

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini dipaparkan (1) deskripsi produk, (2) penyajian data hasil validasi produk, (3) analisis data hasil validasi revisi produk, dan (4) revisi produk. Secara berturut-turut, keempat hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

4.1 Deskripsi Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar bermuatan karakter. Bahan ajar ini mengandung nilai-nilai karakter, baik dalam pemilihan cerita maupun penyajian materinya. Melalui bahan ajar ini, siswa diarahkan secara langsung dan tidak langsung untuk meneladani karakter baik dalam fabel sekaligus mengembangkan pengetahuan (kognitif) dan kreativitas (psikomotorik). Siswa diajak untuk belajar secara holistik, yaitu dari mulai memahami teks fabel sampai memerankan teks fabel. Kreativitas siswa tidak hanya dikembangkan dalam bentuk tulis, tetapi juga dalam bermain peran. Untuk itu, bahan ajar ini dilengkapi dengan materi berbasis saintifik, contoh/pemodelan, latihan, petunjuk untuk kerja, ringkasan materi, evaluasi akhir, sampai penilaian diri. Bahan ajar ini menggunakan istilah *prolog*, *episode*, dan *epilog*. Penamaan istilah tersebut dipilih karena bersifat lebih luwes, santai, dan sesuai dengan isi bahan ajar (teks fabel) yang menggambarkan jalinan cerita.

Episode satu berjudul *Mengenal Teks Fabel* membahas kompetensi dasar 3.11, yaitu mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Dalam pembelajaran episode ini, siswa diharapkan mampu

menemukan karakteristik teks fabel dan menemukan unsur intrinsik teks fabel. Episode ini terdiri atas empat bagian utama, yaitu (1) memahami bersama, (2) memahami secara mandiri, (3) menentukan unsur intrinsik, dan (4) membandingkan unsur intrinsik. Teori yang dipaparkan berisi pengenalan teks fabel, karakteristik teks fabel, dan unsur intrinsik teks fabel.

Selain itu, ada yang istimewa dari episode ini, yaitu disajikannya berbagai jenis fabel klasik, modern, hingga terjemahan. Salah satu cerita fabel klasik istimewa yang disajikan berjudul *Sang Kancil dan Harimau*. Fabel ini menceritakan tentang kancil yang cerdik, yang mampu mengelabui harimau yang terkenal kegagahannya dengan mengatasnamakan Nabi Sulaiman sebagai tipu daya kancil, hingga akhirnya harimau berhasil tertipu beberapa kali dan meninggal dunia akibat kedunguannya. Cerita tersebut mengandung pesan bahwa seseorang yang kecil belum tentu lemah, dia bisa kuat dan bisa mengalahkan lawannya yang besar hanya dengan kecerdikan dan keberanian yang dimilikinya. Sosok kancil yang menjadi pionir dari cerita fabel terutama cerita fabel Indonesia, sebenarnya menggambarkan tipe idealnya orang Jawa atau Melayu Indonesia, yaitu seseorang yang memiliki kecerdikan yang tenang dalam menghadapi kesulitan, selalu dapat memecahkan masalah yang rumit tanpa banyak ribut dan tanpa banyak emosi.

Episode dua berjudul *Memahami Teks Fabel*, membahas kompetensi dasar 4.11, yaitu menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. Dalam pembelajaran episode ini, siswa diharapkan mampu memahami isi teks fabel dan menceritakan kembali isi teks fabel. Episode ini terdiri atas tiga bagian utama,

yaitu (1) memahami bersama, (2) memahami secara mandiri, dan (3) menceritakan kembali. Teori yang dipaparkan berisi alur teks fabel dan langkah-langkah menceritakan kembali isi teks fabel.

Pada episode ini disajikan beragam contoh cerita fabel yang menarik dan dilengkapi dengan ilustrasi untuk menambah semangat belajar siswa. Pembuka episode ini disajikan dialog antara kancil dan belalang yang berusaha mengingat sahabat mereka, yaitu semut. Meski dia memiliki tubuh yang kecil mungil namun suka bergotong royong dan suka membantu sesama. Selanjutnya, disajikan fabel berjudul *Semut dan Belalang*, fabel ini mengisahkan sosok semut yang giat bekerja, mengumpulkan makanan sebagai bekal pada musim dingin. Namun, berbeda dengan belalang dia lebih memilih bermalas-malasan dan bernyanyi riang dibandingkan mengumpulkan makanan, hingga akhirnya musim dingin tiba belalang pun mulai kehausan dan kelaparan karena ia tidak memiliki simpanan makanan hingga semut mendengar ratapan belalang dan menasihati belalang untuk tidak bermalasan. Cerita tersebut mengandung pesan bahwa harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk mengerjakan hal-hal positif guna di masa datang seperti pepatah *sedia payung sebelum hujan* dan saling membantu sesama. Hal yang menarik dari cerita ini adalah sikap semut yang tidak sakit hati meski kata-katanya (nasihatnya) pernah diabaikan oleh belalang. Semut tulus membantu, ‘tidak peduli’ respon penolakan dari belalang. Inilah salah satu karakter yang ingin disampaikan dalam bahan ajar ini. Melalui cerita ini, siswa diharapkan tergerak untuk meneladani sifat baik tanpa mereka merasa ‘digurui’, diperintah, ataupun dipaksa.

Pada akhir episode, setelah siswa memahami cerita fabel dengan baik, disajikan latihan untuk mendongeng disertai dengan tips dan trik mendongeng dan lembar penilaian guna mengevaluasi hasil mendongeng. Selain itu juga disajikan beragam sajian materi yang menarik beserta cara-cara penyelesaiannya yang mampu memahamkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan.

Episode tiga berjudul *Mengenal Struktur Teks Fabel*, membahas kompetensi dasar 3.12, yaitu menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Dalam pembelajaran episode ini, siswa diharapkan mampu menemukan struktur teks fabel dan menemukan unsur kebahasaan teks fabel. Episode ini terdiri atas empat bagian utama, yaitu (1) memahami bersama, (2) memahami secara mandiri, (3) membandingkan struktur, dan (4) mengenal unsur kebahasaan. Teori yang dipaparkan berisi struktur teks fabel dan unsur kebahasaan teks fabel.

Pada episode ini siswa akan mempelajari struktur teks fabel dan unsur kebahasaan dari teks fabel dengan berbagai macam model latihan-latihan. Untuk mengawali pengenalan dari struktur fabel disajikan dialog kancil dan belalang yang membahas tentang sahabatnya yaitu ayam. Untuk menjadi ayam diperlukan beberapa tahapan mulai dari telur, anak ayam hingga ayam dewasa. Begitu pula dengan cerita fabel, untuk menjadi cerita fabel yang sempurna juga harus melengkapi bagian-bagiannya seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda sehingga cerita tersebut dapat menjadi cerita fabel yang sempurna. Oleh karena itu, pada bagian awal bab disajikan cerita fabel yang berjudul *Ayam Cerdik*, cerita tersebut juga memberikan contoh kepada siswa dalam mengatasi masalah, ayam

yang bertubuh kecil dapat mengalahkan rubah yang ingin memangsanya dengan kecerdikannya yaitu dengan mengelabui rubah hingga akhirnya rubah berlari terbirit-birit meninggalkan ayam dan selamatlah ayam dari rubah yang ingin memakannya. Kemudian, disajikan materi-materi yang dilengkapi dengan peta konsep dan latihan-latihan soal yang memenuhi kriteria berpikir tingkat tinggi atau HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk memperdalam penguasaan materi.

