

JURNAL PUBLISH.doc

by Kenna Bunn

Submission date: 23-Sep-2024 03:32AM (UTC-0500)

Submission ID: 2462771249

File name: JURNAL_PUBLISH.doc (158.5K)

Word count: 3881

Character count: 26776

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS FABEL PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SDS AL-HIRA PERMATA NADIAH MEDAN

Niar Nasution¹, Sutikno²

¹Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, UMN, Medan

², Dosen Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, UMN, Medan

Email : niarnasution20@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berbentuk bahan ajar fabel pelajaran bahasa Indonesia. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 6 tahapan yaitu pengumpulan informasi, analisis, design awal, validasi prototipe, revisi prototipe, dan produk akhir. Hasil penelitian didapatkan bahan ajar berupa modul fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar. Dari hasil uji coba kelompok kecil didapatkan bahwa bahan ajar yang digunakan mendapat respon positif dari peserta didik dan dari hasil wawancara guru mengatakan sangat senang menggunakan bahan ajar yang dihasilkan dan siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan proses pengembangan yang sudah dilakukan mulai dari validasi sampai hasil uji coba kelompok secara keseluruhan disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan berupa bahan ajar pelajaran bahasa Indonesia sangat baik digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa ketika menggunakan bahan ajar fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Keywords: Teaching Materials, Fables, Indonesian language

DEVELOPMENT OF TEACHING MATERIALS FOR FABLE TEXTS IN INDONESIAN LANGUAGE LESSONS FOR CLASS IV STUDENTS OF SDS AL-HIRA PERMATA NADIAH MEDAN

Abstract

This research aims to develop fable teaching materials for fourth grade elementary school students. This research is research that uses the Borg and Gall development model which consists of 6 stages, namely information collection, analysis, initial design, prototype validation, prototype revision, and final product. The results of this research produce fable teaching material products for Indonesian language learning for students. The results of interviews with students at the Alhira Permata Nadia Elementary School in Medan in small group trials, the students were very happy to take part in learning using fable texts, and the results of interviews with class IV teachers were that the teachers really liked the learning process carried out, during the trials the students were very enthusiastic when taking part. learning. Based on the development process starting from material validation, presentation, and linguistic validation to the results of small group trials, overall it was concluded that this fable teaching material product was very good to use. Furthermore, the results of this research show that fable teaching materials in Indonesian language learning are effective in improving student learning achievement.

Keywords: Teaching Materials, Fables, Indonesian language

A. Introduction

Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan media bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang berkarakter. Cara untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan karya sastra, karena dapat meningkatkan aspek emosional, kognitif, dan moral anak melalui pemahaman makna serta pesan dalam cerita yang dibaca. Salah satu karya yang paling digemari adalah dongeng (Astuti, 2017)

Untuk meningkatkan proses belajar mengajar bahasa Indonesia perlu dipersiapkan produk sastra yang akan digunakan seperti dongeng-dongeng yang terdapat dalam sastra Barat atau Timur. Jenis karya berupa dongeng merupakan pembelajaran yang disukai anak-anak pada saat ini. Proses pembelajaran berupa dongeng saat ini sering digunakan dalam dunia pendidikan (Jackson, & Heath, 2017)

Dengan perkembangan teknologi saat ini kegiatan membaca menjadi hal yang kurang diminati oleh anak-anak khususnya sekolah dasar. Mereka yang masih mengalami proses pertumbuhan lebih senang beraktivitas di luar dan bermain dengan gawai, sehingga peran Guru sangat penting dalam meningkatkan minat literasi anak. Guru perlu memotivasi anak untuk memanfaatkan sastra dalam kegiatan belajar mengajar untuk membuat pola pikir anak berkembang dengan menganalisis dan memahami isi yang ada pada cerita. Kualitas guru dalam mengajar juga sangat menentukan keberhasilan pada proses pembelajaran. Seorang Guru harus mampu bermain sehingga murid dapat mencontohkan apa yang baru saja dicontohkan gurunya sehingga akan membuat kreativitas anak berkembang dan berani mengekspresikan diri (Hasnan et al, 2019).

Pada proses pembelajaran Penggunaan fabel masih belum familiar dan belum banyak digunakan. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan.

Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan beberapa guru, mereka mengatakan bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi pelajaran dikarenakan buku kurikulum 2013 yang digunakan dinilai terlalu sedikit memuat materi pelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan masih bersifat umum sehingga masih perlu dilakukan pengembangan bahan ajar sementara guru memiliki keterbatasan baik dari segi waktu maupun kemampuan untuk mengembangkan bahan ajar. (Reni Gustiawati, Darnis Arief, Ahmad Zikri, 2020)

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDS Al Hira Permata Nadiah Medan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di dapatkan bahwa terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia yaitu bahan ajar yang kurang bervariasi agar dapat menuntun karakter siswa hal ini disebabkan karena beberapa faktor seperti guru tidak mempunyai banyak waktu luang untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk fabel sehingga proses belajar pembelajaran cenderung monoton.

Pada saat proses pembelajaran fabel siswa akan menjalani serangkaian proses membaca mulai dari memahami, menggunakan, mengevaluasi, hingga merefleksikan teks. Oleh karena itu pembelajaran untuk menganalisis dan merefleksikan bahan bacaan sangat diperlukan tidak hanya sekedar kebiasaan membaca. Kegiatan membaca merupakan salah satu cara meningkatkan literasi. Karena buku merupakan sumber bacaan yang sangat penting untuk anak (Utami, Putri dan Nugraha, 2018). Untuk itu dibutuhkan buku bacaan yang dapat menarik minat anak untuk membaca, seperti: fabel, dongeng dan lain-lain.

Nilai moral terkandung di dalam teks fabel menjadikan teks fabel sebagai sarana yang cocok untuk menyampaikan pesan moral kehidupan, yang bertujuan supaya pembaca tidak mudah terprovokasi untuk melakukan perbuatan tercela. Selain itu, melalui teks fabel pembaca dapat belajar dan mencontoh berbagai karakter yang baik dari para tokoh dalam cerita. Dengan alasan itu, teks fabel menjadi salah satu sarana belajar yang baik untuk menanamkan nilai-nilai moral atau perilaku terpuji. Penggunaan bahasa pada cerita fabel yang lugas dan mudah dipahami digemari oleh kalangan anak-anak (Nurgiantoro, 2016: 190-191). Penelitian Muda (2018), menunjukkan bahwa dalam cerita fabel mengandung

nilai pendidikan yang sangat tinggi untuk menciptakan karakter yang baik bagi peserta didik, ditambah dengan adanya pesan moral yang banyak diperoleh pada bagian kodifikasi sebuah cerita.

Banyak nilai edukasi yang dapat dipelajari oleh siswa pada saat membaca cerita fabel, misalnya karakter para tokoh yang dapat dijadikan sebagai teladan. Siswa dapat meniru karakter yang baik dari tokoh fabel yang dibaca pada cerita fabel. Sehingga dengan Pertimbangan moral ini pilihan karakter bagi siswa serta perkembangan kepribadian yang bersifat positif terhadap pertumbuhan dan evaluasi moral berdasarkan penceritaan sangat diperlukan (Vizyonlar, 2018).

Salah satu bahan ajar berbentuk buku cerita yang mempunyai daya tarik bagi peserta didik serta menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk binatang sehingga dapat meningkatkan motivasi bagi peserta didik adalah cerita fabel, sehingga fabel dipilih untuk dikembangkan sebagai bahan ajar (Khoiraton dkk dalam Safri, 2017). Cerita fabel memiliki Kelebihan karena melibatkan peserta didik seperti membaca, mendongeng, dan berperan menjadi tokoh binatang. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada peserta didik dan akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika belajar (Juanda, 2018).

Dari latar belakang diatas Peneliti tertarik melakukan penelitian Pengembangan Bahan Ajar Fabel pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDS Al-Hira Permata Nadiyah Medan. Tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut. Pertama, menghasilkan bahan ajar teks fabel pada pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan berpedoman pada unsur isi, sistematika, kebahasaan, dan tampilan yang layak untuk pembelajaran. Kedua, menganalisis hasil uji kelayakan dan uji keefektifan produk bahan ajar teks fabel pada pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar.

B. Research Method

Model yang digunakan pada Pengembangan bahan ajar ini dengan pendekatan penelitian Research and Development atau R & D. Metode Research

and Development adalah metode penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam penelitian ini adalah bahan ajar fabel (Sugiyono, 2017).

