

PENGEMBANGAN BUKU CERITA FABEL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Fauzia Putri Meylan Husain¹, Rusmin Husain², Wiwy Triyanty Pulukadang³, Fidyawati Monoarfa⁴, Rustam I Husain⁵

PGSD FIP, Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4,5}

e-mail: fauziahusain75@gmail.com, rusmin.husain@ung.ac.id

ABSTRAK

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pendefinisian pembelajaran dengan menggunakan buku cerita fabel pada siswa kelas II di SDN 7 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo dan bagaimana merancang, mengembangkan, dan menyebarkan buku cerita fabel. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pendefinisian pembelajaran dengan menggunakan buku cerita fabel pada siswa kelas II di SDN 7 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan buku cerita fabel. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yang menggunakan desain model Thiagarajan (1974), yaitu model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Hasil penelitian pengembangan buku cerita fabel berdasarkan validasi ahli media memperoleh persentase 90% (sangat layak), validasi ahli bahasa memperoleh persentase 84% (sangat layak), validasi ahli praktisi dari segi bahasa memperoleh persentase 98% (sangat layak) dan validasi ahli praktisi dari segi media memperoleh persentase 96% (sangat layak). Hasil validasi ini memperoleh persentase rata-rata 92% (sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita fabel sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Buku Cerita Fabel*

ABSTRACT

Focus of the problem in this study is how to define learning using fable story books for second-grade students at SDN 7 Limboto Barat, Gorontalo Regency and how to design, develop, and disseminate fable story books. The purpose of this study is to describe the definition of learning using fable story books for second-grade students at SDN 7 Limboto Barat, Gorontalo Regency, to design, develop, and disseminate fable story books. The method used is the development research method using the Thiagarajan (1974) model design, namely the 4D model consisting of 4 stages, namely definition, design, development, and dissemination. The results of the fable story book development research based on media expert validation obtained a percentage of 90% (very feasible), language expert validation obtained a percentage of 84% (very feasible), practitioner expert validation in terms of language obtained a percentage of 98% (very feasible) and practitioner expert validation in terms of media obtained a percentage of 96% (very feasible). The results of this validation obtained an average percentage of 92% (very feasible). Based on the research results, it can be concluded that the development of fable story books is very suitable for use in the learning process.

Keywords: *Development, Fable Story Books*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di SD merupakan suatu proses tahapan yang harus dilakukan oleh siswa, sehingga pembelajaran yang diajarkan akan menghasilkan karakter yang baik untuk siswa itu sendiri. Pembelajaran di SD juga berkaitan dengan suatu proses atau aktifitas belajar antara

siswa dan guru untuk mencapai, memahami atau mendapatkan suatu ilmu yang baru dan belum di miliki oleh siswa dan guru. Sehingga pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan proses atau aktifitas belajar siswa Sekolah Dasar yang di sesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa hal tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar siswa Sekolah Dasar. Aktifitas belajar cenderung lebih mendominasi kepada siswa dan kegiatan mengajar intruksional dilakukan oleh guru, guru harus memiliki karakteristik yang baik dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, karakteristik seorang guru harus menjadi teladan untuk siswa di sekolah karena usia masa sekolah dasar sedang berada pada tahap meniru dari lingkungan sekitar dan sebagai proses pencarian kepribadian atau sikap dan perilaku yang akan di terapkan pada kehidupannya. Sehingga karakteristik atau kepribadian guru menjadi sebuah cermin bagi seorang setiap siswa sebagai bentuk pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok penting yang telah diajarkan dari pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa dapat menyampaikan secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk meningkatkan kegiatan membaca dan memanfaatkan bahan bacaan untuk memperluas wawasan.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri 7 Limboto Barat pada siswa kelas II, dan mewawancarai guru kelas II, terdapat beberapa permasalahan yang ada, yaitu 1) Siswa cepat merasa bosan ketika membaca buku cerita fabel yang ukuran tulisannya terlalu kecil dan padat. Buku cerita fabel yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ukurannya kecil, 2) Cerita fabel yang digunakan oleh pihak sekolah dalam pembelajaran hanya dalam bentuk teks cerita fabel yang tidak terdapat gambar-gambar yang mendeskripsikan isi cerita. Sehingga siswa cepat merasa bosan apabila hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Buku cerita fabel yang digunakan didalamnya tidak memiliki balon teks percakapan. Pihak sekolah masih berfokus dalam pengadaan buku pelajaran, sehingga dalam pengadaan buku cerita fabel yang di dalamnya memiliki balon teks percakapan belum bisa disiapkan. Selain itu, belum pernah ada buku cerita fabel tentang kasih sayang seekor kelinci kepada orang tua, kisah semut dan kupu-kupu, serta si tupai betina yang berhati mulia yang digunakan oleh pihak sekolah. Buku cerita fabel yang digunakan oleh pihak sekolah tidak terdapat tiga cerita fabel yang digabungkan sekaligus dalam satu buku. Saat peneliti melakukan observasi media di kelas II, ditemukan bahwa guru belum pernah mengembangkan buku cerita fabel dalam inovasi yang baru. Untuk mengatasi hal tersebut, maka di perlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Media yang dapat digunakan, yaitu buku cerita fabel. Buku cerita fabel digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa. Buku cerita fabel tersebut difokuskan sebagai media membaca untuk siswa. Buku cerita fabel merupakan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Yulianti et al (2022:190) bahwa buku cerita fabel merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi gambar kemudian menjadi satu kesatuan. Sedangkan menurut Sardiana et al (2020), fabel merupakan cerita anak yang tokoh-tokohnya berupa binatang, namun mereka menjalankan perannya layaknya manusia (personifikasi). Didalam fabel nilai-nilai karakter termuat dalam intrinsik. Intrinsik adalah unsur pembangun dalam sebuah karya yang meliputi alur, tokoh, latar dan amanat yang terdapat dalam cerita. Tema dalam cerita tidak jarang berkaitan dengan pribadi atau pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh-tokoh utamanya.

