type of research used is Research and development (R&D). The model developed in this study is the 4D model (define, design, develop, disseminate). The subjects of this study were class II students at SDN Canggung 2. The tests carried out in this study were large scale on 20 students in class II SDN Canggung 2. The results obtained from the study were: fables teaching materials obtained an average score of 80% of the two expert lecturers, the teaching material for fables was stated to be practical and obtained an average score 87%. This value was obtained from a teacher and students questionnaire. Fable story teaching materials were declared effective, obtained from the average post-test score, namely 85 from  $KKM \geq 75$  and from a total of 20 students. The conclusion from the result of this study is that fable story teaching materials are teaching materials used to attract students' attention to Indonesia language learning, including in fable story material as another learning resource to support learning.

**Keywords:** Teaching Materials, Fables, Grade Learning

Latar belakang penelitian yaitu hasil observasi wawancara terhadap guru kelas II SDN Canggung 2. Dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku tematik tanpa adanya bahan ajar atau sumber belajar yang lain guna menunjang proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar cerita fabel. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D). Model yang dikembangkan pada penelitian ini adalah model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Canggung 2. Uji coba yang dilakukan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah skala luas terhadap 20 anak siswa kelas II SDN Canggung 2. Hasil yang didapat dari penelitian adalah: Bahan ajar cerita fabel mendapatkan nilai rata-rata 80% dari kedua dosen ahli; Bahan ajar cerita fabel dinyatakan praktis dan memperoleh nilai rata-rata 87%. Nilai tersebut diperoleh dari angket guru dan siswa; Bahan ajar cerita fabel dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai post test yaitu 84,5 dari  $KKM \geq 75$  dan dari total 20 siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahan ajar cerita fabel merupakan bahan ajar yang digunakan untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam materi cerita fabel sebagai sumber belajar yang lain guna menunjang pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Cerita Fabel, Pembelajaran Kelas II



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan sangat penting untuk dikembangkan karena pendidikan dapat membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga menjadi anak bangsa yang berkualitas dan mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi. Pendidikan lebih identik dengan adanya interaksi antara guru dan siswa. Menurut Sukmadinata (2017), bahwa Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Dalam lingkungan keluarga, interaksi pendidikan terjadi antara orang tua sebagai pendidik dan anak sebagai peserta didik.

Pendidikan dalam lingkungan sekolah guru sebagai pendidik telah dipersiapkan secara formal dalam pendidikan. Oleh karena itu, peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya di lingkungan sekolah guna mencapai tujuan dalam satu bangsa. Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Dalman (2014) menyatakan "Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Pembelajaran membaca bukan semata-mata dilakukan agar peserta didik mampu membaca. Proses pembelajaran membaca memuat banyak kegiatan yang dapat dilakukan pada peserta didik, seperti kegiatan memprediksi teks bacaan, menanggapi teks bacaan, menceritakan kembali secara lisan maupun tulisan, dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar membaca merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah proses pembelajaran.

Kenyataan di lapangan berdasarkan observasi penulis dilakukan pada guru kelas 2 SDN Canggung, diperoleh beberapa permasalahan, yaitu (1) pendidik hanya menggunakan buku tematik tanpa adanya bahan ajar atau sumber belajar yang lain guna menunjang pembelajaran (2) Bahan ajar dengan menggunakan fabel belum dikembangkan (3) Karakteristik siswa kelas 2 yang cenderung menyukai fabel bergambar. Siswa kelas rendah, khususnya kelas 2 SD lebih senang bermain daripada di suruh untuk duduk membaca, sehingga guru harus memfasilitasi pembelajaran dengan bermain sambil belajar.

Mengatasi permasalahan di atas, perlu dilakukan pengembangan bahan ajar membaca yang menunjang keterampilan membaca siswa sesuai kriteria penyusunan bahan ajar, sehingga perlu membuat buku pendamping buku siswa. Menurut Depdiknas (2007), pengembangan bahan ajar yang baik haruslah memuat pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan/ kemampuan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam



mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu bahan ajar yang di kembangkan harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan terkini sehingga bisa diterapkan siswa dalam kehidupannya.

Bahan ajar dapat di kembangkan dengan adanya kreatifitas guru, seperti menciptakan buku penunjang yang menarik dengan karakter binatang dan dapat mengajak siswa berimajinasi. Bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki keragaman jenis dan bentuk. Salah satu jenisnya ialah buku cerita fabel yang merupakan buku dua dimensi yang memiliki beragam unsur sehingga menimbulkan daya pikir pada anak.

Menurut Aziz (2014) fabel di pilih karena merupakan bahan ajar berbentuk buku cerita yang di anggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk binatang sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. kelebihan dari fabel adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti membaca, dan berperan menjadi tokoh Binatang. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika belajar.