Episode empat berjudul *Memerankan Teks Fabel*, membahas kompetensi dasar 4.12, yaitu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Dalam pembelajaran episode ini, siswa diharapkan mampu menyusun naskah cerita fabel dan memerankan cerita fabel. Episode ini terdiri atas tiga bagian utama, yaitu (1) memahami bersama, (2) menyusun naskah cerita, dan (3) memerankan cerita fabel. Teori yang dipaparkan berisi langkah-langkah menyusun naskah dan langkah-langkah memerankan cerita fabel.

Di episode ini, siswa diajak mengeksplorasi bakat-bakat mereka, seperti bakat menulis dan menyusun naskah cerita hingga memerankan cerita fabel yang telah mereka tulis ataupun yang naskah cerita yang telah disadur. Untuk mengawali episode ini disajikan cerita yang telah dikisahkan kembali dari *Kalillah wa Dimnah*, yaitu kumpulan cerita fabel dari berbagai belahan dunia yang mengisahkan kebajikan hidup filosof atau sufi, yang berjudul *Gajah dan Kelinci*. Cerita tersebut menceritakan tentang gajah yang memporak-porandakan rumah-rumah kelinci untuk mencari minum hingga membuat kelinci murka dan meminta gajah untuk tidak pernah datang lagi ke rumah-rumah kelinci bukan

dengan kekerasan ataupun peperangan, melainkan dengan siasat dan taktik cerdik kelinci yang akhirnya membuat gajah meminta ampun dan berjanji untuk tidak mengulangi perbuatannya kembali. Setelah memahami cerita tersebut disajikan latihan berupa soal HOTS, tips dan trik, contoh naskah drama fabel, contoh ekspresi, contoh gerak, hingga contoh pementasan drama yang disajikan dalam bentuk kode batang yang dapat diakses melalui internet. Pada penutup episode ini disajikan latihan memerankan cerita fabel sekaligus menilai penampilan kelompok lain dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disajikan.

Pada setiap episode dari bahan ajar teks fabel ini dilengkapi dengan contoh teks fabel dan latihan-latihan untuk memperdalam penguasaan materi teks fabel. Contoh-contoh teks fabel dipilih secara selektif yang bermuatan pendidikan karakter agar dapat dijadikan teladan yang baik untuk siswa. Selain itu, juga dilengkapi *Lembar Refleksi* untuk memberikan apresiasi terhadap diri siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam memahami setiap materi yang disajikan. Selanjutnya, pada akhir rangkaian episode terdapat kalimat motivasi untuk mengajak siswa agar semangat belajar. Tampak pada kutipan berikut.

Dari hati jadi aksi
 Dari hati turun ke kaki
 Cita-cita jangan hanya diangan-angan
 Tapi harus diwujudkan dan diperjuangkan

Mari kita berkreasi
 Untuk meraih gemilang prestasi
 Salam Prestasi!

(hlm. 68)

Selain rangkaian episode di atas, terdapat *epilog* berjudul *Mengasah Diri* dengan tujuan pembelajaran mengasah pengetahuan tentang cerita fabel. Episode

ini berisi latihan-latihan berupa pilihan ganda untuk meningkatkan pemahaman siswa. Soal latihan dikembangkan dari Kompetensi Dasar 3.11, 3.12, 4.11, hingga 4.12 yang disajikan dalam bentuk soal LOST dan HOTS mencakup C4 (menganalisis) sampai C6 (mencipta).

Sistematika penyajian bahan ajar terdiri atas bagian awal, inti, dan penutup. Bagian awal terdiri atas sampul dalam, kata pengantar, daftar isi, dan petunjuk penggunaan. Pada bagian inti, terdiri atas tiga bagian, yaitu pembelajaran memahami, pembelajaran menangkap makna teks fabel, dan refleksi pembelajaran. Pada bagian refleksi pembelajaran diberi judul *Mengukur Kemampuan Diri*. Pada bagian tersebut disajikan lembar refleksi yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus diisi sesuai dengan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disajikan pada setiap episode. Bagian penutup bahan ajar ini dilengkapi dengan daftar rujukan dan tentang penulis. Daftar rujukan berisi daftar sumber informasi baik berupa buku maupun artikel yang menjadi bahan pustaka yang digunakan dalam menyusun bahan ajar dan terdapat laman situs web teks fabel yang dapat diakses. Data diri penulis juga dicantumkan sebagai bagian dari pengenalan diri dan pertanggung jawaban penulis terhadap bahan ajar. Pembaca juga diperkenankan untuk berkomunikasi atau berdiskusi melalui alamat surat elektronik yang dicantumkan pada bagian ini.

Bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan ragam bahasa formal dan komunikatif, baik dalam pemaparan teori, penyajian contoh, pengembangan latihan, langkah-langkah pembelajaran, maupun refleksi pembelajaran. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan logis tercermin dalam setiap pemaparan

materi. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan logis akan memudahkan pengguna bahan ajar khususnya siswa untuk memahami dan menangkap makna teks fabel.

Hal ini, misalnya ditunjukkan dengan penggunaan kata ganti *kalian* dan *kita* untuk sapaan kelompok. Penggunaan kata sapaan tersebut dinilai memiliki kesan dialogis dan akrab antara penulis bahan ajar (sebagai orang pertama) dan siswa (orang kedua). Sebagaimana tampak pada kutipan berikut.

Salam siswa hebat! Setelah kalian membaca cerita berjudul “Harimau yang Kembali Terkecoh”, tentu kalian bisa menjawab pertanyaan Pak Kancil dan Paman Belalang ini, kan?

(hlm. 4)

Bahan ajar ini juga menggunakan kata ‘ayo’ dan ‘mari’ secara bergantian. Dua kata ini mengandung ajakan yang telah bersahabat bagi siswa, terutama usia remaja (SMP). Kata “ayo” dan “mari” menunjukkan keterlibatan pihak pertama. Artinya, dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak sekadar “diperintah” melainkan “diajak” mengikuti. Penulis bahan ajar yang posisinya sejajar dengan guru (dalam praktik pembelajaran langsung) seakan terlibat dalam kegiatan belajar siswa. Terlebih, penggunaan bahasa tetap disesuaikan dengan PUEBI. Sebagaimana tampak pada kutipan berikut.

Halo siswa hebat! Selamat sudah mengikuti kedua cerita di atas dengan baik. Ayo siapa bisa menebak, kedua cerita di atas termasuk jenis cerita yang mana ya? Yang bisa menjawab, langsung isi kolom berikut dengan alasannya ya.

(hlm. 7)

Bahan ajar ini dicetak di kertas ukuran B5 (176 x 250 mm), salah satu ukuran bahan ajar yang disarankan sesuai ISO (ukuran bahan ajar adalah A4, A5, dan B5). Penempatan huruf secara proporsional menggunakan rata kanan-kiri.

Tampilan bahan didominasi warna-warna cerah, yaitu biru, kuning, hijau dan merah. Tulisan dalam bahan ajar menggunakan ditulis dengan dominasi warna hitam, kecuali peta konsep. Warna pada peta konsep menggunakan warna yang cerah. Untuk memberikan kesan menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Gambar-gambar yang digunakan dalam bahan ajar dapat membangun suasana semangat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang berkaitan dengan teks fabel yang sedang melakukan aktivitas sesuai dengan penyajian teks dalam bahan ajar. Pemilihan gambar tersebut mampu memperjelas materi sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian siswa pada informasi yang akan disampaikan.

4.2 Penyajian Data Hasil Validasi

Data yang diperoleh dari hasil validasi bervariasi karena ada empat kategori validator yang digunakan dalam penilaian bahan ajar. Tiga validator dan tiga praktisi. Validator yang dilibatkan meliputi ahli pengembangan, ahli pembelajaran, dan ahli sastra. Adapun praktisi yang dilibatkan meliputi tiga guru dari tiga sekolah yang berbeda di Tulungagung. Guru yang dilibatkan mewakili sekolah kategori tinggi, sedang, dan mundur (istilah ini hanya untuk membedakan perbedaan karakteristik pembelajaran dan kelengkapan fasilitas).