Dengan adanya buku cerita fabel diharapkan siswa dapat belajar dengan penuh antusias. Sehingga dapat terciptanya suasana maupun kondisi belajar yang efektif dan efisien. Buku cerita fabel dapat mengajarkan nilai moral kepada siswa, mengembangkan imajinasi, meningkatkan kebiasaan membaca siswa, cerita fabel yang singkat dan padat dapat membuat isi ceritanya lebih menarik, dan cerita fabel mengandung amanat yang baik. Peneliti akan mengembangkan buku cerita fabel dengan inovasi yang baru, baik dari segi desain maupun tampilan dari buku itu sendiri. Menurut Mutiara et al (2022:2427) bahwa pembelajaran cerita fabel memiliki peranan luas dalam memberikan bekal pengetahuan dan nilai karakter siswa agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, setiap buku cerita fabel tentunya memiliki kekurangan. Menurut Hapsari & Sumartini (2016:14) bahwa buku-buku kumpulan fabel yang lainnya, belum sesuai harapan, baik dari aspek isi, penyajian, bahasa dan keterbacaan. Alasan peneliti mengembangkan buku cerita fabel, yaitu untuk menyediakan buku cerita fabel dalam inovasi yang baru, baik dari segi tampilan yang menarik, ukuran buku cerita fabel yang besar, isi bacaan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, untuk meningkatkan minat baca siswa, mengajarkan moral, dan membentuk perilaku sosial. Karena berdasarkan permasalahan yang ada, siswa cepat merasa bosan ketika membaca buku cerita fabel yang ukurannya kecil. Selain itu, peneliti memilih untuk mengembangkan buku cerita fabel karena buku cerita ini merupakan salah satu cerita fiksi yang biasanya disukai oleh siswa karena menampilkan hewan sebagai tokoh utama.

Buku cerita fabel yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan moral, mempelajari dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris), serta membentuk kebiasaan dan perilaku sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran pun menjadi lebih efektif jika melibatkan seluruh siswa secara aktif. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita fabel dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Fabel pada Siswa Kelas II di SDN 7 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo”*. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, yaitu siswa cepat merasa bosan karena ukuran tulisan dalam buku yang terlalu kecil dan padat, serta kurangnya ilustrasi yang mendeskripsikan isi cerita. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini dirancang untuk mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan buku cerita fabel yang lebih menarik dan edukatif, guna meningkatkan minat baca dan kualitas pembelajaran siswa kelas II di sekolah tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa buku cerita fabel yang digunakan sebagai sarana membaca untuk siswa. Buku ini bertujuan meningkatkan minat baca, menanamkan nilai-nilai moral, dan merangsang daya imajinasi siswa. Buku cerita fabel ini disusun dalam bahasa Indonesia dan memuat berbagai komponen penting, seperti bahan bacaan berupa cerita fabel, tokoh hewan, langkah-langkah penggunaan, kata pengantar, daftar isi, profil penyusun, pesan moral, pengenalan watak tokoh, serta sinopsis cerita. Buku ini terdiri dari tiga cerita fabel, yaitu: (1) “Kasih Sayang Seekor Kelinci kepada Orang Tua” yang mengisahkan kelinci betina yang cerdik, penyabar, pekerja keras, dan menghormati orang tua; (2) “Kisah Semut dan Kupu-Kupu” yang bercerita tentang kupu-kupu baik hati dan semut yang sombong serta suka meremehkan orang lain; dan (3) “Si Tupai Betina yang Berhati Mulia” yang menggambarkan seekor tupai betina yang pandai, baik hati, dan pekerja keras, serta interaksi dengan hewan lain seperti sapi yang sombong dan kuda yang pemaarah. Penelitian pengembangan buku cerita fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia didukung oleh beberapa penelitian relevan sebelumnya, yaitu penelitian dari Setyowati (2022:95), bahwasanya buku dongeng fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis

kearifan lokal layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Musbikhah (2024:86), menunjukkan bahwa pengembangan buku fabel “Kiki dan Kiku” pada mata pelajaran bahasa Indonesia berhasil untuk mengasah kemampuan literasi siswa kelas II SDN Tambakan Bangil.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang Sekolah Dasar, tepatnya di SDN 7 Limboto Barat yang terletak di Kecamatan Limboto Barat, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas II. Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Proses penelitian diawali dengan tahap perencanaan yang mencakup pengajuan judul proposal, pengurusan izin penelitian, serta penyusunan instrumen dan perangkat penelitian lainnya yang dimulai pada bulan Januari 2025. Selain siswa kelas II sebagai subjek utama, penelitian ini juga melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna dalam proses validasi dan pengembangan produk buku cerita fabel.