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengikuti alur penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (1983) sebagai berikut : (1) *Research and information collecting* (2) *Planning* (3) *Develop preliminary form of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main Product revision* (6) *Main Field testing* (7) *Operational product revision* (8) *Operational field testing* (9) *Final product revision* (10) *Dissemination and implementation*.. Langkah - langkah dalam penelitian Borg dan Gall ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang valid dan layak digunakan sebagai tambahan bahan ajar untuk peserta didik.

Dalam penelitian ini data yang digunakan oleh peneliti yaitu data hasil tes wawancara berupa *pretes* dan *posttes*, data kebutuhan guru serta data uji ahli. langkah selanjutnya adalah menganalisis data setelah semua data dikumpulkan oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada tujuan penelitian yaitu untuk mendapatkan validasi dari produk Bahan Ajar Fabel pada Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDS Al Hira Permata Nadiyah Medan. Sehingga peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Untuk menganalisis Keefektifan bahan ajar fabel dilakukan dengan memberikan tes sebelum dan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan, kemudian hasil tes tersebut di uji menggunakan rumus paired T Tes untuk melihat keefektifan bahan ajar. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji pra syarat yaitu sebelum uji *t-test* dilakukan terlebih dahulu datanya harus berdistribusi normal dan homogen.

C. Research Results and Discussion

1. Research Results

Penilaian produk bahan ajar dilakukan peneliti terdiri dari dua tahapan yaitu : pertama melakukan penilaian terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh dosen Pendidikan bahasa Indonesia, tahap kedua menilai produk

bahan ajar fabel yang dikembangkan yang dilakukan oleh satu guru bidang studi bahasa Indonesia kelas IV SDS Al Hira Permata Nadiah sebagai ahli pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Bahan ajar fabel yang sudah dikembangkan oleh peneliti kemudian diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mendapatkan hasil penilaian validasi bahan ajar Fabel bahasa Indonesia yang diajukan menggunakan metode kuesioner dan instrumen angket.

Hasil penilaian validasi ahli materi bahasa Indonesia terhadap produk pengembangan bahan ajar dihitung tingkat kevalidannya menggunakan rumus dan penjabaran berikut:

Total butir pertanyaan	:22
Kriteria	:4
Jumlah Skor	:67
Persentase	:76%
Kategori	:Baik

Dari hasil perhitungan validasi oleh ahli materi bahasa Indonesia terhadap produk pengembangan bahan ajar fabel bahasa Indonesia pada kelas IV SDS AL Hira Permata Nadiah didapatkan hasil 66% (Baik).

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian terhadap kualitas media bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dinilai dari 10 aspek yaitu Tepat dalam pemilihan gambar, tepat dalam perancangan gambar, memilih gambar yang sesuai dengan situasi, kejelasan komposisi dalam gambar, kejelasan gambar dengan ilustrasi pokok-pokok percakapan, kejelasan gambar dan keterbatasan tulisan, pemilihan gambar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mengandung unsur gerak dan perbuatan, kualitas dan komposisi warna tampilan gambar, membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil Penilaian oleh Validator

menggunakan 5 skala, dengan kriteria sangat tepat, tepat, cukup tepat, tidak tepat dan sangat tidak tepat.

Hasil penilaian validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan bahan ajar dihitung tingkat kevalidannya menggunakan rumus dan penjabaran berikut:

Total butir pertanyaan	:10
Kriteria	:5
Jumlah Skor	:44
Persentase	:88%
Kategori	:Sangat Baik

Dari hasil perhitungan validasi oleh ahli materi bahasa Indonesia terhadap produk pengembangan bahan ajar fabel bahasa Indonesia pada kelas IV SDS AL Hira Permata Nadiah didapatkan hasil 88% (Sangat Baik).