Validasi bahan ajar dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2020 sampai dengan 14 Juli 2020. Validasi bahan ajar melibatkan tiga validator ahli dan tiga praktisi. Validator ahli, di antaranya (1) ahli pengembangan, yaitu Ruli Andayani, M. Pd., dosen Jurusan Tadris Bahasa Indonesia IAIN Tulungagung, (2) ahli

pembelajaran, yaitu Titik Dwi Ramthi Hakim, M. Pd., dosen Jurusan Tadris Bahasa Indonesia IAIN Tulungagung, dan (3) ahli sastra, yaitu Dra. Siti Zumrotul Maulida, M. Pd. I., dosen jurusan Tadris Bahasa Indonesia IAIN Tulungagung. Adapun praktisi, di antaranya (1) Fitri Purwitasari, S. Pd., Gr., M. Pd., guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Tulungagung, (2) Markoni, S. Pd., guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 4 Tulungagung, (3) Sri Haruni, S. Pd., guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Tulungagung.

Data yang diperoleh dari ahli pengembangan, ahli pembelajaran, ahli sastra dan praktisi berupa data numerik dan data verbal. Data numerik berupa skor yang diperoleh dari instrumen. Adapun data verbal merupakan data yang dikumpulkan melalui informasi lisan atau tertulis yang berupa saran dan komentar yang dihimpun ketika melakukan validasi bahan ajar untuk memperjelas aspek produk yang harus direvisi.

Uji validasi produk dalam instrumen menggunakan empat kriteria penyekoran. Skor 1 dan 2 menunjukkan bahwa bahan ajar harus direvisi, sedangkan skor 3 dan 4 menunjukkan bahwa bahan ajar sudah layak diimplementasikan. Untuk mengetahui tindak lanjut produk, data numerik hasil validasi bahan ajar terdiri atas empat kriteria, yaitu (1) apabila hasil uji kelayakan bahan ajar mencapai tingkat persentase 85-100%, bahan ajar ini tergolong sangat baik dan dapat diimplementasikan (I), (2) apabila hasil uji kelayakan bahan ajar mencapai tingkat persentase 75-84%, bahan ajar ini tergolong baik dan dapat diimplementasikan dengan sedikit revisi, (3) apabila hasil uji kelayakan bahan ajar mencapai tingkat persentase 55-74%, bahan ajar ini tergolong kurang baik dan

revisi sesuai catatan (R), dan (4) apabila hasil uji kelayakan bahan ajar mencapai tingkat persentase $< 55\%$, bahan ajar ini tergolong sangat kurang baik dan direvisi dengan perubahan (R).

Berdasarkan pedoman tersebut, apabila skor hasil uji mencapai $\geq 75\%$, berarti bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diimplementasikan dalam pembelajaran memahami dan menangkap makna teks fabel. Data yang mencapai $\geq 75\%$ akan diberi kode "I" yang berarti implementasi. Sebaliknya, jika skor hasil uji bahan ajar ternyata $\leq 74\%$, produk harus direvisi agar memenuhi kriteria kelayakan. Data yang hanya $\leq 74\%$ diberi kode "R" yang berarti revisi, sebagaimana dimuat pada metodologi penelitian dan pengembangan.

Dengan pedoman tersebut, keputusan untuk revisi atau implementasi bahan ajar *Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas* menjadi jelas. Namun, pedoman penilaian menggunakan skor bukan penentu utama dilakukan revisi atau implementasi karena dalam penelitian ini masih mempertimbangkan data verbal yang berupa komentar dan saran dari subjek uji.

Penyajian data hasil validasi bahan ajar memaparkan data nonverbal berupa skor dan data verbal berupa komentar dan saran dari instrumen para ahli dan praktisi sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Bahan Ajar

SUB KOMPONEN	BUTIR	VALIDATOR			PRAKTISI			HV	TL
		1	2	3	1	2	3	%	R/I
I. Kelayakan Isi									
A. Muatan Pendidikan Karakter	1. Menampilkan cerita dengan konflik yang memiliki unsur pendidikan karakter (religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, demokratis, semangat belajar, percaya diri, dan seterusnya)	4	3	4	3	4	4	91,7	I
	2. Menampilkan tokoh yang cerdas dan kreatif dalam memecahkan masalah	3	3	3	3	4	3	79,1	I
	3. Menampilkan sikap tokoh yang berkarakter dan pantang menyerah	3	3	3	3	4	4	83,3	I
	4. Mengajak pembaca untuk berbuat dan bertindak menanamkan karakter pada diri masing-masing	4	3	3	3	4	3	83,3	I
B. Kelengkapan Materi	5. Teori yang dijabarkan dalam bahan ajar ini meliputi, pengertian teks fabel, struktur teks fabel, dan unsur-unsur teks fable	4	3	3	3	3	4	83,3	I
	6. Latihan-latihan yang dikembangkan memberi kesempatan siswa untuk memahami dan mengembangkan pengertian teks fabel, struktur teks fabel, dan unsur-unsur teks fabel	4	3	3	4	3	3	83,3	I
	7. Contoh-contoh yang disajikan meliputi pengertian teks fabel, struktur teks fabel, dan unsur-unsur teks fabel	4	3	3	4	4	4	91,7	I
C. Kedalaman Materi	8. Uraian materi yang dijabarkan dalam bahan ajar ini sesuai dengan kebutuhan informasi siswa SMP kelas VII	4	3	3	3	4	3	83,3	I
	9. Contoh-contoh yang dijelaskan dalam bahan ajar ini sepadan dengan kebutuhan siswa SMP kelas VII	4	3	2	4	4	3	83,3	I
	10. Latihan-latihan yang dijelaskan dalam bahan ajar ini sesuai dengan kebutuhan siswa SMP kelas VII	3	3	2	3	3	4	75	I
D. Keakuratan Materi	11. Materi-materi yang dikembangkan dalam bahan ajar ini sesuai dengan teori hakikat teks fable	4	3	3	3	4	3	83,3	I

SUB KOMPONEN	BUTIR	VALIDATOR			PRAKTIKI			HV	TL
		1	2	3	1	2	3	%	R/I
	12. Latihan-latihan yang dikembangkan dalam bahan ajar ini sesuai dengan prinsip-prinsip hakikat teks fabel dan kompetensi yang harus dicapai	3	3	3	3	3	4	79,1	I
	13. Contoh-contoh yang disajikan dalam bahan ajar ini sesuai dengan prinsip-prinsip hakikat teks fabel dan kompetensi yang harus dicapai	3	3	3	4	4	4	87,5	I
	14. Pemilihan teks fabel dan ilustrasi sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai	4	3	3	3	4	3	83,3	I
	15. Pemilihan teks fabel mengandung muatan pendidikan karakter untuk menanamkan karakter siswa SMP kelas VII (religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, demokratis, semangat belajar, dan seterusnya)	3	3	2	4	4	4	83,3	I
E. Pendukung Materi Pembelajaran	16. Kesesuaian materi (gaya penulisan dan pemilihan teks fabel) dengan perkembangan ilmu	4	3	3	3	4	3	83,3	I
	17. Kesesuaian ilustrasi/contoh/latihan	3	3	3	3	3	3	75	I
	18. Tidak mendukung SARA, HAKI, pornografi, dan bias (gender, wilayah, dsb.)	4	3	3	3	4	3	83,3	I
Rata-Rata Kelayakan Isi		65	54	52	59	67	62	83,1	I
II. Kelayakan Bahasa									
A. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Siswa	19. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa SMP	4	3	2	3	4	3	79,1	I
	20. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional	4	3	3	3	4	3	83,3	I
B. Keterbacaan Pesan	21. Keterbacaan pesan	4	3	3	3	2	4	79,1	I
	22. Ketepatan bahasa (paparan materi dan contoh-contoh menggunakan bahasa komunikatif)	4	3	3	3	3	4	83,3	I
C. Keruntutan dan Kesantunan	23. Keruntutan dan keterpaduan bab	4	3	2	3	3	4	79,1	I
	24. Keruntutan dan keterpaduan paragraph	4	3	2	3	3	4	79,1	I

