



## Bahan Ajar Digital Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa SMP/MTs

Meta Nursekhah<sup>1</sup>, Suherli Kusmana<sup>2</sup>, Yusida Gloriani<sup>3</sup>, Jimat Susilo<sup>4</sup>

*Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia/ Sekolah Pascasarjana/ Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon<sup>1,2,3,4</sup>*

[queenameta@gmail.com](mailto:queenameta@gmail.com)<sup>1</sup>, [suherli2@gmail.com](mailto:suherli2@gmail.com)<sup>2</sup>, [glorianiyusida68@gmail.com](mailto:glorianiyusida68@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[jimat100871@gmail.com](mailto:jimat100871@gmail.com)<sup>4</sup>

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v10i1.3060>

First received: 11-01-2025

Final proof received: 28-02-2025

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter siswa SMP/MTs. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluate*). Langkah-langkah penelitian ini terdiri atas, analisis kebutuhan, mendesain bahan ajar digital teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter, pengembangan bahan ajar digital teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter, implementasi produk bahan ajar digital teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter, dan evaluasi bahan ajar digital teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter. Pengambilan data dalam penelitian ini dengan mengumpulkan data dari hasil kuesioner validasi ahli model pembelajaran, ahli media, praktisi, dan implementasi dalam pembelajaran. Perolehan data dianalisis secara deskriptif analisis dengan menggunakan skala Likert dan uji Paired Sample T-Test. Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 2,9; uji validasi oleh ahli media memperoleh nilai 3,2; uji validasi oleh guru bahasa Indonesia memperoleh nilai 3,53; Hasil implementasi bahan ajar digital teks fabel yang bermuatan nilai-nilai karakter untuk siswa SMP/MTs memperoleh respon positif dari siswa dengan memperoleh skor 3,5. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter mampu menjawab kebutuhan siswa dan memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran di SMP/MTs kelas VII. Kelebihan dari bahan ajar digital teks fabel ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui fitur interaktif dan musik instrumen, namun kekurangannya terletak pada akses yang masih terbatas pada koneksi internet, sehingga perlu dikembangkan versi offline agar lebih inklusif.

**Kata kunci:** bahan ajar digital; teks fabel; nilai-nilai karakter

This research aims to develop digital teaching materials for fable texts that contain character values of junior high school students. The steps of this research consist of, needs analysis, designing digital teaching materials for fable texts that contain character values, development of digital teaching materials for fable texts that contain character values, implementation of digital teaching materials for fable texts that contain character values, and evaluation of digital teaching materials for fable texts that contain character values. Data collection in this study was collected by collecting data from the results of a validation questionnaire of learning model experts, media experts, practitioners, and implementation in learning. Data acquisition was analyzed descriptively using the Likert scale and the Paired Sample T-Test. The results of the validation test by material experts obtained a score of 2.9; the validation test by media experts obtained a score of 3.2; the validation test by Indonesian teachers obtained a score of 3.53; The results of the implementation of digital teaching materials for fable texts containing character values for junior high school/MTs students received a positive response from students with a score of 3.5. The conclusion of this study shows that overall, this study proves that the development of digital teaching materials for fable texts containing character values is able to answer the needs of students and have a positive impact on the learning process and outcomes in junior high school/MTs grade VII. The advantage of this digital fable text teaching material is that it provides a more interesting learning experience through interactive features and instrumental music, but the disadvantage lies in the limited access to an internet connection, so an offline version needs to be developed to be more inclusive.

**Keywords: digital teaching materials; fabled texts; Character Values**

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, berfungsi sebagai alat komunikasi yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah pada semua jenjang pendidikan, karena bahasa ini merupakan dasar dari semua pelajaran (Farhrohman, 2017; Susilo et al., 2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya, bertujuan untuk mengajarkan siswa keterampilan berbahasa yang baik dan benar (Ali, 2020; Sari et al., 2019).