Penelitian pengembangan buku cerita fabel ini menggunakan model 4D oleh Thiagarajan (1974), yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada tahap *define*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan produk melalui observasi pembelajaran di kelas II SDN 7 Limboto Barat, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kepada siswa. Tujuan tahap ini adalah mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dan aspek-aspek yang diperlukan dalam pengembangan produk. Tahap *design* melibatkan perancangan buku cerita fabel yang terdiri dari tiga cerita: “Kasih Sayang Seekor Kelinci kepada Orangtua”, “Kisah Semut dan Kupu-Kupu”, dan “Si Tupai Betina yang Berhati Mulia”. Dalam tahap ini ditentukan judul, bahan bacaan, desain tampilan, gambar, font, dan layout menggunakan aplikasi Canva. Tahap *develop* berisi proses mengubah rancangan menjadi produk nyata dan melakukan uji validasi oleh dosen ahli bahasa, ahli media, serta guru sebagai praktisi. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian, dilanjutkan dengan konsultasi bersama dosen pembimbing. Tahap terakhir adalah *disseminate*, yaitu menyebarkan produk yang telah divalidasi dan terbukti layak untuk digunakan. Buku cerita fabel hasil pengembangan ini akhirnya diserahkan kepada guru kelas II di SDN 7 Limboto Barat untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, digunakan empat teknik utama untuk mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (angket). Pertama, **observasi** dilakukan di SDN 7 Limboto Barat selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung aktivitas guru dan siswa, serta penggunaan buku cerita fabel dalam pembelajaran. Kedua, **wawancara** dilakukan secara langsung dengan guru kelas II. Ketiga, **dokumentasi** digunakan untuk mengumpulkan data berupa bahan ajar, buku jurnal, foto kegiatan, serta dokumen pendukung lainnya. Terakhir, **kuesioner (angket)** dibagikan kepada siswa kelas II untuk mengetahui kondisi awal penggunaan media pembelajaran, khususnya buku cerita fabel. Selain itu, angket juga diberikan kepada ahli media dan ahli bahasa sebagai bagian dari proses validasi guna menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Setelah memperoleh hasil, dilakukan analisis data untuk menentukan kelayakan buku cerita fabel yang dikembangkan. Menurut Moleong (2017:280), analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema-tema yang relevan dan dapat dirumuskan hipotesis kerja berdasarkan data yang ada.

Kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat diketahui dengan melakukan analisis presentase kelayakan media dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

(Sumber: pengembangan dari Amirono & Daryanto, 2016)

Data yang dihasilkan dari analisis presentase akan diolah dalam bentuk presentase kelayakan yang kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan sebagai panduan untuk melihat posisi kelayakan buku cerita fabel. Tabel kriteria kelayakan adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Kriteria Kelayakan

Presentase Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
0-20%	Tidak layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa buku cerita fabel sebagai media membaca untuk siswa kelas II SDN 7 Limboto Barat. Kelayakan buku dinilai dari aspek kevalidan oleh ahli media, ahli bahasa, dan praktisi, kemudian diuji coba kepada siswa. Penelitian menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dari Thiagarajan (1974) karena model ini sistematis, mudah dipahami, dan sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pertama dalam pengembangan buku cerita fabel ini adalah pendefinisian. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis produk melalui observasi di sekolah, mewawancarai guru kelas II SDN 7 Limboto Barat, dan membagikan instrumen angket kepada siswa kelas II.

Adapun hasil dari wawancara yang telah diperoleh pada tahap awal ini adalah siswa cepat merasa bosan ketika membaca buku cerita fabel yang ukuran tulisannya terlalu kecil dan padat. Buku cerita fabel yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ukurannya kecil. Masalah lain yang peneliti temukan, yaitu cerita fabel yang digunakan oleh pihak sekolah dalam pembelajaran hanya dalam bentuk teks cerita fabel yang tidak terdapat gambar-gambar yang mendeskripsikan isi cerita. Guru masih mengalami kendala pada saat menggunakan media pembelajaran. Kendala yang dialami, yaitu pada saat memberikan pemahaman kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan memaknai isi bacaan yang terdapat di dalam buku cerita fabel yang belum sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Karena masih terdapat beberapa siswa yang meskipun sudah diberikan penjelasan oleh guru, tetapi beberapa siswa tersebut tetap tidak paham. Adapun solusi yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kendala tersebut, yaitu dengan meminta beberapa siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi

untuk menjadi teman sejawat yang dapat membantu siswa lain dalam memahami isi bacaan dan memaknai isi bacaan yang terdapat di dalam buku cerita fabel. Saat peneliti melakukan observasi media di kelas II, ditemukan bahwa guru belum pernah mengembangkan buku cerita fabel dalam inovasi yang baru.

Untuk hasil angket instrumen yang telah dibagikan kepada siswa kelas II yang berjumlah 12 orang terkait kondisi awal pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran telah mendapatkan respon bahwa dalam pembelajaran siswa selalu menggunakan media pembelajaran dan jenis media pembelajaran yang digunakan, yaitu teks cerita, gambar, video pembelajaran dan buku cerita. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam belajar. Siswa merasa tertarik dan antusias pada saat menggunakan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga sangat merasa senang pada saat menggunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Tahap perancangan dari buku cerita fabel ini, yaitu menentukan judul media yang akan dikembangkan, menentukan topik cerita atau bahan bacaan yang akan dituangkan dalam buku cerita fabel, menentukan target pembaca buku yang dikembangkan, menentukan jenis ilustrasi gambar, dan dilanjutkan dengan mendesain setiap halaman dengan menggunakan aplikasi canva.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Produk yang akan di kembangkan harus melewati tahap uji validasi agar produk tersebut dapat dikatakan layak digunakan. Validasi ini di lakukan oleh dosen validator yang meliputi validator ahli bahasa dan ahli media serta guru SDN 7 Limboto Barat sebagai validator ahli praktisi. Setelah produk dikembangkan, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan penilaian menggunakan instrument validasi yang dilakukan oleh setiap ahli.