SUB KOMPONEN	BUTIR	VALIDATOR			PRAKTISI			HV	TL
		1	2	3	1	2	3	%	R/I
Gagasan									
Rata-Rata Kelayakan Bahasa		24	18	15	18	19	22	80,5	I
III. Kelayakan Penyajian									
A. Teknik Penyajian	25. Konsistensi sistematika penyajian	4	4	3	3	4	3	87,5	I
	26. Keruntutan konsep	4	3	3	3	4	3	87,5	I
	27. Keseimbangan antarbab	4	3	2	3	4	3	79,1	I
B. Penyajian Pembelajaran	28. Menggunakan pendekatan saintifik, model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dan <i>Project Based Learning</i>	4	4	3	4	4	4	95,8	I
	29. Melakukan integrasi dengan siswa menggunakan metode diskusi	4	4	3	4	4	4	95,8	I
C. Kelengkapan Penyajian	30. Bagian pendahulu	4	3	3	4	4	4	91,7	I
	31. Bagian isi	4	3	3	4	4	4	91,7	I
	32. Bagian penutup	4	3	3	4	4	4	91,7	I
Rata-Rata Kelayakan Penyajian		32	27	23	29	32	29	89,6	I
IV. Kelayakan Kegrafikan									
A. Penataan Desain	33. Desain bahan ajar atraktif, menarik, dan mudah dibaca sehingga mendorong semangat belajar siswa	4	3	3	4	4	3	87,5	I
	34. Desain bahan ajar memenuhi kriteria kreatif dan dinamis sehingga mendorong siswa berinisiatif belajar	3	3	3	4	4	3	83,3	I
	35. Desain bahan ajar ditata secara proporsional sehingga tidak membuat jenuh ketika dibaca	4	3	3	4	4	3	87,5	I
B. Pemilihan Warna	36. Pemilihan warna memberi kesan menarik, segar, dan semangat belajar	4	2	3	3	4	4	83,3	I
	37. Pemilihan warna memberi kesan mengajak pembaca melakukan tindakan	4	3	3	3	3	4	83,3	I
	38. Komposisi warna seimbang dan harmonis sehingga nyaman untuk dibaca dan dipelajari	3	3	3	4	4	4	87,5	I
C. Penggunaan Ilustrasi	39. Gambar sampul bahan ajar menggambarkan fabel	4	3	3	4	4	4	91,6	I
	40. Gambar dalam seluruh bagian bahan ajar tidak mengandung SARA, HAKI, pornografi, dan bias (gender, wilayah, dsb)	4	3	3	4	4	4	91,6	I
D. Penggunaan Huruf	41. Jenis huruf jelas, mudah dibaca, dan luwes sehingga tidak membuat mata lelah jika dibaca	4	3	3	4	4	4	91,6	I

SUB KOMPONEN	BUTIR	VALIDATOR			PRAKTIISI			HV	TL
		1	2	3	1	2	3	%	R/I
	42. Jenis huruf bervariasi (untuk membedakan teks utama, contoh, dan lembar kerja), tetapi tidak berlebihan	4	3	3	4	3	4	87,5	I
	43. Ukuran huruf proporsional antara judul, subjudul, uraian materi, contoh-contoh, dan latihan	4	3	3	3	4	4	87,5	I
Rata-Rata Kelayakan Kegrafikan		43	32	33	41	42	41	87,9	I
ANALISIS KESELURUHAN		164	131	123	147	160	154	85,2	I

Keterangan:

Validator 1	: Ahli Pengembangan
Validator 2	: Ahli Pembelajaran
Validator 3	: Ahli Sastra
Praktisi 1	: Guru SMPN 1 Tulungagung
Praktisi 2	: Guru SMPN 4 Tulungagung
Praktisi 3	: Guru SMPN 6 Tulungagung
HV	: Hasil Validasi
TL	: Tindak Lanjut
I	: Implementasi
R	: Revisi

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada tabel 4.1, ada keempat komponen dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Adapun rata-rata persentase yang dicapai oleh masing-masing komponen yaitu, (1) kelayakan isi mencapai 83,1%, (2) kelayakan bahasa mencapai 80,5%, (3) kelayakan penyajian mencapai 89,6%, (4) kelayakan kegrafikan mencapai 87,9 %, dan rata-rata keseluruhan dari empat komponen tersebut 85,2%. Dengan demikian, keempat komponen tersebut telah mencapai $\geq 75\%$, yang artinya tidak ada komponen yang perlu direvisi dan keempat komponen tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan.

Selain skor penilaian, data yang didapat adalah data verbal berupa komentar dan saran perbaikan. Berikut disajikan komentar dan saran perbaikan dari validator ahli dan praktisi.

Tabel. 4.2 Komentar dan Saran Perbaikan dari Validasi Ahli dan Praktisi

No.	SUB KOMPONEN	KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN
I. Kelayakan Isi		
1.	A. Muatan Pendidikan Karakter	<p>(V-1)</p> <p>a. Ahli pengembangan menyatakan bahwa bagian resolusi teks fabel berjudul “Semut dan Belalang” (hlm. 23) perlu dimodifikasi agar dapat menampilkan sikap tokoh yang lebih bijak dalam menyikapi permasalahan. Teks juga bisa diganti seluruhnya sesuai karakter yang diharapkan.</p> <p>(V-3)</p> <p>b. Ahli sastra menyatakan bahwa perlu menambahkan contoh cerita fabel yang lebih luas cakupan nilai karakternya agar cerita fabel juga lebih bervariasi.</p>
	B. Kedalaman Materi	<p>(V-1)</p> <p>a. Ahli pengembangan menyatakan bahwa latihan yang mirip dengan latihan sebelumnya perlu diganti (hlm. 40) karena model latihan kurang fokus pada pembahasan.</p> <p>(P-3)</p> <p>b. Praktisi tiga menyatakan bahwa sebaiknya, dari cerita yang disajikan ada refleksi berupa implementasi sikap dalam kehidupan sehari-hari.</p>
	C. Keakuratan Materi	<p>(V-1)</p> <p>a. Ahli pengembangan menyatakan bahwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Perlu menambahkan contoh naskah drama fabel yang akan dipentaskan siswa (bab 4). Jika ada tautan (barkot) pementasan akan lebih baik. 2) Perbaiki konsep dongeng (hlm. 31) 3) Informasi “Coret Pena” pada hlm. 45 sudah ada di hlm. 42 (terjadi pengulangan). Ganti/hapus salah satu. <p>(V-2)</p> <p>b. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa ilustrasi ada baiknya menyusun sendiri, khawatir dianggap plagiat karena sudah ada hak ciptanya.</p>
	D. Pendukung Materi Pembelajaran	<p>(V-1)</p> <p>a. Ahli pengembangan menyatakan bahwa tambahkan sumber gambar/ilustrasi pendukung.</p> <p>(V-2)</p> <p>b. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa ada beberapa kalimat yang perlu diperhatikan, seperti pertanyaan <i>apa kalian tahu?</i></p>
II. Kelayakan Bahasa		
2.	A. Keterbacaan Bahasa	<p>(V-1)</p> <p>a. Ahli pengembangan menyatakan bahwa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Perhatikan lagi penulisan nama tokoh dan

