

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Fabel Pada Materi Aturan Norma Yang Berlaku Dalam Kehidupan Sehari-hari Pembelajaran di Kelas IV SDN Margasari

Fitri Ismawati^{1*}, Ujang Jamaludin², Muhammad Taufik³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas sultan Ageng Tirtayasa,
Indonesia

Email: Fismawati40@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran tidak akan bisa lepas dari buku sebagai sumber ajar yang umum digunakan oleh guru dan peserta didik secara khusus sehingga buku sebagai media dan sumber belajar dapat mendukung tercapainya target pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita fabel pada materi aturan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari pembelajaran di kelas IV SDN Margasari. Penelitian ini menggunakan metode Borg and Gall yang dimodifikasikan oleh Sugiono terdiri 6 langkah yaitu, analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah 28 peserta didik kelas IV SDN Margasari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata validasi dari tim ahli adalah 83% dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, respon peserta didik terhadap bahan ajar memperoleh nilai persentase sebesar 95% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis cerita fabel yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak dan sangat baik digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

*Kata kunci: **Bahan Ajar, Cerita Fabel, Norma, PPKn.***

ABSTRACT

Learning activities cannot be separated from books as a teaching resource that is commonly used by teachers and students in particular so that books as media and learning resources can support the achievement of learning targets, especially in PPKn subjects. This research and development aims to determine the stages of development, feasibility and student responses to fable-based teaching materials on the material of rules and norms that

apply in everyday life in learning in class IV SDN Margasari. This study uses the Borg and Gall method modified by Sugiono consisting of 6 steps, namely, problem analysis, data collection, product design, expert validation, product revision, and product trial. The data collection techniques for this study are interviews, observations, questionnaires and documentation. The subjects of this study were 28 fourth grade students of SDN Margasari. The results of the study showed that the average validation value from the expert team was 83% in the "Very Eligible" category. In addition, the response of students to the teaching materials obtained a percentage value of 95% which is included in the "Very Good" category. It can be concluded that the fable-based teaching materials developed by the researcher are very feasible and very good to use in the learning process.

Keywords: *Teaching Materials, Fable Stories, Norms, PPKn*

PENDAHULUAN

Pembelajaran memahami materi aturan norma merupakan salah satu pengetahuan yang harus dipelajari oleh peserta didik di kelas IV SD/MI (Santosa & Zaenuri, 2022). Hal ini dikarenakan sesuai dengan kompetensi awal yang terdapat di modul ajar kurikulum merdeka kelas IV SD/MI yang berbunyi “Peserta didik dapat menjelaskan pengertian norma, jenis-jenis dan contoh norma yang berlaku di lingkungan sekitarnya”. Pada hakikatnya, seluruh kompetensi awal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat dicapai peserta didik secara maksimal, begitu juga dengan materi norma ini (Mahmud et al., 2024). Melalui kompetensi ini peserta didik diharapkan dapat memahami materi norma yang telah dibaca. Keberhasilan pembelajaran memahami materi norma ini dapat diukur dengan indikator-indikator (1) peserta didik dapat menjelaskan aturan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya, (2) peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis dan contoh norma yang berlaku di lingkungan sekitarnya, (3) peserta didik dapat mengetahui norma apa yang terjadi di dalam cerita fabel yang telah dibaca.

Kegiatan pembelajaran tidak akan bisa lepas dari buku sebagai sumber ajar yang umum digunakan oleh guru. Keberadaan buku berperan penting dalam pembelajaran, baik bagi pendidik secara umum dan bagi peserta didik secara khusus sehingga buku sebagai media dan sumber belajar dapat mendukung tercapainya kompetensi inti sebagai target pembelajaran (Budiarto, 2023; Astuti et al., 2024). Guru selaku pendidik selain

menggunakan buku teks pelajaran atau buku paket dapat pula menambahkannya dengan buku ajar yang bersifat pengayaan berupa bahan ajar. Guru dapat menggunakan bahan ajar dengan berbagai cara, baik dengan cara membeli buku pengayaan yang sudah jadi atau membuat (mendesain) bahan ajar sendiri. Bahan ajar merupakan susunan bahan-bahan yang dikumpulkan secara sistematis dari berbagai sumber belajar (Magdalena et al., 2020). Adanya variasi bahan ajar diharapkan dapat mengoptimalkan proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Bahan ajar telah dikembangkan berbagai macam media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik yang berupa media pembelajaran visual, seperti buku, cerita bergambar fabel, *e-book* dan sebagainya maupun media pembelajaran audio visual, seperti video pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa pengembangan media pembelajaran sangat penting sebagai salah satu upaya mendukung potensi peserta didik yang secara alami dalam belajar lebih banyak menggunakan indera penglihatan (Permana et al., 2024). Bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan bentuk, salah satu jenis ialah buku cerita fabel yang merupakan buku dua dimensi yang memiliki beragam unsur sehingga menimbulkan daya pikir pada anak (Hafidh, Bahrudin, & Aziz, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan fakta bahwa kegiatan belajar dan mengajar di Sekolah Dasar Negeri Margasari Kecamatan Pulo Ampel Kabupaten Serang saat ini masih mengandalkan kepada buku paket pembelajaran saja paket pembelajaran saja yang mana isi buku tersebut sebagian besar hanya tulisan saja dan tidak menggunakan bahan ajar lainnya untuk variasi sumber belajar pada peserta didik kelas IV. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran di setiap kelasnya menjadi sangat monoton dan menjenuhkan karena tidak adanya variasi bahan ajar yang digunakan. Hal ini berdampak pada suasana pembelajaran salah satunya pada materi “Aturan Norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari” di kelas yang menjadi kurang menyenangkan, khususnya saat peserta didik membaca dan mendalami sumber belajarnya pada setiap mata pelajarannya. Padahal sebagaimana diketahui bahan ajar sebagai sumber belajar peserta didik memiliki peranan yang penting bagi peserta didik untuk mengetahui, memahami dan menguasai