a) Tampilan Buku Cerita Fabel

Pada tahap ini, membuat sebuah rancangan dan menghasilkan sebuah produk berupa buku cerita fabel, yaitu :





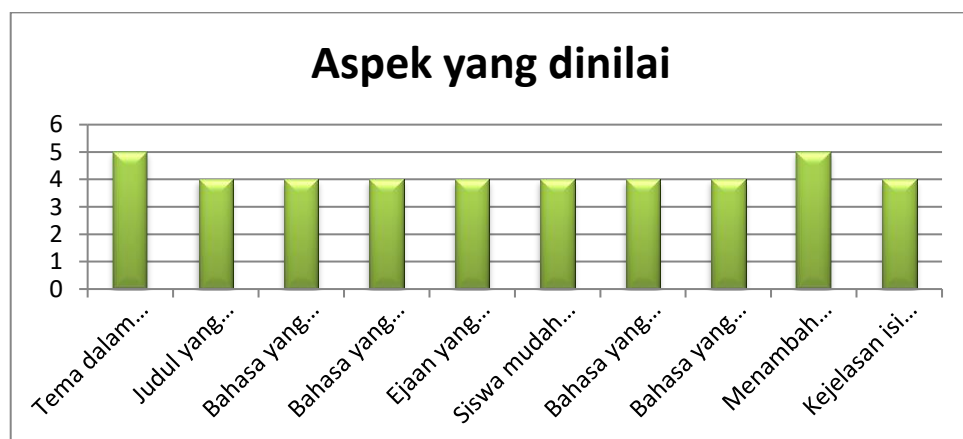
Gambar 1. Tampilan Awal Buku Cerita Fabel

b) Uji Validasi Oleh Setiap Ahli Terhadap Kelayakan Buku Cerita Fabel

(1) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini dilakukan oleh salah satu dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo sebagai validator yaitu Ibu Fidyawati Monoarfa, MP.d. Adapun hasil dari penilaian validator ahli bahasa terhadap bahasa pada buku cerita fabel disajikan dalam diagram sebagai berikut.

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Bahasa

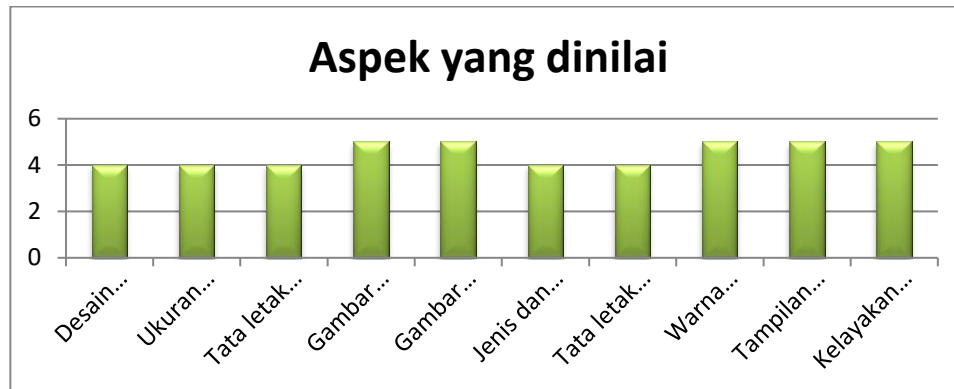


Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat hasil validasi ahli bahasa pada buku cerita fabel memperoleh skor 42 dari total skor 50. Presentase kelayakannya sebesar 84% atau berkategori “sangat layak”.

(2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh salah satu dosen dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo sebagai validator yaitu Ibu Dr. Wiwy Trianty Pulukadang, S.Pd, M.Pd. Adapun hasil dari penilaian validator ahli media terhadap media pada buku cerita fabel disajikan dalam diagram sebagai berikut.

Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media

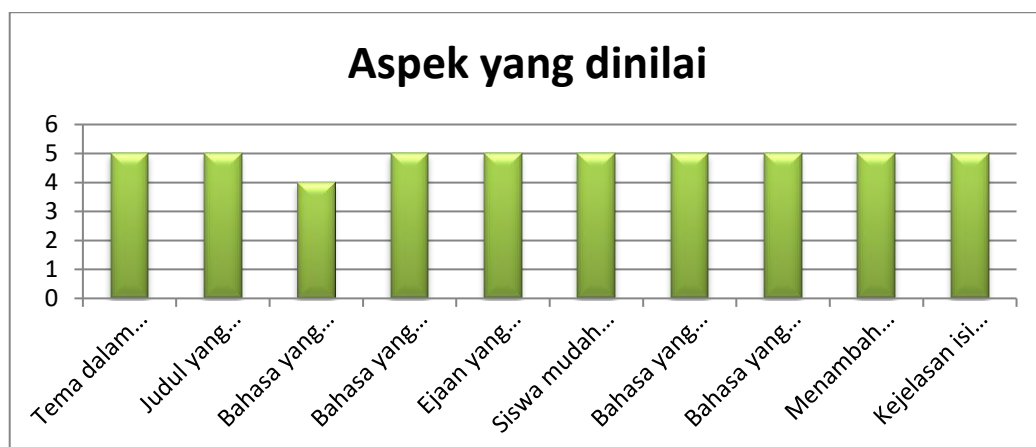


Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat hasil validasi ahli media pada buku cerita fabel memperoleh skor 45 dari total skor 50. Persentase kelayakannya sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