Pembelajaran bahasa Indonesia memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik, terutama dalam aspek komunikasi. Bahasa adalah anugerah yang diberikan Tuhan kepada manusia untuk berinteraksi dengan sesama (Botty, 2018; Kusmana et al., 2021). Tujuan dari pelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat menguasai bahasa ini untuk berbagai keperluan sosial, yang diharapkan dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berbahasa yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Kuswandi et al., 2020; Susilo et al., 2023). Dalam kerangka kurikulum merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan

kompetensi siswa. Dalam konsep merdeka belajar, guru dan siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi keterampilan mereka dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tingkat kompetensi masing-masing (Amir et al., 2022; Maisarah et al., 2023). Untuk mendukung proses pembelajaran, perlu kiranya dikembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di beberapa SMP di Kabupaten Indramayu, bahan ajar yang digunakan belum memanfaatkan teknologi khususnya dalam pembelajaran teks fabel. Bahan ajar seharusnya dirancang untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi serta mengikuti kemajuan teknologi yang dapat membantu pemahaman mereka (Iye et al., 2024; Kiriana, 2021). Pengembangan bahan ajar berbasis digital untuk teks fabel menjadi penting dalam konteks ini, sebagai langkah untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada (Saddhono et al., 2020; Sulistianta et al., 2024). Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, ditemukan bahwa peserta didik kurang bersemangat dan kurang aktif dalam pembelajaran karena metode yang digunakan masih terbatas pada buku cetak tanpa pemanfaatan bahan ajar digital, sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar digital teks fabel yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman mereka.

Bahan ajar digital adalah bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi digital dalam penyusunannya sehingga dapat dipelajari melalui perangkat digital seperti smartphone, laptop, dan komputer (Darihastining et al., 2023; Kusmana et al., 2023). Bahan ajar digital dapat memberikan seluas-luasnya pengetahuan karena satu sama lain ada tautan atau koneksi dengan sumber lainnya seperti google, youtube, dan media sosial lainnya (Purnasari & Sadewo, 2020).

Pengembangan bahan ajar digital bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih fleksibel (Andriyanti et al., 2023). Saat ini, bahan ajar berbasis teknologi telah bervariasi, menyajikan elemen visual, gambar, video, dan animasi yang semuanya bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif kepada peserta didik (Alperi, 2019). Dengan keberadaan bahan ajar ini, para guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan materi pembelajaran teks fabel yang lebih kaya dan bervariasi. Materi yang disajikan dalam bahan ajar menulis teks fabel disusun secara sistematis, sehingga dapat berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital teks fabel untuk siswa SMP/MTs. Bahan ajar digital berupa teks fabel yang telah dikembangkan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kusmana & Nurzaman (2021) bahwa karakter merupakan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Dengan demikian, peneliti berupaya mengembangkan bahan ajar digital yang memudahkan peserta didik dalam mengakses materi belajar, sejalan dengan kemajuan teknologi masa kini.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap:

Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE adalah sebuah pendekatan prosedural sifatnya deskriptif, yang melalui serangkaian tahapan yang harus diikuti untuk menciptakan sebuah produk. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan bahan ajar digital. Setiap tahapan dalam model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian pengembangan ini menerapkan instrumen yang fokus pada penilaian hasil produk yang dikembangkan. Beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini antara lain wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan tes. Instrumen ini dirancang untuk mempermudah pelaksanaan pengumpulan data, dan mencakup validasi dari ahli materi, ahli media, praktisi, serta uji coba produk.

Analisis data penelitian dilakukan setelah proses pengumpulan data selesai. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, jumlah kegiatan analisis data bervariasi tergantung pada tingkat penelitian, jenis serta jumlah rumusan masalah, dan banyaknya rumusan hipotesis. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memaparkan hasil pengembangan produk berupa bahan ajar digital teks fabel yang mengandung nilai-nilai karakter.

Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini akan digunakan untuk mengevaluasi hasil angket yang mengukur respons siswa terhadap bahan ajar digital berupa teks fabel yang mengandung nilai-nilai karakter. Angket yang diterapkan adalah skala Likert. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, skala Likert berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat individu maupun kelompok mengenai potensi dan permasalahan tertentu (Sugiono, 2020). Data yang dikumpulkan melalui instrumen uji coba tersebut akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif, baik kualitatif maupun kuantitatif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai karakteristik data pada setiap variabel yang diteliti.

### 3. PEMBAHASAN

Penelitian yang menghasilkan produk akhir berupa bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter untuk siswa SMP/MTs menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluate*) sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar bahasa Indonesia pada materi teks fabel pada jenjang pendidikan SMP/MTs kelas VII.