Penggunaan fabel dalam pembelajaran masih belum banyak di gunakan. Penyebabnya dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar berbentuk fabel. Hal ini di ketahui berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SDN Canggung 2 yaitu guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar. Materi pelajaran yang di paparkan masih secara umum. Sehingga guru harus mengembangkan bahan ajar sementara guru memiliki keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar, baik dari segi waktu maupun kemampuan untuk mengembangkannya. Berdasarkan permasalahan di lapangan sesuai wawancara guru, wawancara siswa dan angket kebutuhan siswa, maka diperlukan satu solusi untuk permasalahan ini ialah dengan mengembangkan bahan ajar fabel. Buku ini dikembangkan dengan mengutamakan konten materi dan latihan soal yang memfasilitasi berkembangnya kemampuan membaca siswa, memahami isi bacaan dengan baik dan ketrampilan proses siswa. Untuk itu, peneliti bermaksud mengangkat penelitian ini berjudul "Pengembangan bahan ajar pada materi cerita fabel untuk siswa kelas II SDN Canggung 2".

## METODE

Penelitian ini mengacu pada metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. dalam penelitian ini menggunakan model 4D. Menurut Sugiyono (2013), menjelaskan tahap-tahap pendekatan 4D antara lain kepanjangan dari *Define, Design, Develop dan Disseminate*. Metode dan model yang di gunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran visual dengan menggunakan bahan ajar guna di uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Pada

pengembangan bahan ajar cerita fabel ini akan di lakukan sesuai dengan prosedur yang telah di kembangkan.

Tahap pendefinisian (*Define*) ini dilakukan dengan menganalisis tujuan dalam batasan materi pembelajaran yang dikembangkan. Tahap pendefinisian ini mendapatkan syarat- syarat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pengembangan bahan ajar dengan menggunakan fabel. Terdapat tiga langkah yang dilakukan dalam tahap pendefinisian, yaitu :

Analisis kebutuhan bahan ajar bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang di butuhkan dalam pengembangan bahan ajar. Analisis yang dilakukan pada bahan ajar melihat dua aspek, yaitu isi teks (content) dan desain (tampilan). Isi teks merupakan ketepatan informasi yang disajikan dalam teks. Sedangkan desain merupakan cara mengungkapkan dan menampilkan bahan sehingga mempunyai tingkat keterbacaan yang menarik dan memotivasi peserta didik.

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bahan ajar yang disukai peserta didik dengan memperhatikan karakteristik. Karakteristik peserta didik meliputi perkembangan bahasa, keterampilan membaca, dan latar belakang pengetahuannya. Analisis peserta didik diperlukan mengidentifikasi tingkah laku dan karakteristik peserta didik agar memudahkan dalam menyusun dan merancang bahan ajar.

Analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan observasi dan wawancara terhadap peserta didik terkait bahan ajar yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa peserta didik dan guru, mereka mengungkapkan bahwa bahan ajar cerita fabel belum dikembangkan. Tahap perancangan adalah merancang buku cerita fabel di kelas II SDN Cangu 2, Pada tahap perancangan (*Design*) ini dilakukan dengan kebutuhan yang dibutuhkan saat melakukan penelitian. Sebagaimana penggunaan bahan ajar dapat menambah minat pesera didik dalam belajar. Adapun hal-hal yang di rancang dalam pengembangan buku cerita fabel adalah : a.) Buku cerita fabel dirancang menggunakan kertas B5 dengan fullcolour, b.) Pemilihan teks fabel (teks sesuai dengan pembelajaran, c.) cara penyajian tokoh yang berpengaruh dalam pembelajaran.

Langkah ketiga pada tahap pengembangan (*Develop*) ini yang dilakukan diantaranya, tahap pembuatan bahan ajar ini peneliti membuat bahan ajar yang nantinya akan menjadi objek penelitian. Pembuatan bahan ajar ini sesuai dengan desain awal yang sudah dibuat dan perlu untuk terus dikembangkan agar menjadi bahan ajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahap ini merupakan tahap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan pada subjek lain. Misalnya dikelas lain, atau sekolah lain. Tujuannya adalah untuk

menguji efektivitas penggunaan bahan ajar tersebut pada subjek yang berbeda. Bahan ajar dikatakan efektif jika dapat memberikan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa. Peneliti melakukan penyebaran bahan ajar tematik yaitu di SDN Cangu 2 pada kelas II. Beralamatkan di Jl. Koyo Mulyo No.259, Sidodadi, Cangu, Kec. Badas, Kab. Kediri, Jawa Timur 64217. Dengan Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Cangu 2, dengan sampel laki-laki 13 anak dan perempuan 17 anak beserta guru wali kelas bu Tina Aprilia.