Hasil Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Besar

Hasil penilaian Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Besar terhadap produk pengembangan bahan ajar fabel yang dikembangkan oleh peneliti kemudian dihitung dengan rumus dan penilaian sebagai berikut:

Total butir pertanyaan	:10
Kriteria	:5
Total Skor	:44
Persentase	:88%
Kategori	:Sangat Baik

Hasil penilaian respon peserta didik pada uji coba kelompok besar diisi oleh 20 orang siswa, penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan respon siswa terhadap bahan ajar apakah bahan ajar yang dibuat sudah menarik atau tidak menurut sebagian besar peserta didik. Hasil dari Keseluruhan skor didapatkan dengan jumlah 1547 maka hasil persentase dari jumlah maksimal 1800 adalah 85.9% sudah termasuk pada kategori sangat menarik. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik sangat tertarik menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Hasil analisis efektivitas bahan ajar fabel pada pendidikan bahasa Indonesia

Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar fabel terhadap prestasi peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan Uji *Paired Sample t Test* dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

$$D = \frac{463}{20} = 23,15$$

20

$$\text{Variansi}(S^2) = \frac{1}{19}(1214,48)$$

19

$$= 63,92$$

$$= \sqrt{63,92} = 7,99$$

$$= 463$$

$$7,99 \sqrt{20}$$

$\sqrt{20}$

$$= 2,897$$

Karena $t_{hit} = 2,897 > t_{0,05;19} = 2,093$ sehingga dapat disimpulkan untuk menolak hipotesis H_0 , artinya pernyataan bahwa selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah diterapkan bahan ajar fabel berbeda secara signifikan. Atau dapat diartikan bahwa terdapat efektivitas bahan ajar fabel terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia pada peserta didik.

2. Discussion

Dalam penelitian ini Produk yang telah dikembangkan berupa bahan ajar fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia yang di implementasikan kepada peserta didik di SDS Alhira Permata Nadiah. Setelah bahan ajar selesai divalidasi oleh ahli, guru serta dinilai siswa maka tahap selanjutnya dilakukan penyempurnaan.

Bahan ajar Fabel yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini disusun mengacu kepada minat dan keinginan para peserta didik. Sehingga didapatkan Judul produk pengembangan ini adalah ***Bahan Ajar Fabel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tahun Pembelajaran 2023-2024***. Ada

beberapa elemen yang harus dipenuhi supaya menghasilkan produk pembelajaran yang mampu memberikan motivasi dan meningkatkan prestasi peserta didik pada proses pembelajaran yaitu: format, organisasi daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

Hasil kualitas bahan ajar serta tingkat kemenarikan media gambar yang digunakan dapat dilihat berdasarkan validasi ahli materi 1, validasi ahli materi 2, dan validasi media oleh dosen. Hasil penilaian oleh Ahli materi 1 adalah dengan persentase sebesar 76%. Ahli materi 2 memberikan penilaian dengan persentase sebesar 75%, sedangkan penilaian oleh ahli media dengan persentase sebesar 80%. Jumlah persentase keseluruhan yaitu sebesar 231%, rata-rata yang diperoleh adalah 77% Sehingga produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik sebagai bahan ajar.

Penilaian terhadap kemenarikan bahan ajar, dilakukan dengan uji coba bahan ajar pada kelompok kecil terhadap 5 orang peserta didik. Pada saat uji coba awal dilakukan peserta didik merasa senang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan, hal ini disebabkan karena bahan ajar didukung oleh media gambar dan komposisi warna yang menarik sehingga siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Pada pelaksanaan uji coba ini peserta didik mengisi angket penilaian terhadap bahan ajar apakah bahan ajar yang dibuat sudah menarik. Dari hasil penilaian peserta didik diperoleh total skor 394 dengan persentase 87.5% sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ini masuk dalam kategori sangat menarik.

Pada tahapan selanjutnya bahan ajar diujikan secara luas pada seluruh peserta didik sejumlah 20 orang siswa. Dari hasil pengisian angket diperoleh total skor 1547 dengan persentase sebesar 85.9% sehingga termasuk dalam kategori sangat menarik. Maka dapat diambil disimpulkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan sangat menarik dan sangat baik digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk penilaian efektivitas bahan ajar fabel pada pendidikan bahasa Indonesia pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan rata-rata prestasi belajar setelah menggunakan bahan ajar teks fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan bahan ajar fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini Dapat dilihat dari perbedaan rata-rata skor pretes dan postes yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai *Pre- test* sebesar 6.35 dan menjadi rata-rata nilai 8.67 setelah dilakukan post tes. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar bahasa Indonesia pada siswa setelah menggunakan bahan ajar teks fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik.