(3) Validasi Ahli Praktisi/Pengguna

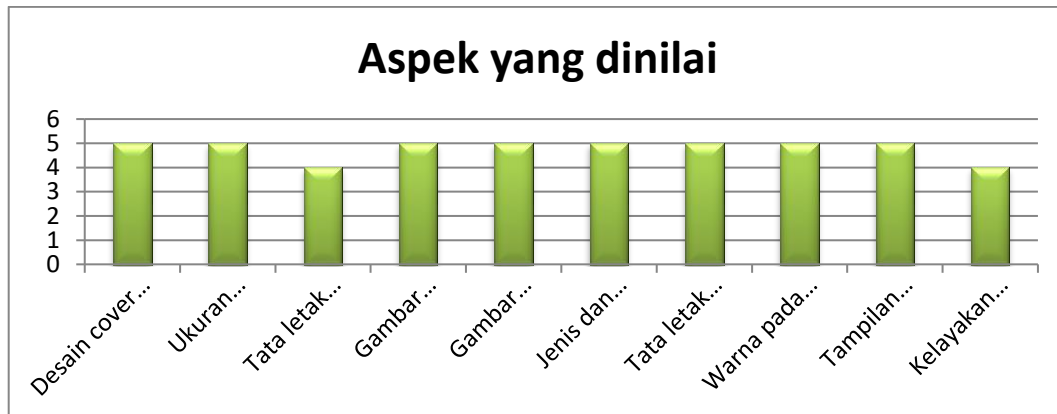
Validasi ahli praktisi/pengguna ini dilakukan oleh Ibu Sri Yuyu Ulitoto, S.Pd yang merupakan guru wali kelas II SDN 7 Limboto Barat. Adapun hasil dari penilaian validator ahli praktisi dari segi bahasa disajikan dalam diagram sebagai berikut.

Diagram 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi/Pengguna (Bahasa)



Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat hasil validasi praktisi dari segi bahasa pada buku cerita fabel memperoleh skor 49 dari total skor 50. Presentase kelayakannya sebesar 98% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Adapun hasil dari penilaian validator ahli praktisi dari segi media terhadap media pada buku cerita fabel disajikan dalam diagram sebagai berikut.

Diagram 4. Hasil Validasi Ahli Praktisi/Pengguna (Media)



Berdasarkan diagram di atas, maka dapat dilihat hasil validasi praktisi dari segi media pada buku cerita fabel memperoleh skor 48 dari total skor 50. Presentase kelayakannya sebesar 96% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

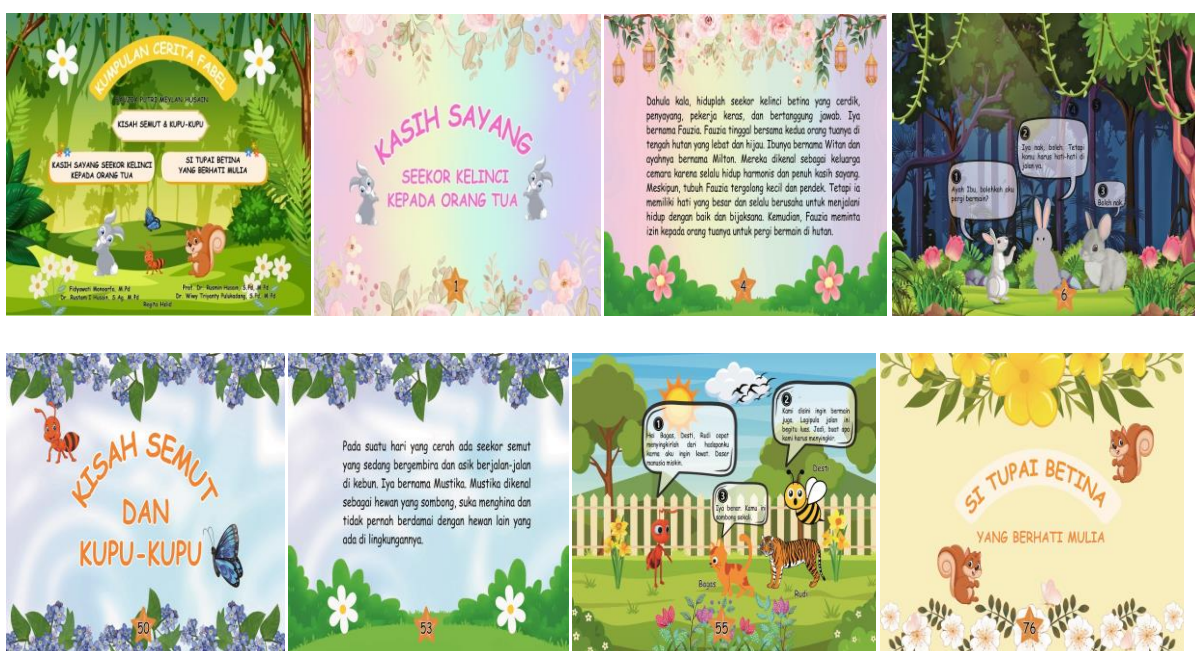
c) Revisi Buku Cerita Fabel

Setelah buku cerita fabel divalidasi oleh setiap ahli, maka akan direvisi desain.

Berikut ini adalah hasil revisi yang sesuai dengan saran-saran validator, yaitu :

- (1) Ada beberapa bagian tampilan yang harus diperbaiki. Pada sampul buku harus dicantumkan masing-masing judul cerita.
- (2) Tampilan warna *background* pada cerita “Kisah Semut dan Kupu-kupu” jangan disamakan dengan background pada halaman kata pengantar, daftar isi, dan lain sebagainya.
- (3) Semua unsur sudah baik dan perlu dikembangkan lagi terutama dalam segi tampilannya pada bagian tata letak gambar.