No.	SUB KOMPONEN	KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN
		penulisan dialog cerita. 2) Hindari penggunaan tanda baca berlebihan. 3) Gunakan bahasa Indonesia yang baku/formal, tetapi tetap komunikatif. 4) Terdapat dua pilihan jawaban dalam latihan yang sama. Harus ada dua alternatif jawaban yang beda/kontras. (V-2) b. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa perhatikan lagi kaidah/pedoman penulisan.
III. Kelayakan Kegrafikan		
3.	A. Pemilihan Warna	(V-2) Ahli pembelajaran menyatakan bahwa pemilihan warna bisa diganti dengan warna yang lebih ceria.
	B. Penggunaan Ilustrasi	(V-1) a. Ahli pengembangan menyatakan bahwa sudah bagus, tetapi lengkapi dengan sumber gambar jika bukan desain sendiri. (V-2) b. Ahli pembelajaran menyatakan bahwa ada baiknya menggunakan ilustrasi buatan sendiri.
	C. Penggunaan Huruf	(V-2) Ahli pembelajaran menyatakan bahwa judul sampul terlalu panjang. Bisa dipersingkat, misal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Fabel Wahana Kreativitas Tanpa Batas 2. Fabel Asah Kreativitas Tanpa Batas

Pada dasarnya, ketiga validator dan ketiga praktisi menyatakan bahwa bahan ajar ini sudah baik dan layak untuk diimplementasikan. Praktisi juga optimis bahwa bahan ajar akan diterima dan mudah diimplementasikan meski ada bagian-bagian terkecil yang perlu untuk diperbaiki.

4.3 Analisis Data dan Revisi Produk

Data validasi bahan ajar dari instrumen validasi menghasilkan data numerik dan data verbal. Data numerik berupa skor penilaian sedangkan data verbal berupa komentar dan saran perbaikan. Berikut disajikan analisis data validasi bahan ajar *Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa*

Batas dengan ahli pengembangan, ahli pembelajaran, ahli sastra, dan praktisi atau guru bahasa dan sastra Indonesia

4.3.1 Analisis Data dan Revisi Komponen Isi

Berdasarkan tabel 4.1, kelayakan isi bahan ajar mencapai 83,1%. Artinya, dalam hal isi (substansi) yang meliputi unsur muatan pendidikan karakter, kelengkapan materi, kedalaman materi, keakuratan materi, dan pendukung materi pembelajaran sudah memenuhi kualifikasi sangat baik sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan praktisi, bahan ajar ini masih perlu dilakukan perbaikan.

Adapun komentar yang disampaikan oleh validator dan praktisi meliputi empat sub komponen: muatan pendidikan karakter, kedalaman materi, keakuratan materi, dan pendukung materi pembelajaran. Pada muatan pendidikan karakter, ahli pengembangan menyarankan bahwa bagian resolusi teks fabel “Semut dan Belalang” (hlm. 23) perlu dimodifikasi agar dapat menampilkan sikap tokoh yang lebih bijak dalam menyikapi permasalahan atau teks juga bisa diganti seluruhnya sesuai karakter yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan saran yang disampaikan oleh ahli sastra untuk mengganti fabel yang sudah sering dinikmati oleh pelajar Indonesia dengan fabel terjemahan yang jarang diketahui dan tetap mengandung nilai moral serta memiliki jalan cerita yang menarik. Selain itu, pada kedalaman materi, ahli pengembangan menyarankan latihan yang mirip dengan latihan sebelumnya perlu diganti (hlm. 40) karena model latihan kurang fokus pada pembahasan. Sementara itu, praktisi juga menyarankan sebaiknya cerita yang disajikan ada refleksi berupa implementasi sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, pada keakuratan materi, ahli pengembangan menyarankan perlu menambahkan contoh naskah drama fabel yang akan dipentaskan siswa (bab 4). Jika ada tautan (barkot) pementasan akan lebih baik. Hal ini selaras dengan perkembangan iptek pada saat ini. Memperbaiki konsep dongeng (hlm. 31), informasi “Coretan Pena” pada hlm. 45 sudah ada di hlm. 42 (terjadi pengulangan). Ganti/hapus salah satu. Sementara itu, ahli pembelajaran menyarankan agar ilustrasi yang digunakan merupakan produk desain sendiri agar terhindar dari unsur plagiasi. Hal ini lebih kurang sama dengan saran yang disampaikan oleh ahli pengembangan tentang perlunya menambahkan sumber gambar/ilustrasi pendukung. Ahli pembelajaran menyarankan untuk memerhatikan kalimat pertanyaan, seperti pertanyaan *apa kalian tahu?*.

Tindak lanjut dari komentar dan saran tersebut adalah melakukan penggantian terhadap cerita fabel yang berjudul “Semut dan Belalang” dengan cerita fabel yang berjudul “Semut dan Jangkrik”. Kedua cerita ini memiliki alur cerita yang hampir sama namun pada cerita “Semut dan Jangkrik” memiliki akhir cerita yang lebih bijaksana dan dapat memberikan contoh pendidikan karakter untuk siswa, yaitu saling tolong menolong antar sesama. Walaupun jangkrik sudah berbuat kurang baik kepada semut namun semut tetap membantu jangkrik yang sedang kelaparan dengan memberikan jangkrik makanan dan minuman. Hingga akhirnya jangkrik berjanji untuk tidak malas dan lebih giat bekerja.

Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.



Gambar 4.1 Penyajian Cerita Fabel (semut) Sebelum Revisi



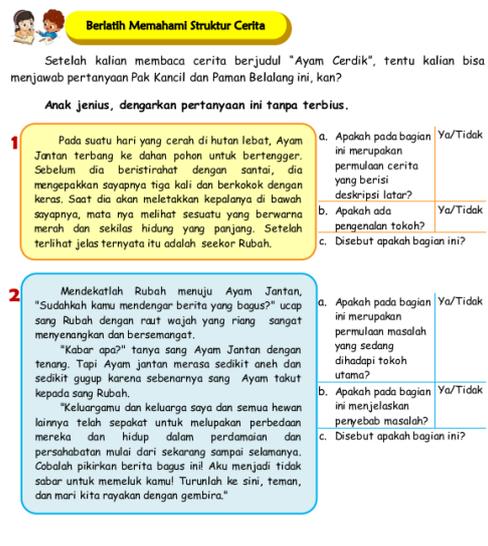
Gambar 4.2 Penyajian Cerita Fabel (semut) Setelah Revisi

Tindak lanjut dari komentar dan saran perbaikan tersebut adalah mengganti model latihan yang terdapat pada halaman 40 dengan model latihan HOTS, mengganti cerita fabel yang dianggap umum dengan cerita fabel dari buku kumpulan dongeng dunia yang telah disadur yang berjudul *Kalilah wa Dimnah* dan telah dikisahkan kembali menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMP, menambahkan latihan berupa implementasi dari cerita tersebut dengan memberikan contoh-contoh nilai kehidupan yang berkaitan dengan cerita, yaitu pada bagian contoh naskah drama cerita fabel.

Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.



Gambar 4.3 Penyajian Model Latihan Sebelum Revisi



Gambar 4.4 Penyajian Model Latihan Setelah Revisi

Hai siswa hebat, setelah kalian berhasil berkenalan dengan Sang Harimau, sekarang kalian akan diajak berkenalan dengan Sang Kupu-kupu. Dia memang memiliki bentuk yang indah. Namun, tahukah kalian? Sebelum menjadi kupu-kupu yang cantik, dia juga seringkali diejek oleh binatang-binatang lainnya. Tapi dia tidak membenci teman-temannya, justru dia mau menolong temannya yang mengejeknya itu. Sungguh memiliki hati yang baik ya. Jadi, selain cantik rupanya, dia juga cantik hatinya. Mau tau kisahnya? Ayo, kita baca dengan gembira.