Untuk mengetahui efektifitas bahan ajar fabel terhadap prestasi peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada penelitian ini menggunakan rumus *Paired Sample t Test*. Didapatkan hasil perhitungan $t_{hit} = 2,897 > t_{0,05;19} = 2,093$ sehingga dapat disimpulkan untuk menolak H_0 , artinya terdapat selisih rata-rata antara sebelum dan sesudah diterapkan bahan ajar fabel berbeda secara signifikan atau terdapat efektifitas bahan ajar fabel terhadap prestasi belajar pada peserta didik.

D. Conclusion

Kualitas produk bahan ajar fabel pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti adalah baik dengan total persentase yang diperoleh dari penilaian ahli materi 1, ahli materi 2, dan ahli media sebesar 231%, dengan jumlah rata-rata yang diperoleh adalah 77%, dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar ini termasuk dalam kategori baik. Sedangkan pada penilaian daya tarik bahan ajar yang dilakukan saat uji coba terbatas, didapatkan penilaian respon siswa adalah sangat menarik, dengan total skor 394 dan persentase 87.5%. Sedangkan Hasil penilaian daya tarik bahan ajar saat uji coba kelompok besar didapatkan penilaian dari peserta didik adalah sangat menarik, dengan total skor sebanyak 1547 dan persentase sebesar 85.9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat menarik

Hasil penilaian uji efektifitas menunjukkan perbedaan nilai rata-rata pretes siswa yaitu 6.35 sedangkan Hasil penilaian postes menunjukkan perolehan nilai rata-rata yaitu 8.67. Dari hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan rata-rata nilai siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar fabel pada pembelajaran bahasa

Indonesia. Produk Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai pendamping/tambahan bahan ajar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

References

- Ajeng Dwi Hasnan , Amalia Nur Fauziah , Annisa Dian Ramadhania, La'ali Luthfiyyah, Syifa Lahfah dan John Timotius Sembiring (2019) MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI CERITA FABEL DAN CERITA SERIAL DI KELAS 2B SDN KARAWANG WETAN III (*Studi Deskriptif dan Analisis di Kelas 2B SDN Karawang Wetan*) // *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Sasindo Unpam 2019*
- Andi Prastowo (2015) *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana, 195.
- Andi Prastowo (2017) *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, hlm. 17
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012),
- Astuti, N. M., Sumantri, M. P., & Sudarma, I. K. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Kecamatan Buleleng*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Dewi G,H , Suwignyo H , Maryaeni (2018) Bahan Ajar Menulis Teks Fabel Bermuatan Nilai Kehidupan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 3 Nomor: 8 Bulan Agustus Tahun 2018 Halaman: 1032—103. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/> EISSN: 2502-471X DOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI
- Eliya, Ixsir. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Interaktif Berwawasan Kebangsaan Tinjauan Teoritis dan Praktis*, Bengkulu: Bamedia Global.
- Fitri Erning Kurniawati, "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Penelitian*, Vol. 9 No. 2 (Agustus 2015),
- Gustiwati, (2019) Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan menggunakan Media Fabel di Kelas Awal Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 19 No. 2 November 2019; pp. 151 P-ISSN: 1411-4585 E-ISSN: 2549-6743. DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v19i2.661>
- Juanda (2018) Eksplorasi Nilai Fabel sebagai Sarana Alternatif Edukasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Volume 18, Nomor 2, Oktober 2018, pp. 294 – 303 p-ISSN 1412-0712, e-ISSN 2527-8312, DOI: <http://dx.doi.org/10.17509/bs.jpbsp.v18i2.15517>
- Izzati Ismi (2023) Analisis Ketersediaan Bahan Ajar Teks Fabel Serta Pemanfaatannya dalam Mendesain Bahan Ajar Teks Fabel di SMP. *Seminar Nasional Literasi Pedagogi (SRADA) III, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pancasakti Tegal Tegal, 02 Maret 2023*