Berikut ini adalah tampilan buku cerita fabel setelah dilakukan revisi :





Gambar 2. Tampilan buku cerita fabel setelah direvisi.

d) Uji Coba Buku Cerita Fabel

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap buku cerita fabel. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas II di SDN 7 Limboto Barat dengan jumlah keseluruhan ada 12 siswa. Uji coba dalam penelitian ini ada dua, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa kelas II yang berjumlah 6 orang. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan kepada semua siswa kelas II yang berjumlah 12 orang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pada saat dilakukannya uji coba, siswa membaca menggunakan buku cerita fabel dengan mudah, merasa tertarik dan antusias. Dapat memahami isi cerita dengan baik sehingga siswa dapat belajar kosa kata baru. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas II, guru mengatakan bahwa buku cerita fabel ini dapat menjawab kebutuhan proses pembelajaran. Buku cerita fabel ini dapat meningkatkan minat baca siswa, sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, dan menarik perhatian siswa. Isi ceritanya sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya buku cerita fabel dapat membuat siswa merasa senang dan antusias. Keunggulan buku cerita fabel ini, yaitu dapat menambah kosa kata baru dan membuat siswa merasa antusias. Sedangkan kekurangan dari media ini, yaitu pada tata letak gambar perlu dikembangkan. Adapun saran yang diberikan, yaitu semoga bisa disebarluaskan ke sekolah.

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada hari Senin 10 Maret 2025 di kelas II SDN 7 Limboto Barat dengan jumlah 6 siswa. Dari hasil pengisian angket oleh siswa kelas II telah diperoleh bahwa siswa merasa tertarik dan senang, serta isi cerita menarik. Beberapa siswa memberikan respon bahwa cerita yang disajikan mudah dipahami. Namun, ada beberapa siswa yang memberikan respon bahwa cerita yang disajikan cukup mudah dipahami dan tulisannya jelas. Tampilan gambar dan warna menarik. Sebelumnya siswa sudah pernah membaca buku cerita fabel. Akan tetapi, buku cerita fabel yang digunakan oleh siswa kurang menarik. Dari hasil uji coba kelompok kecil pada siswa kelas II yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa pengembangan buku cerita fabel layak digunakan.

Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada hari Senin 14 April 2025 di kelas II SDN 7 Limboto Barat dengan jumlah 12 siswa. Dari hasil pengisian angket oleh siswa kelas II telah diperoleh bahwa siswa merasa tertarik menggunakan buku cerita fabel ini dan isi cerita dari media ini menarik. Cerita yang disajikan mudah dipahami dan ukuran tulisan sangat jelas. Tampilan gambar dan warna terlihat menarik. Sebelumnya siswa juga sudah pernah membaca buku cerita fabel. Akan tetapi, cerita fabel yang telah dibuat oleh peneliti ini belum pernah dibaca oleh siswa.

Dari hasil uji coba kelompok besar pada siswa kelas II yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa pengembangan buku cerita fabel layak digunakan dan diterapkan di Sekolah Dasar.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah buku cerita fabel divalidasi, dilakukan revisi sebagai tahap penyempurnaan atau perbaikan untuk buku cerita fabel, diujicobakan di Sekolah Dasar, dihakikan media, dan diterbitkan. Maka, buku cerita fabel ini akan diserahkan kepada guru kelas II di SDN 7 Limboto Barat.

Pembahasan

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa buku cerita fabel yang menggunakan bahasa Indonesia. Buku cerita fabel digunakan sebagai media membaca. Buku ini memuat tiga cerita fabel. Pertama, cerita yang berjudul “kasih sayang seekor kelinci kepada orang tua”. Kedua, cerita yang berjudul “kisah semut dan kupu-kupu”. Ketiga, cerita yang berjudul “si tupai betina yang berhati mulia”. Penelitian sebelumnya terkait pengembangan buku cerita anak berbasis fabel dengan metode berbeda sudah dilakukan oleh Khoerulnisa et al (2023). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa buku cerita anak berbasis fabel yang dikembangkan melalui model Dick & Carey terbukti layak digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan dilakukan melalui delapan tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga produksi akhir. Hasil uji validasi menunjukkan penilaian baik hingga sangat baik dari ahli media dan materi, serta respon positif dari peserta didik pada berbagai tahap uji coba. Dengan demikian, buku ini efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter anak.

Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN 7 Limboto Barat. Produk berupa buku cerita fabel ini dikembangkan dengan menggunakan desain model pengembangan oleh Thiagarajan (1974), yaitu model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Menurut Riani Johan et al (2023:373) bahwa model 4-D adalah model yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Alasan peneliti memilih model pengembangan 4D karena model pengembangan 4D ini cocok untuk mengembangkan buku cerita fabel yang dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang berkualitas.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap pendefinisian, yaitu berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan. Menurut Aliyah et al (2022:5) bahwa tahap pendefinisian adalah tahap menetapkan dan mendefinisikan syarat kebutuhan pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan awal. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi di sekolah, mewawancarai guru kelas II SDN 7 Limboto Barat, dan membagikan instrumen angket kepada siswa kelas II.

Adapun hasil dari wawancara yang telah diperoleh pada tahap awal ini adalah siswa cepat merasa bosan ketika membaca buku cerita fabel yang ukuran tulisannya terlalu kecil dan padat. Buku cerita fabel yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ukurannya kecil. Masalah lain yang peneliti temukan, yaitu cerita fabel yang digunakan oleh pihak sekolah dalam pembelajaran hanya dalam bentuk teks cerita fabel yang tidak terdapat gambar-gambar yang mendeskripsikan isi cerita. Sehingga siswa cepat merasa bosan apabila hanya menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik.