Kupu-Kupu Berhati Mulia

Suatu hari nan cerah, seekor semut berjalan-jalan di taman. Ia sangat bahagia karena bisa berjalan-jalan melihat taman yang indah. Sang semut berkeliling taman sambil menyapa binatang-binatang yang ada di sana. Ia melihat sebuah kepompong di atas pohon. Sang semut menyindir bentuk kepompong yang jelek dan tidak bisa pergi ke mana-mana.

"Hei, kepompong alangkah jelek nasibmu. Kamu hanya bisa menggantung di ranting itu. Ayo jalan-jalan, lihat dunia yang luas ini! Bagaimana nasibmu jika ranting itu patah?"

Sang semut selalu membanggakan dirinya yang bisa pergi ke tempat ia suka. Bahkan, sang semut kuat mengangkat beban yang lebih besar dari tubuhnya. Sang semut merasa bahwa dirinya adalah binatang yang paling hebat. Si kepompong hanya diam saja mendengar ejekan tersebut. Pada suatu pagi sang semut kembali berjalan ke taman itu. Karena hujan, di mana-mana terdapat genangan lumpur.

Lumpur yang licin membuat semut tergelincir ke dalam lumpur. Ia terjatuh ke dalam lumpur. Sang semut hampir tenggelam dalam genangan itu. Semut berteriak sekencang mungkin untuk meminta bantuan.

Gambar 4.5 Penyajian Cerita Fabel Sebelum Revisi

diikuti dengan tiga materi yang relevan, memanti, memahami, dan mengasah. Untuk juga memastikan dengan menggunakan sangat menyayangi anak-anaknya tapi sayang sekali, dia kehilangan anak-anaknya karena kecerobohannya. Mau tau kisahnya? Ayo, kita baca dengan gembira.

Ratapannya Sang Singa Betina

Di sebuah hutan rimba tinggalah Singa Betina bersama kedua anaknya. Suatu ketika, Singa Betina meninggalkan kedua anaknya untuk mencari makanan. Pada saat Singa Betina mencari makanan, Singa Betina melihat seorang pemburu yang sedang mengangkat dan membanting dua anak singa hingga mati seketika itu Singa Betina teringat akan anaknya dan Singa Betina segera pulang untuk menemui anaknya.

Sesampainya di gua tempat tinggal Singa Betina bersama kedua anaknya, Singa Betina mengaum hebat dan punggungnya gemetar karena tak kuasa melihat anak-anaknya yang mati mengenaskan. "Aaaaaaumm, aaaaaumm, aaaaaumm."

Tanpa sengaja seekor Anjing Hutan mendengar auman Singa Betina dan segera mendatangi Singa Betina tersebut. "Apa yang kau lakukan, wahai Singa Betina? Apa yang terjadi denganmu? Coba ceritakan padaku," tanya Anjing.

"Ketika kedua anakku kutinggalkan dalam gua, ada seorang pemburu yang membunuh dan menguliti kedua anakku! Pemburu itu memukul kulit anak-anakku lalu menjemurnya di sebuah tanah lapang!" jelas Singa Betina.

"Jangan ribut! Jangan membuat suasana menjadi gaduh karena aumanmu itu!" Anjing Hutan menenangkan, "Coba kau renungkan, pemburu itu tidak akan melakukan kejahatan padamu, jika engkau tidak pernah melakukan suatu kejahatan terhadap makhluk lain!"

"Jika engkau sadar, sebenarnya engkau juga pernah melakukan hal yang sama seperti yang pemburu itu lakukan. Mereka pun juga merasakan kesedihan yang sama seperti yang engkau rasakan," lanjut Anjing.

"Bukanlah ada pepatah yang menyebutkan, jika engkau berbuat jahat, suatu saat nanti engkau akan dibalas dengan kejahatan. Sebaliknya, jika engkau berbuat baik, engkau juga akan dibalas dengan kebaikan. Seperti tanaman, ketika tiba waktu panen, hasil panenan juga sesuai dengan banyaknya benih yang ditanam. Sadarlah wahai Singa Betina, bahwa setiap perbuatan pasti ada balasannya," tegas Anjing hutan.

Gambar 4.6 Penyajian Cerita Fabel Setelah Revisi

Keselamatan negeri rimba!
 Akhirnya, Kelincilah yang dipilih sang raja untuk menggantikan singgasananya. Kelinci dipilih menjadi raja karena memiliki keberanian dan rasa tanggung jawab yang besar.
 Dikutip dengan perubahan seperlunya dari <https://www.kompasiana.com/acep.yonny/drama-raja-rimba-drama-anakanak>.

Dari cerita fabel di atas, kalian dapat memperoleh pembelajaran yang dapat kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti sikap pemberani kelinci yang menjadi pemimpin melawan para pemburu.

Nah, sekarang kalian lanjutkan nilai-nilai apa saja yang terdapat dalam cerita Sang Raja Rimba dapat kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tulis jawaban kalian pada lembar di bawah ini!

No.	Nilai-Nilai yang Terkandung Pada Cerita Sang Raja Rimba
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas 67

Gambar 4.7 Penyajian Penambahan Implementasi Sikap Pada Naskah Cerita Fabel (Setelah Revisi)

Tindak lanjut dari komentar dan saran perbaikan tersebut adalah menambahkan contoh naskah drama fabel, menambahkan contoh pementasan drama fabel dengan menggunakan tautan berupa barkot untuk menyempurnakan penampilan siswa dalam melakukan pementasan, memperbaiki konsep dongeng, mengganti “Coretan Pena” dengan latihan mandiri untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi, dan menambahkan sumber gambar pada gambar/ilustrasi yang ada pada bahan ajar sebagai tindakan anti plagiasi, seperti yang disajikan pada gambar 4.14.

Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.

Contoh Naskah Drama Fabel

Nah, setelah kalian kalian berhasil memahami langkah-langkah menyusun naskah cerita. Sekarang, ayo kita perhatikan contoh naskah drama fabel berikut ini.

Sang Raja Rimba

Pada zaman dahulu, ada sebuah hutan rimba yang dipimpin oleh sang raja Singa. Sang raja adalah pemimpin yang baik. Semua binatang menyukainya. Dia raja yang bijak, tidak sombong, dan sayang kepada rakyatnya. Namun, usia sang raja semakin tua. Ia harus segera mencari penggantinya. Lalu, siapakah yang pantas menggantikannya sebagai raja rimba?

Sang raja sedang duduk di singgasana. Di samping kanan kirinya ada pengawal sang raja yang setia menemaninya.

Sang raja : Profesor Bulbul, aku sudah puluhan tahun menjadi raja. Siapakah gerangan yang pantas menggantikanku?

Burung Bulbul: (Berpikir) Ehmm, bagaimana kalau Tuan Gajah atau Ular Naga?

Sang Raja : Bagus, bagus, cobalah kau selidiki dulu, apakah dia pemberani, bertanggung jawab dan mau berkorban untuk rakyatnya?

Burung Bulbul: Baiklah yang mulia!

Pergilah Burung Bulbul menyelidiki Gajah.

Gajah : (Tertawa) Minggir, minggir, minggir. Akulah sang Gajah. Tubuhku besar, terapanku kuat. Pilihlah aku jadi raja, aku

Gambar 4.8 Penyajian Penambahan Contoh Naskah Drama Cerita Fabel Setelah Revisi



Gerak Ayam



Gerak Kelinci



Gerak Ayam



Gerak Kelinci

Nah, agar kalian dapat mementaskan drama cerita fabel kalian dengan maksimal, kalian dapat melihat contoh pementasan drama cerita fabel melalui laman berikut. Semangat berkarya!