- Ida Sari Rahmawati, Roekhan, "Nurchasanah, Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash Bagi siswa SMP" *Jurnal Pendidikan I*, no. 7 (2016), h. 1
- Imam Syafei, "Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik SMA Negeri di Kota Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.10 No. 1 (2019),
- Indri Lestari, jurnal: "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep" , GAUSS: *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Pelita Pratama*, 1.1 (2018), h. 29-30
- Komalasari, K. & Saripudin, D. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Peduli dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 86–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>
- Liasari, D. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Dalam Menentukan Unsur Intrinsik Dongeng Pada Tema Menyayangi Hewan Dan Tumbuhan Subtema Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia Di Kelas III SD Negeri 1 Muara Enim. Universitas Sriwijaya, 22.
- Reza M, Hudyono Y, Yahya M (2020) Development of Writing Fable Teaching Material with Synectic Model for Seventh Graders Students of SMP Muhammadiyah 1 Balikpapan. *Diaglosia Volume 3 Nomor 2 Hal 179-188, P-ISSN 2615-725X, E-ISSN 2615-8655*. <http://diglosiaunmul.com/index.php/diglosia/article/view/45>
- Resawahita (2019) , Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD, (Sukabumi: CV Jejak, 2019
- Reni Gustiawati, Darnis Arief, Ahmad Zikri (2020) PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN CERITA FABEL PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 2 April 2020 Hal. 355-360*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Sulistiyorini, D. (2014). Kriteria Pemilihan Materi Ajar Teks Moral/Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional TEQIP (Teachers Quality Improvement Program)*, 627-633.
- Manur Muslich (2016), *Text Book Writing* (Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2016)
- Muda, F. R. (2018). *Seminar Nasional Administrasi Pendidikan dan Manajemen Pendidikan*. In Nilai Pendidikan dalam Cerita Fabel dan Peranannya dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Makasar.
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10 (1), 18-30
- Nurgiantoro, B. (2016). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nusa Putra (2015) *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015)

- Jackson, M. M., & Heath, M. A. (2017). Preserving Guam's culture with culturally responsive children's stories. *School Psychology International, 38*(5), 458–472. doi:10.1177/0143034317719944
- Vizyonlar, G. (2018). Erol DURAN, Ertuğrul ERCAN, "The Fabels and their Importance in Value Education." *fvj: Future Visions Journal) 2*(1), 31-43, DOI:10.29345/futvis
- Yuliana. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak Islamiyah Desa TAnjung Raja," (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h,
- Lara Febriana Aziz (2017) "Peningkatan keterampilan Menulis Fabel Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas VII.A SMP 2 Kediri," (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, 2017), h. 2
- Lilis madyawati, stratei pengembangan bahasa pada anak, (jakarta, prinada media, 2016) Sugiono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2017), h. 297
- Takayomi, Kinshasa Junia. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Literasi Membaca dan Karakter Disiplin untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Utami, R. R., Putri, N. I., & Nugraha, C. (2018). Buku Pengayaan Cerita Anak Dwi Bahasa Bermuatan Budaya Semarang: Potensi dan Prinsip Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 6*(1), 65-74
- Yono, S. (2014). Nilai edukasi dalam fabel Sentani. *Jurnal Kandai, 10*(1), 102-11
- Nurul Huda Panggabean dan Amir danis (2020) *Desain Pengembangan Bahan Ajar Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Nana (2020) *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah : Lakeish

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id Internet Source	4%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
4	Friska Emilya Ardani, Nourma Oktaviarini. "Pengembangan Bahan Ajar Flora Berbais Canva Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Sumberjo Kulon Ngunut Tulungagung", Journal on Education, 2024 Publication	1%
5	Annisa Aulia, Annisa Aulia Rahmadita, Azlia Anugerah Putri, Fira Sekarani, Nuralifah Zakiyyah, Tia Rahmania, Mayarni Mayarni. "Analisis Penerapan Pendekatan dan Model Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2023 Publication	1%

6	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1 %
7	jurnal.larisma.or.id Internet Source	1 %
8	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
9	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
10	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
11	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
12	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
14	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
15	Rizky Aulia Barokah, Lutfi Lutfi, Sriyanti Rahmatunnisa. "Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2023 Publication	<1 %

16 Submitted to Universitas Musamus Merauke <1 %
Student Paper

17 eprints.uny.ac.id <1 %
Internet Source

18 id.scribd.com <1 %
Internet Source

19 library.um.ac.id <1 %
Internet Source

20 repositorij.erf.unizg.hr <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

JOURNAL PUBLISH.doc

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13