Tahap pertama analisis dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan siswa dan guru serta analisis teks fabel. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dan guru yang diambil kemudian diidentifikasi permasalahannya. Hasil dari identifikasi permasalahan kemudian peneliti menentukan perlunya pengembangan bahan ajar. Bahan ajar yang dipilih peneliti yaitu bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter.

Bahan digital dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* yang terintegrasi dengan *Heyzine*.

Tahap kedua model pengembangan ADDIE adalah *Design*. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah, dimulai dari penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, perumusan materi, pemilihan format bahan digital, dan penulisan naskah bahan digital. Penyusunan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai langkah awal untuk menentukan materi yang digunakan sebagai bahan ajar. Selanjutnya langkah dalam perumusan materi dilakukan untuk menentukan detail materi yang sesuai dengan tema yang diangkat dalam bahan ajar digital. Langkah pemilihan format dan komponen-komponen bahan ajar digital disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan bahan ajar digital yang terkini. Hasil rancangan bahan ajar digital yang sudah tersusun kemudian dikonsultasikan dengan pembimbing untuk mendapat koreksi dan saran untuk tahap penyempurnaan.

Tahap ketiga yaitu *Development*. Pada tahap ini dalam rangka untuk mendapatkan hasil produk siap pakai berupa bahan ajar digital yang telah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dalam pembuatan bahan ajar digital yang dikembangkan. Bahan ajar digital yang divalidasi dan diberi tanggapan dan saran oleh validator ahli materi dan ahli media tahap selanjutnya dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan untuk penyempurnaan hasil produk untuk siap pakai di lapangan. Setelah tahap revisi selesai selanjutnya bahan ajar digital dilakukan uji coba kepada siswa dalam kelompok kecil. Uji coba harus dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk bahan ajar digital yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tahap keempat model pengembangan ADDIE adalah *Implementation*. Setelah bahan ajar digital divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran kemudian bahan ajar digital diuji cobakan pada siswa untuk mendapatkan respon sebagai pengguna. Kuesioner yang disediakan untuk pengambilan data sebanyak 21 butir penilaian dengan rentang skor per butir 1-4. Aspek penilaian uji coba bahan ajar digital terdiri atas tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Penelitian pada uji coba dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 04 Gantar, Indramayu yang berjumlah 26 siswa. Sedangkan tahap uji coba lapangan dilakukan di SMP Negeri 03 Gantar, Indramayu yang berjumlah 31 siswa dan MTs Ma'had Al-Zaytun, Gantar, Indramayu yang berjumlah 30 siswa.

Tahap kelima model pengembangan ADDIE adalah *Evaluate*. Setelah tahap *implementation* dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah penilaian bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter. Pada tahapan ini, penilaian bahan ajar digital yang dilihat adalah kelayakan bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter. Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi (guru bahasa Indonesia), dan siswa sebagai pengguna produk akhir dari bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi pembelajaran, wawancara kepada guru dan siswa kelas VII SMP Negeri 04 Gantar, MTs Ma'had Al-Zaytun, dan SMP Negeri 03 Gantar untuk mengetahui dasar masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel untuk pengembangan bahan ajar digital. Tahapan analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung. Berdasarkan observasi, peneliti tidak mendapati bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter yang dikembangkan sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru maupun siswa. Proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru, siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena tidak adanya bahan ajar digital yang dapat diakses oleh siswa menggunakan teknologi. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap capaian pembelajaran (CP) bahasa Indonesia kelas VII dengan tujuan untuk menentukan materi yang akan digunakan sebagai bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter.

Hasil implementasi bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter untuk siswa SMP/MTs secara keseluruhan layak digunakan sebagai model pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan dari hasil evaluasi oleh ahli model pembelajaran, ahli media, praktisi, uji coba tahap awal, uji coba lapangan ke-1, dan uji coba lapangan ke-2. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, memperoleh hasil penilaian yang dapat dijelaskan dalam pembahasan sebagai berikut.