Kendala yang dialami oleh guru saat menggunakan media pembelajaran, yaitu pada saat memberikan pemahaman kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan memaknai isi bacaan yang terdapat di dalam buku cerita fabel yang belum sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Karena masih terdapat beberapa siswa yang

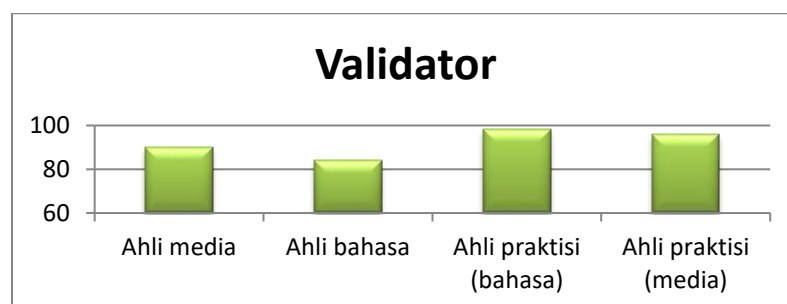
meskipun sudah diberikan penjelasan oleh guru, tetapi beberapa siswa tersebut tetap tidak paham. Adapun solusi yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kendala tersebut, yaitu dengan meminta beberapa siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi untuk menjadi teman sejawat yang dapat membantu siswa lain dalam memahami isi bacaan dan memaknai isi bacaan yang terdapat di dalam buku cerita fabel.

Untuk hasil angket instrumen yang telah dibagikan kepada siswa kelas II yang berjumlah 12 orang terkait kondisi awal pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran telah mendapatkan respon bahwa dalam pembelajaran siswa selalu menggunakan media pembelajaran dan jenis media pembelajaran yang digunakan, yaitu teks cerita, gambar, video pembelajaran dan buku cerita. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam belajar. Siswa merasa tertarik dan antusias pada saat menggunakan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga sangat merasa senang pada saat menggunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Tahap kedua, yaitu tahap perancangan, pada tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Menurut Sholikhah (2020:16) bahwa tahap perancangan bertujuan untuk menentukan desain yang akan diterapkan. Tahap perancangan dari buku cerita fabel ini, yaitu menentukan judul media yang akan dikembangkan, menentukan bahan bacaan, menentukan tampilan media, menyiapkan semua gambar-gambar, mendesain halaman sampul depan dan sampul belakang, pemilihan background, menyisipkan gambar, pemilihan *font* dan ukurannya. Dalam membuat tampilan buku cerita fabel ini, didesain dengan menggunakan aplikasi canva.

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan, berisi kegiatan membuat rancangan menjadi sebuah produk berupa buku cerita fabel. Menurut Dola & Tarigan (2023:6161) bahwa tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk sesudah direvisi oleh validator. Validasi ini dilakukan oleh dosen validator ahli bahasa, ahli media, dan guru SDN 7 Limboto Barat. Setelah itu, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan penilaian menggunakan instrumen validasi. Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 84% dan termasuk dalam penilaian sangat layak, hasil validasi ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dan termasuk dalam instrumen penilaian sangat layak dan hasil validasi oleh ahli pengguna/praktisi dari segi media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dan termasuk dalam instrumen penilaian sangat layak. Sedangkan dari segi bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 98% dan termasuk dalam instrumen penilaian sangat layak. Dari ketiga validator menyatakan bahwa buku cerita fabel ini layak untuk diujicobakan.

Diagram 5. Hasil Validasi Oleh Validator



Berdasarkan hasil validasi buku cerita fabel sebagai media membaca untuk siswa yang dikembangkan sangat layak digunakan. Hasil akumulasinya memperoleh rata-rata 92% dengan penilaian sangat layak.