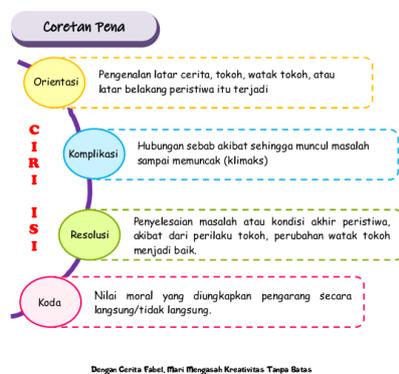



Contoh 1
Contoh 2

Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas 63
Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas 71

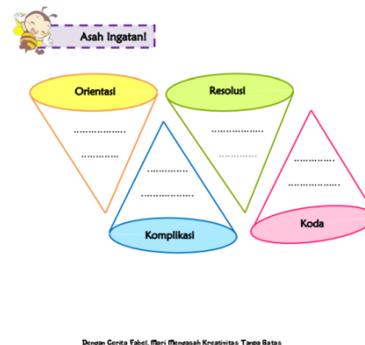
Gambar 4.9 Penyajian Gambar Adegan Pementasan (tanpa tautan) Sebelum Revisi

Gambar 4.10 Penyajian Gambar Adegan Pementasan (dengan tautan) Setelah Revisi



Gambar 4.11 Penyajian “Coretan Pena” Sebelum Revisi

Nah, setelah kalian menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan baik, silakan kalian tuliskan simpulan berupa poin-poin dari pemahaman kalian tentang struktur dari teks fabel. Tuliskan jawaban kalian pada bagan di bawah ini. Selamat mengerjakan!

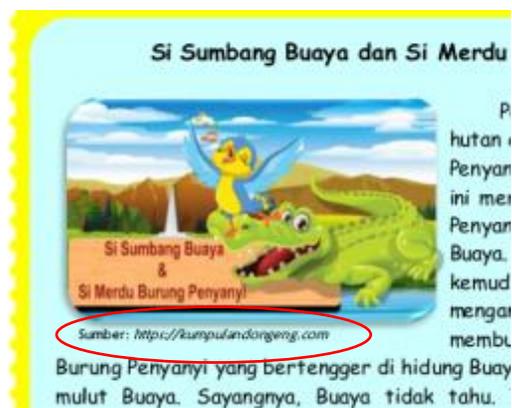


Gambar 4.12 Penyajian Penggantian “Coretan Pena” menjadi “Asah Ingatan” Setelah Revisi

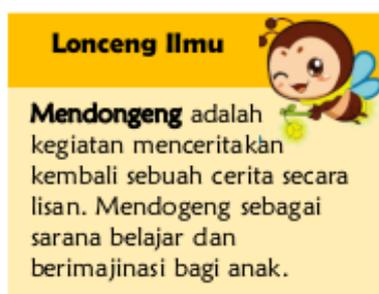
Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.



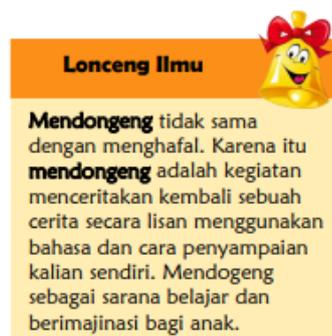
Gambar 4.13 Penyajian Gambar Ilustasi (tanpa sumber) Sebelum Revisi



Gambar 4.14 Penyajian Gambar Ilustasi (dengan sumber) Setelah Revisi



Gambar 4.15 Penyajian Konsep Dongeng Sebelum Revisi



Gambar 4.16 Penyajian Konsep Dongeng Setelah Revisi

4.3.2 Analisis Data dan Revisi Komponen Bahasa

Berdasarkan tabel 4.1, kelayakan bahasa bahan ajar mencapai 80,5%. Artinya, dalam hal bahasa yang meliputi unsur kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, keterbacaan bahasa, dan keruntutan kesatuan gagasan sudah memenuhi kualifikasi sangat baik sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan praktisi, bahan ajar ini masih perlu dilakukan perbaikan.

Adapun komentar yang disampaikan oleh validator dan praktisi adalah sub komponen keterbacaan bahasa. Pada keterbacaan bahasa ahli pengembangan menyarankan bahwa untuk memerhatikan lagi penulisan nama tokoh dan penulisan dialog cerita, menghindari penggunaan tanda baca yang berlebihan, menggunakan bahasa Indonesia yang baku/formal tetapi tetapi komunikatif, memperbaiki dua pilihan jawaban dalam latihan yang sama, dua alternatif jawaban harus beda/kontras. Sementara, ahli pembelajaran juga menyarankan untuk memerhatikan kaidah/pedoman penulisan dalam penulisan bahan ajar. Bahasa yang digunakan dalam penulisan bahan ajar memang sudah komunikatif, namun harus tetap memerhatikan kaidah penulisan berdasarkan acuan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Tindak lanjut dari komentar dan saran perbaikan tersebut adalah dengan memperbaiki dan meneliti kembali ejaan yang belum sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), seperti penulisan nama tokoh dan penulisan dialog cerita, menghindari penggunaan tanda baca yang berlebihan, menggunakan bahasa Indonesia yang baku/formal tetapi tetapi komunikatif, mengganti pilihan jawaban dalam latihan dengan pilihan jawaban yang beda/kontras.

Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.

Teks 2

Pernahkah kalian mendengar peribahasa "karena nila setitik, rusak susu sebelanga"? Yang artinya hanya karena kesalahan kecil, semuanya menjadi kacau berantakan. Apakah kalian setuju dengan peribahasa tersebut? Namun, kalau rubah dan bangau sepertinya tidak setuju, mengapa demikian? Anak baik, ayo simak baik-baik.

Si Rubah dan Si Bangau



Pada suatu hari ketika seekor rubah sedang berjalan-jalan di hutan, dia berpikir "Cuaca yang cerah! Alangkah menyenangkan jika aku pergi memancing," katanya dalam hati. Segera dia persiapkan alat-alat untuk memancing lalu segera ia pergi ke telaga yang letaknya ada di tengah-tengah hutan.

Ketika sampai di telaga, ia melihat seekor burung bangau yang anggun sedang berenang di sebuah telaga yang berair jernih. "Wahai bangau, apa yang sedang kau lakukan?" tanya rubah sambil mengeluarkan pancingnya. Sang rubah sudah membayangkan bahwa ia akan mendapat ikan yang banyak untuk dimasak sebagai hidangan makan malamnya.

"Aku sedang berenang. Menikmati sejuknya air telaga yang membasahi bulu-buluku," jawab bangau sambil mengepak-gepakkan sayapnya yang lebar itu.

"Apa kau akan memancing, rubah?" tanya bangau ketika melihat alat pancing yang sedang disiapkan rubah. "Ya, aku akan memancing untuk hidangan makan malamku," jawab rubah sambil membuang kail yang telah diberi umpan itu ke telaga. Baru sebentar kail di lempar, tiba-tiba pancingnya bergetar, segera rubah menarik tali pancingnya dan melihat seekor ikan besar tergantung di sana.

"Wahh... asyikk... Aku akan pesta besar nanti malam," kata rubah dengan penuh sukacita. "Apa kau mau makan malam di tempatku, bangau?" tanya rubah sambil membenarkan alat-dat pancingnya untuk segera pulang.

"Tentu saja," jawab bangau dengan penuh semangat. Maka pulanglah rubah ke rumahnya untuk menyiapkan makan malam.

Tepat waktunya makan malam, datanglah bangau ke rumah rubah. "Tok...tok...tok!" bangau mengetuk pintu. "Silakan masuk," kata rubah sambil membukakan pintunya. Bangau pun masuk lalu mereka duduk di meja makan yang telah dihias dengan begitu indahnya. Bangau merasa sangat lapar. Aroma masakan begitu membangkitkan selera.