### **1. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pembelajaran, bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter untuk siswa SMP/MTs dinilai layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Penilaian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian bahasa. Dari hasil evaluasi, aspek kelayakan isi memperoleh skor 3,4 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak," menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi standar kelayakan untuk pembelajaran. Aspek penilaian bahasa juga mendapat skor 3,0 dengan kategori "Sangat Layak," yang berarti penggunaan bahasa dalam bahan ajar sudah cukup baik dan mudah dipahami oleh siswa.

Namun, aspek kelayakan penyajian hanya mendapatkan skor 2,4 yang dikategorikan sebagai "Kurang Layak," menandakan bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam cara penyajian materi yang perlu diperbaiki agar lebih menarik dan efektif. Dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 2,9, bahan ajar digital ini masih termasuk dalam kategori "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran, tetapi tetap memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam penyajian materi agar lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Perbaikan dalam aspek ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat siswa lebih tertarik dalam memahami teks fabel yang disajikan. Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi terdapat pada tabel berikut.

*Tabel 1 Data Hasil Penilaian Ahli Materi.*

Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor	Kategori
Kelayakan isi	3,4	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	2,4	Kurang Layak
Penilaian Bahasa	3,0	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total	2,9	Layak

## 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter untuk siswa SMP/MTs dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar. Penilaian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu ukuran, desain sampul, dan desain isi bahan ajar digital. Dari hasil evaluasi, aspek "Ukuran Bahan Ajar Digital" memperoleh skor rata-rata 3,0 yang termasuk dalam kategori "Layak". Aspek "Desain Sampul Bahan Ajar Digital" mendapat skor rata-rata 3,6 yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak", menunjukkan daya tarik visual yang baik. Sementara itu, aspek "Desain Isi Bahan Ajar Digital" memperoleh skor rata-rata 3,2 yang juga masuk dalam kategori "Layak". Dengan skor total rata-rata 3,2 dari nilai maksimal 4,0, bahan ajar digital ini dinilai cukup memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi terdapat pada tabel berikut.

*Tabel 2: Data Hasil Penilaian Ahli Media.*

Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor	Kategori
Ukuran Bahan Ajar Digital	3,0	Layak
Desain Sampul Bahan Ajar Digital (cover)	3,6	Sangat Layak
Desain Isi Bahan Ajar Digital	3,1	Layak
Rata-Rata Skor Total	3,2	Layak

## 3. Penilaian Praktisi (Guru Bahasa Indonesia)

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dari SMP Negeri 04 Gantar, SMP Negeri 03 Gantar, Kabupaten Indramayu, dan MTs Ma'had Al-Zaytun, Gantar, Indramayu, bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter dinyatakan dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai bahan ajar. Penilaian ini mencakup dua aspek utama, yaitu "Materi" dan "Kelayakan Kebahasaan."

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek "Materi" memperoleh skor rata-rata sebesar 3,73 yang masuk dalam kategori "Sangat Layak." Hal ini menunjukkan bahwa isi bahan ajar dinilai telah memenuhi standar kualitas yang baik dalam menyajikan teks fabel dengan muatan nilai-nilai karakter. Sementara itu, aspek "Kelayakan Kebahasaan" mendapatkan skor rata-rata 3,33 yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Penilaian ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh siswa.

Secara keseluruhan, bahan ajar digital ini memperoleh nilai rata-rata total sebesar 3,53 dari skor maksimal 4,0, yang menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut telah memenuhi standar kelayakan tinggi dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

yang efektif di SMP/MTs. Adapun data hasil penilaian praktisi (guru bahasa Indonesia) disajikan pada tabel berikut.

*Tabel 3 Data Hasil Penilaian Praktisi (guru bahasa Indonesia).*

Aspek Penilaian	Skor Praktisi			Rata-Rata Total	Kategori
	1	2	3		
Materi	4,0	3,8	3,4	3,73	Sangat Layak
Kelayakan Kebahasaan	4,0	3,0	3,0	3,33	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total				3,53	Sangat Layak

#### 4. Hasil Uji Coba Tahap Awal

Penilaian kelayakan dan uji coba tahap awal bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter oleh 26 siswa kelas VII SMP Negeri 04 Gantar, Indramayu. Penilaian terdiri atas tiga aspek, yaitu “Tampilan” memperoleh rata-rata skor total sebesar 3,5 sehingga dapat dimasukkan ke dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek “Penyajian Materi” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,5 yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek “Manfaat” mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,6 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan nilai rata-rata total dari tiga aspek mendapatkan skor sebesar 3,53 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Adapun data hasil uji coba tahap awal pada tabel sebagai berikut.