Pada tahap keempat, yaitu revisi desain, revisi ini dilakukan sebagai tahap penyempurnaan pada buku cerita fable. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas II di SDN 7 Limboto Barat dengan jumlah keseluruhan ada 12 siswa. Uji coba dalam penelitian ini ada dua, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa kelas II yang berjumlah 6 orang. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan kepada semua siswa kelas II yang berjumlah 12 orang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pada saat dilakukannya uji coba, siswa membaca buku cerita fabel dengan mudah. Siswa merasa tertarik dan juga merasa antusias ketika menggunakan buku cerita fabel. Selain itu, dengan adanya buku cerita fabel ini siswa dapat memahami isi cerita dengan baik sehingga siswa dapat belajar kosa kata baru dan yang paling penting semua siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Setelah buku cerita fabel ini diuji cobakan, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas II, beliau mengatakan bahwa buku cerita fabel ini dapat menjawab kebutuhan proses pembelajaran. Buku cerita fabel ini dapat meningkatkan minat dan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa, serta dapat menarik perhatian siswa. Isi ceritanya sangat menarik dan mudah dipahami. Dengan adanya buku cerita fabel dapat membuat siswa merasa senang dan antusias. Keunggulan buku cerita fabel ini, yaitu dapat menambah kosa kata baru dan membuat siswa merasa antusias. Sedangkan kekurangan dari media ini, yaitu pada tata letak gambar perlu dikembangkan. Adapun saran yang diberikan, yaitu semoga bisa disebarluaskan ke sekolah agar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada hari Senin 10 Maret 2025 di kelas II SDN 7 Limboto Barat dengan jumlah 6 siswa. Dari hasil pengisian angket oleh siswa kelas II telah diperoleh bahwa siswa merasa tertarik dan senang menggunakan buku cerita fabel ini dan isi cerita dari media ini menarik. Beberapa siswa memberikan respon bahwa cerita yang disajikan mudah dipahami. Namun, ada beberapa siswa yang memberikan respon bahwa cerita yang disajikan cukup mudah dipahami dan tulisan yang digunakan jelas untuk dibaca. Tampilan gambar dan warna pada buku cerita fabel ini terlihat menarik. Sebelumnya siswa sudah pernah membaca buku cerita fabel. Akan tetapi, buku cerita fabel yang digunakan oleh siswa kurang menarik karena tidak terdapat balon percakapan dan cerita fabel yang telah dibuat oleh peneliti ini belum pernah dibaca oleh siswa. Dari hasil uji coba kelompok kecil pada siswa kelas II yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa pengembangan buku cerita fabel layak digunakan.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan pada hari Senin, 14 April 2025 di kelas II SDN 7 Limboto Barat dengan jumlah 12 siswa. Dari hasil pengisian angket oleh siswa kelas II telah diperoleh bahwa siswa merasa tertarik menggunakan buku cerita fabel ini dan isi cerita dari media ini menarik. Cerita yang disajikan juga mudah dipahami oleh siswa dan ukuran tulisan yang digunakan sangat jelas. Tampilan gambar dan warna pada buku cerita fabel ini terlihat menarik. Dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dapat dikatakan bahwa pengembangan buku cerita fabel layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap keenam, yaitu penyebaran, menurut Ferdiantini et al (2023:47) bahwa tahap penyebaran adalah tahap menyebarluaskan produk agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Setelah buku cerita fabel divalidasi, dihakikan, dan diterbitkan. Maka, buku cerita fabel ini akan diserahkan kepada guru kelas II di SDN 7 Limboto Barat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku cerita fabel untuk siswa kelas II, dapat disimpulkan bahwa buku ini mengisahkan kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia, dengan tiga cerita utama yaitu *Kasih Sayang Seekor Kelinci kepada Orang Tua*, *Kisah Semut dan Kupu-Kupu*, dan *Si Tupai Betina yang Berhati Mulia*. Setelah produk dikembangkan, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan validasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli praktisi/pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku ini sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan 84% dari ahli bahasa, 90% dari ahli media, dan 96% serta 98% dari ahli praktisi untuk aspek media dan bahasa. Rata-rata keseluruhan mencapai 92%, dengan kategori penilaian sangat layak. Tahap berikutnya adalah uji coba buku kepada siswa kelas II SDN 7 Limboto Barat, yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (6 siswa) dan kelompok besar (12 siswa). Uji coba dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Hasil dari kedua tahap uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan buku cerita fabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa buku ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan penelitian pengembangan buku cerita fabel, peneliti mengemukakan beberapa saran, yaitu bagi guru, disarankan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif berperan selama proses belajar mengajar. Bagi pihak sekolah, sebaiknya menyediakan media pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan buku cerita fabel dengan inovasi baru yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, Aimatul, & Nurul Istiqfaroh. 2022. "*Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*". Jurnal: Muassis Pendidikan Dasar. 1(1).
- Amirono dan Daryanto. 2016. *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran kurikulum 2013*. Malang : Gava Media.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8737/6621>
- Dola, D., & Tarigan, D. 2023. "*Pengembangan Buku Cerita Berbasis Flipbook Dengan Model Problem Based Learning Pada Tema 8 Kelas II SD Negeri 106163 Bandar Klippa*". Jurnal: Ilmiah Pendidikan Dasar. 8(1).
- Ferdiantini, Aniek., I Nyoman Sudiana & Sariyasa. 2023. "*Buku Cerita Bergambar Kearifan Lokal Arja Untuk Menanamkan Profil Pelajar Pancasila Pada Dimensi Berkebhinekaan Global*". Jurnal: Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran. 7(3).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Hapsari, N. R., & Sumartini. 2016. "*Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa SMP*". Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia. 5(2).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Khoerulnisa, A., Nurfadhillah, S., & R., A. (2022). *Pengembangan buku cerita anak berbasis fabel siswa kelas III SDN Duri Kosambi 06 Pagi*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(20). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8737/6621>
- Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kualitatif, cetakan ke-36*, Bandung: PT. Remaja

- Rosdakarya Offset, 6.
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. 2022. *"Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar"*. Jurnal: Basicedu. 6(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>
- Musbikhah, S. 2024. *"Pengembangan Buku Fabel "Kiki Dan Kiku" Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mengasah Kemampuan Literasi Siswa Kelas II SDN Tambakan Bangil"*.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/67710/2/200103110090.pdf>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. 2023. *Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan*. Jurnal: Pendidikan. 1(6).
<https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/article/view/455>
- Sardiana, E., Marlani, C., & Al Fuad, Z. (2020). *Analisis nilai karakter yang terkandung pada buku fabel anak*. Basic Education Studies, 1(1).
<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/74>
- Setyowati, A. R. 2022. *"Pengembangan Buku Dongeng Fabel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Di SDN 2 Panarung Kota Palangka Raya"*.
<http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/5221/1/SKRIPSI%20AIS%20RANTAUNI%20SETYOWATI%20%26%201701170088.pdf>
- Sholikhah. 2020. *"Pengembangan Buku Ajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Materi Trigonometri"*. Jurnal: Pendidikan Bahasa Inggris. 7(2).
<http://repository.unimus.ac.id/4665/>
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Yulianti, U. H., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. 2022. *"Pengembangan Buku Fabel Dwibahasa Bermuatan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD Kelas Dasar"*. Jurnal: Sastra Indonesia. 11(3).
<https://doi.org/10.15294/jsi.v11i3.61287>