Menurut Sugiyono (2016) instrumen penelitian ini adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan pedoman wawancara, dan untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen. Instrumen penilaian yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Analisis data yang digunakan peneliti adalah menggunakan cara teknis analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pada tahap ini analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diambil dari pendapat dan saran dari hasil validasi ahli bahan ajar, ahli materi. Sedangkan pada tahap analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket dan hasil tes siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi bahan ajar bermuatan cerita fabel kelas II sekolah dasar oleh ahli bahan ajar dan materi untuk mengetahui kevalidan bahan ajar yang dibuat. Berdasarkan data hasil validasi ahli bahan ajar yang telah dilakukan, diperoleh presentase skor 87% termasuk kategori validitas " Sangat valid" artinya sangat baik dan dapat digunakan. Maka dalam hal ini bahan ajar bermuatan cerita fabel kelas II sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

Validasi materi bermuatan cerita fabel kelas II sekolah dasar oleh ahli materi untuk mengetahui kevalidan materi yang dibuat Berdasarkan data hasil validasi ahli materi yang telah dilakukan, diperoleh presentase skor 80% termasuk kategori validitas "Cukup valid" artinya layak digunakan namun perlu perbaikan kecil.

Salah satu tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu memperoleh bahan ajar cerita fabel yang praktis dan efektif. Setelah dinyatakan praktis dan efektif, kemudian dilakukan dalam uji coba kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji efektifitas bahan ajar. Tingkat kepraktisan melihat sejauh mana peserta didik dapat menggunakan bahan ajar cerita fabel dengan baik. Hasil observasi saat uji coba kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut 1.



Tabel 1. Hasil Kepratisan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif jawaban		Jumlah siswa yang memilih
		Ya=1	Tidak=0	
1.	Bahan ajar menarik perhatian dan minatmu untuk mempelajari cerita fabel.	√		15
2.	Penggunaan bahan ajar ini memudahkanmu memahami materi cerita fabel.	√		18
3.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini ?	√		15
4.	Pertanyaan dan tugas cerita fabel dapat kamu selesaikan menggunakan bahan ajar?	√		17
5.	Kegiatan belajar menggunakan bahan ajar ini membuatmu belajar menyenangkan.	√		20
6.	Tampilan bahan ajar menarik perhatianmu.	√		20
7.	Gambar yang terdapat pada bahan ajar menarik dan mudah kamu lihat.	√		18
8.	Tampilan warna dalam bahan ajar menarik.	√		20
9.	Huruf yang digunakan pada bahan ajar jelas dan menarik untuk dibaca.	√		16
10.	Apakah gambar yang disajikan dalam bahan ajar ini membantu memudahkanmu dalam memahami materi?	√		15
<b>Jumlah Skor</b>				<b>174</b>
<b>Skor Maksimal</b>				<b>200</b>
<b>Presentase Skor</b>				<b>87%</b>

Berdasarkan tabel hasil respon siswa terhadap bahan ajar diperoleh presentase nilai sebesar 87% yang berarti respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat baik. Selain melihat data kepraktisan berdasarkan hasil respon siswa dalam penelitian ini juga akan dilakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Adapun produk bahan ajar dikatakan efektif apabila memberikan efek atau pengaruh baik terhadap pencapaian tujuan bahan ajar yang dikembangkan yang dilihat dari hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Efektifitas peserta didik dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun hasil uji coba keefektifan dari bahan ajar yang telah dikembangkan secara terperinci dapat dilihat pada tabel 2 tentang hasil uji keefektifan siswa.



Tabel 2. Hasil Keefektifan Siswa

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Ket
1.	RL	75	80	T
2.	GA	75	80	T
3.	QA	75	90	T
4.	TA	75	70	TT
5.	YA	75	90	T
6.	AN	75	100	T
7.	DA	75	50	TT
8.	DI	75	90	T
9.	FA	75	80	T
10.	FE	75	80	T
11.	RI	75	100	T
12.	AI	75	80	T
13.	RA	75	90	T
14.	AL	75	90	T
15.	NS	75	80	T
16.	NA	75	100	T
17.	SU	75	100	T
18.	TA	75	60	TT
19.	YU	75	90	T
20.	YA	75	90	T
<b>Nilai Rata-rata</b>			<b>84,5</b>	
<b>Nilai tertinggi</b>			<b>100</b>	
<b>Nilai terendah</b>			<b>50</b>	
<b>Ketuntasan klasikal</b>			<b>85%</b>	

Hasil dari post-test yang dilakukan pada uji luas siswa kelas II ada 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas dikarenakan nilai post test kurang dari KKM yang dimana KKM kelas II yaitu 75. Dari tabel tersebut diketahui bahwa, nilai yang diperoleh dengan presentase ketuntasan belajar post-test sebesar 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dengan materi cerita fabel sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengembangan dan uji coba dilakukan dilapangan terhadap bahan ajar cerita fabel, bahwa pengembangan dari aspek validitas

menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat valid dan dapat digunakan. Sedangkan dari aspek kepraktisan menunjukkan bahwa bahan ajar praktis dan dapat digunakan dilihat dari respon peserta didik. Hasil efektifitas peserta didik menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar cerita fabel di kelas II telah dinyatakan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

Dalman, H. (2014). Cerita fabel, Jakarta : RajaGrafindo

Depdiknas. (2007). Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.

Prasetyo, Y. A (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Journal Of Visual Art*, 3(1), 5-8. Retrieved From <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/2449>

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Doi:10.1007/S13398-014-0173-7.2

Sukmadinata, N, S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.