*Tabel 4 Data Hasil Uji Coba Tahap Awal*

Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor	Kategori
Tampilan	3,5	Sangat Layak
Penyajian Materi	3,5	Sangat Layak
Manfaat	3,6	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total	3,53	Sangat Layak

Hasil uji *paired sample t-test* pada uji coba tahap awal adanya selisih nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai sebesar 8,53; Nilai  $t$  hitung  $10,541 > t$  tabel 1,706; Nilai *sig.(2-tailed)*  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter.

#### 5. Hasil Uji Coba Lapangan ke-1

Hasil penilaian kelayakan dan uji coba lapangan ke-1 bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter oleh 30 siswa kelas VII MTs Ma’had Al-Zaytun, Gantar, Indramayu. Penilaian terdiri atas tiga aspek, yaitu “Tampilan” memperoleh rata-rata skor total sebesar 3,6 sehingga dapat dimasukkan ke dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek “Penyajian Materi” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,5 yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek “Manfaat” mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,6 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan nilai rata-rata total dari tiga aspek mendapatkan skor sebesar 3,56 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Adapun data hasil uji coba lapangan ke-1 pada tabel sebagai berikut.



*Tabel 5 Data Hasil Uji Coba Lapangan*

Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor	Kategori
Tampilan	3,6	Sangat Layak
Penyajian Materi	3,5	Sangat Layak
Manfaat	3,6	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total	3,56	Sangat Layak

Hasil uji *paired sample t-test* pada uji coba lapangan adanya selisih nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter sebesar 9,36; Nilai t hitung  $7,636 > t$  tabel 1.684; Nilai *sig. (2-tailed)*  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter

## 6. Hasil Uji Coba Lapangan ke-2

Hasil penilaian kelayakan dan uji coba lapangan kes-1 bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter oleh 30 siswa kelas VII MTs SMP Negeri 03 Gantar, Indramayu. Penilaian terdiri atas tiga aspek, yaitu “Tampilan” memperoleh rata-rata skor total sebesar 3,6 sehingga dapat dimasukkan ke dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek “Penyajian Materi” memperoleh rata-rata skor sebesar 3,4 yang berarti masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek “Manfaat” mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan nilai rata-rata total dari tiga aspek mendapatkan skor sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Adapun data hasil uji coba lapangan ke-2 pada tabel berikut.

*Tabel 6 Data Hasil Uji Coba Lapangan ke--2*

Aspek Penilaian	Rata-Rata Skor	Kategori
Tampilan	3,6	Sangat Layak
Penyajian Materi	3,4	Sangat Layak
Manfaat	3,5	Sangat Layak
Rata-Rata Skor Total	3,5	Sangat Layak

Hasil uji *paired sample t-test* pada uji coba lapangan adanya selisih nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter sebesar 12,19; Nilai t hitung  $11,107 > t$  tabel 1.697; Nilai *sig. (2-tailed)*  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar digital teks fabel bermuatan nilai-nilai karakter dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP/MTs kelas VII. Evaluasi yang dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, praktisi, serta uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar ini sesuai dengan standar pedagogis, teknologi, dan estetika yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Bahan ajar ini dirancang untuk menarik minat siswa melalui fitur interaktif, visualisasi yang menarik, serta penyampaian nilai-nilai karakter dalam cerita fabel. Selain itu, elemen multimedia

seperti ilustrasi, animasi, dan audio turut memperkaya pengalaman belajar, mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta memperkuat karakter siswa.

Kelebihan bahan ajar digital ini terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif dan dukungan multimedia yang membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, penggunaan cerita fabel yang menyenangkan dengan nilai-nilai karakter seperti kejujuran dan kerja sama dapat membantu siswa menginternalisasi sikap positif dalam kehidupan sehari-hari. Namun, bahan ajar ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam aksesibilitas yang bergantung pada koneksi internet. Untuk mengatasi kendala ini, pengembangan versi offline sangat diperlukan agar bahan ajar dapat digunakan lebih luas oleh siswa dan guru di berbagai kondisi.