"Harum sekali! Pasti rasanya enak," kata bangau dalam hatinya. Makanan pun dihidangkan. Rubah memasok sup ikan yang sangat harum dan meletakkannya dalam mangkuk kecil.

Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas 47

Teks 2

Pernahkah kalian mendengar peribahasa "karena nila setitik, rusak susu sebelanga"? Yang artinya hanya karena kesalahan kecil, semuanya menjadi kacau berantakan. Apakah kalian setuju dengan peribahasa tersebut? Namun, Rubah dan Bangau sepertinya tidak setuju, mengapa demikian? Anak baik, ayo simak baik-baik.

Si Rubah dan Si Bangau



Pada suatu hari ketika seekor Rubah sedang berjalan-jalan di hutan, dia berpikir "Cuaca yang cerah! Alangkah senangnya jika aku pergi memancing," katanya dalam hati. Segera dia persiapkan alat-dat untuk memancing lalu segera ia pergi ke telaga yang letaknya ada di tengah-tengah hutan.

Ketika sampai di telaga, ia melihat seekor Burung Bangau yang anggun sedang berenang di sebuah telaga yang berair jernih. "Wahai bangau, apa yang sedang kau lakukan?" tanya Rubah sambil mengeluarkan pancingnya. Sang Rubah sudah membayangkan bahwa ia akan mendapat ikan yang banyak untuk dimasak sebagai hidangan makan malamnya.

"Aku sedang berenang. Menikmati sejuknya air telaga yang membasahi bulu-buluku," jawab Bangau sambil mengepak-gepakkan sayapnya yang lebar itu.

"Apa kau akan memancing, Rubah?" tanya Bangau ketika melihat alat pancing yang sedang disiapkan Rubah.

"Ya, aku akan memancing untuk hidangan makan malamku," jawab Rubah sambil membuang kail yang telah diberi umpan itu ke telaga. Baru sebentar kail dilempar, tiba-tiba pancingnya bergetar, segera Rubah menarik tali pancingnya dan melihat seekor ikan besar tergantung di sana.

"Wahh... asyikk... aku akan pesta besar nanti malam," kata Rubah dengan penuh sukacita. "Apa kau mau makan malam di tempatku, Bangau?" tanya Rubah sambil membenarkan alat-dat pancingnya untuk segera pulang.

"Tentu saja," jawab Bangau dengan penuh semangat. Maka pulanglah Rubah ke rumahnya untuk menyiapkan makan malam.

Tepat waktunya makan malam, datanglah Bangau ke rumah Rubah. "Tok...tok...tok!" Bangau mengetuk pintu.

"Silakan masuk," kata Rubah sambil membukakan pintunya. Bangau pun masuk lalu mereka duduk di meja makan yang telah dihias dengan begitu indahnya. Bangau merasa sangat lapar. Aroma masakan begitu membangkitkan selera.

"Harum sekali! Pasti rasanya enak," kata Bangau dalam hatinya. Makanan pun dihidangkan. Rubah memasok sup ikan yang sangat harum dan meletakkannya dalam mangkuk kecil.

Dengan Cerita Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas 49

Gambar 4.17 Penyajian Penulisan Nama Tokoh dan Dialog Sebelum Revisi

Gambar 4.18 Penyajian Penulisan Nama Tokoh dan Dialog Setelah Revisi

Setelah kalian selesai membaca cerita tersebut, lanjutkanlah untuk berlatih pada latihan yang telah disediakan di bawah ini. Amati baik-baik setiap pertanyaan tersebut ya! Semangat!!!



Setelah kalian selesai membaca cerita tersebut, lanjutkanlah untuk berlatih pada latihan yang telah disediakan berikut ini. Amati baik-baik setiap pertanyaan tersebut ya! Semangat!



Gambar 4.19 Penyajian Penulisan Tanda Baca Sebelum Revisi

Gambar 4.20 Penyajian Penulisan Tanda Baca Setelah Revisi

Teks di atas mengandung nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

Teks di atas mengandung pesan dalam kehidupan untuk pembaca.

Amanat yaitu pesan yang terkandung dalam cerita. Amanat berupa pesan moral yang ditujukan kepada pembaca.

Amanat yaitu pesan yang terkandung dalam cerita. Amanat berupa nilai-nilai karakter yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku pembaca.

Gambar 4.21 Penyajian Perbaikan Pilihan jawaban Sebelum Revisi

Teks di atas pernah terjadi pada zaman dahulu atau pada zaman nenek moyang.

Teks di atas belum tentu terjadi tetapi diyakini banyak orang.

Amanat yaitu ulasan kembali yang terkandung dalam cerita. Amanat berupa penjelasan isi cerita yang ditulis oleh pengarang cerita.

Amanat yaitu pesan yang terkandung dalam cerita. Amanat berupa nilai-nilai karakter yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku pembaca.

Gambar 4.22 Penyajian Perbaikan Pilihan jawaban Sebelum Revisi

4.3.3 Analisis Data dan Revisi Komponen Penyajian

Berdasarkan tabel 4.1, kelayakan penyajian bahan ajar mencapai 89,6%. Artinya, dalam hal penyajian yang meliputi unsur teknik penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian sudah memenuhi kualifikasi sangat baik dan bahan ajar ini tidak dilakukan perbaikan karena tidak ada komentar dan saran dari ahli maupun praktisi sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Tindak lanjut dari komponen kelayakan penyajian adalah implementasi.

4.3.4 Analisis Data dan Revisi Komponen Kegrafikan

Berdasarkan tabel 4.1, kelayakan kegrafikan bahan ajar mencapai 87,9%. Artinya, dalam hal kegrafikan yang meliputi unsur penataan desain, pemilihan warna, penggunaan ilustrasi, dan penggunaan huruf sudah memenuhi kualifikasi sangat baik sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan komentar dan saran para ahli dan praktisi, bahan ajar ini masih perlu dilakukan perbaikan.

Adapun komentar yang disampaikan oleh validator dan praktisi meliputi tiga sub komponen: pemilihan warna, penggunaan ilustrasi, dan penggunaan huruf. Pada pemilihan warna, ahli pembelajaran menyarankan untuk memilih warna selain hitam agar bahan ajar terkesan lembut dan lebih ceria. Selain itu, pada penggunaan ilustrasi, ahli pengembangan menyarankan untuk melengkapi gambar/ilustrasi dengan sumber gambar/ilustrasi jika bukan desain sendiri sedangkan ahli pembelajaran menyarankan untuk menggunakan ilustrasi buatan sendiri. Selanjutnya, penggunaan huruf, ahli pembelajaran menyarankan untuk

mengganti judul sampul bahan ajar karena dianggap terlalu panjang dan bisa dipersingkat dengan dua alternatif pilihan, seperti (a) Fabel, Wahana Kreativitas Tanpa, (b) Fabel, Asah Kreativitas Tanpa Batas.

Tindak lanjut dari komentar dan saran perbaikan tersebut adalah mengganti warna yang gelap dengan warna yang lebih cerah dan menambahkan sumber gambar ilustrasi, seperti yang telah disajikan pada gambar 4.13 di atas. Sementara, tindak lanjut pada sub komponen penggunaan huruf dengan menghilangkan kata *cerita* pada sampul judul. Hal ini dikarenakan, penulisan sampul judul bahan ajar diarahkan agar memiliki daya sugestif-persuasif untuk mengikuti pembelajaran sehingga judul diganti menjadi *Dengan Fabel, Mari Mengasah Kreativitas Tanpa Batas*.

Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan sebagai berikut.



Gambar 4. 23 Penyajian Sampul Judul Bahan Ajar Sebelum Revisi



Gambar 4.24 Penyajian Sampul Judul Bahan Ajar Setelah Revisi