Agar implementasi bahan ajar digital ini lebih efektif, disarankan adanya pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan fitur interaktif serta integrasi dengan metode pembelajaran inovatif. Selain itu, pengguna, terutama guru dan siswa, dianjurkan untuk memanfaatkan fitur interaktif secara maksimal agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan pemahaman terhadap teks fabel secara lebih mendalam. Dengan demikian, bahan ajar digital ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP/MTs.

## 5. REFERENSI (setidaknya harus disediakan 10 referensi)

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Role of Sigil Digital Learning Materials in Preparing the Students' Learning Independence. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 99–110.
- Amir, I., Nursalam, N., & Mustafa, I. (2022). Tantangan Implementasi Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 204–215. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7587>
- Andriyanti, E., Sudartinah, T., & Setiawan, B. (2023). Menulis buku ajar di tengah perkembangan artificial intelligence (ai). *Humanika*, 23(2), 167–174. <https://doi.org/10.21831/hum.v23i2.66386>
- Botty, M. (2018). Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>
- Darihastining, S., Susilo, J., Hidayat, R., Sulistyowati, H., Maisaroh, S., Chalimah, C., & Faris, A. (2023). Javanese language learning assistance through digital media for teachers and students. *Diksi*, 31(2), 143–154. <https://doi.org/10.21831/diksi.v31i2.61570>
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Iye, R., Kamasih, & Hendrawan. (2024). Kajian Studi Pustaka tentang Metode

- Pengajaran Cerita Rakyat dalam Pembelajaran di SD. *Jurnal Wawasan Sarjana*, 3(1), 51–60.
- Kirana, I. N. (2021). Increase Student Learning Interest in Covid-19 with Digital Teaching Materials. *Journal of Education Technology*, 5(2), 322. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.33997>
- Kusmana, S., Gloriani, Y., & Nurzaman, B. (2023). The Need for Digital Teaching Materials of Poetry Texts for Junior High Schools Based on the Creative Process. *International Journal of Elementary Education*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.11648/j.ijeedu.20231201.11>
- Kusmana, S., Mulyaningsih, I., Suryaman, M., & Septiaji, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia (Development Of Fables Text Teaching Materials With Local Authenticity For Indonesian Language Learning). *Sawerigading*, 27(1), 55–65.
- Kusmana, S., & Nurzaman, B. (2021). Bahan Ajar Cerita Rakyat sebagai Perancah Pendidikan Karakter (Folklore Teaching Materials as a Character Education Scaffold). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 351. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.8778>
- Kuswandi, S., Rudiyan, & Delia Putri, N. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 97–109. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.280>
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10, 10–31. <https://pdfs.semanticscholar.org/0a56/29e7a0c1602f5368b5ba7aab6d63c74e8744.pdf>
- Saddhono, K., Ridwan, M., Suherman, A., Anwar, K., & Putri, N. Q. H. (2020). The Development of Interactive E-book of Teaching Indonesian for Speaker of Other Language (TISOL) Containing Local Wisdom with Scientific-Thematic Approach. *Journal of Physics: Conference Series*, 1573(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1573/1/012002>
- Sari, Y. D. K., Chamisijatin, L., & Santoso, B. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas Iv Dengan Model Demonstrasi Didukung Media Video Pembelajaran Di Sdn 1 Sumpalsari Kota Malang. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3181>
- Sulistianta, H., Sulistianto, H., Azhar, S., & Nurhidayah, D. (2024). Physical Education Learning Media: How Important Is It For The Success Of The Learning Provided? *Adv Health Exerc*, 4(1), 17–24.
- Susilo, J., Muliawati, H., Rosmaya, E., & Rachmawati, U. (2023). Metode Peer Teaching Berbasis Lesson Study dalam Meningkatkan Kompetensi Interpersonal Mahasiswa (Lesson Study-Based Peer Teaching Methods in Improving Student Interpersonal

Competence). *Indonesian Language Education and Literature*, 8(2), 347.  
<https://doi.org/10.24235/ileal.v8i2.11373>.

Susilo, J., Rohmawati, N., & Haryadi. (2021). Pengembangan Penilaian Otentik pada Pembelajaran Teks Eksposisi Kelas XI. *Jurnal Tuturan*, 10(2), 102–112.