materi pada setiap mata pelajaran sebagai salah satu upaya dalam memperoleh hasil belajar yang tinggi. Kondisi tersebut kemudian mendasari untuk dilahirkannya inovasi dengan tujuan optimalisasi proses dan hasil kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri Margasari Kecamatan Pulo Ampel Kabupaten Serang dengan cara mendesain bahan ajar berbasis cerita fabel. Hal ini disebabkan siswa cenderung lebih menyukai buku yang memiliki banyak gambar dan warna yang menarik (Gogahu & Prasetyo, 2020).

Cerita fabel merupakan jenis cerita yang digemari oleh berbagai kelompok di Indonesia sebab memiliki manfaat yang baik sebagai sumber pelajaran moral untuk anak-anak dan sebagai rasa pengingat untuk anak remaja (Sardiana et al., 2020; Almunawar et al., 2025). Pengembangan bahan ajar berbasis cerita fabel sebagai sumber ajar peserta didik diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi norma dalam kehidupan sehari-hari, menambah variasi dalam sumber ajar yang tidak hanya mengandalkan kepada buku paket saja serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan guna meminimalisir kebosanan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode ini dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengumpulan dan analisis data, tetapi juga pada proses perancangan, pembuatan, serta penyempurnaan suatu produk pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Setiap tahapan pengembangan dilakukan secara terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil produk. Menurut Sugiyono, metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji tingkat keefektifan produk yang telah dibuat. Pengujian keefektifan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana produk mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, melalui metode ini peneliti dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa bahan ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada Tahun Pelajaran 2024/2025, khususnya pada materi aturan dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, yang disajikan dalam bentuk berbasis cerita fabel. Pemilihan bahan ajar berbasis cerita fabel didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui narasi dan tokoh yang dekat dengan dunia anak. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Model tersebut disederhanakan menjadi enam langkah utama, yaitu analisis masalah, pengumpulan data, pengembangan desain produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba produk. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan bahan ajar yang layak, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Tahap Analisis Masalah

Analisis pertama adalah Analisis kurikulum, ini dilakukan dengan mengidentifikasi kompetensi awal dan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka yang digunakan SDN Margasari khususnya pada kelas IV. Analisis ke dua adalah Analisis kebutuhan media bertujuan untuk mengetahui bahan ajar apa yang akan digunakan guru pada saat mengajar mengenai materi bentuk norma dan aturan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Analisis ke tiga adalah Analisis materi dalam hal ini berkaitan dengan pengembangan dan penyusunan isi materi pada bahan ajar dengan menyesuaikan kompetensi awal dan capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang saat ini digunakan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini dengan melakukan wawancara. Wawancara merupakan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih secara langsung, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang mewawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban (Devi et al., 2024). Adapun sumber referensi materi berdasarkan Buku Panduan guru untuk SD kelas IV Semester genap Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta beberapa cerita fabel dan jurnal-jurnal yang relevan.

Selain itu ada berbagai dokumen pendukung dan penunjang dalam mengumpulkan data seperti angket penilaian produk yang diberikan kepada tim para ahli, respon dari peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita fabel, LKPD, serta dokumentasi terkait pada saat pembelajaran di kelas secara berlangsung.

Pengembangan Desain Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar berbasis cerita fabel yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pada materi aturan dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Bahan ajar ini disusun dengan memanfaatkan alur cerita dan tokoh fabel yang dekat dengan dunia anak, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep aturan dan norma secara lebih kontekstual dan menarik. Penyajian materi melalui cerita fabel memungkinkan siswa untuk mengaitkan isi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain memuat nilai-nilai moral, produk ini juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, baik dari segi bahasa, ilustrasi, maupun tingkat kompleksitas materi yang disajikan. Dengan penyesuaian tersebut, bahan ajar diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Adapun hasil pengembangan produk secara rinci, termasuk struktur dan tampilan bahan ajar, dapat dicermati pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Halaman Awal dari Produk yang dikembangkan



Gambar 2. Isi Materi dalam Produk

Validasi Ahli

Validasi desain media

Hasil validasi ahli desain media ditinjau dari aspek tampilan, tipografi isi bahan ajar dan ilustrasi isi. Validasi ahli desain media ini telah melibatkan 2 validator ahli desain media yaitu, oleh Bapak Patra Aghtiar, M.Pd selaku dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Validator yang kedua oleh Bapak Dr. Eko Wahyu Wibowo, M.Si selaku salah satu dosen ahli media di UIN Banten.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain media, persentase nilai kelayakan dari validator 1 memperoleh skor sebesar 76% yang termasuk dalam kategori layak. Sementara itu, persentase kelayakan dari validator 2 memperoleh skor sebesar 81% dengan kategori sangat layak. Perbedaan persentase tersebut menunjukkan adanya variasi penilaian berdasarkan sudut pandang masing-masing validator, namun keduanya tetap menyatakan bahwa produk dapat digunakan. Dari hasil perhitungan persentase nilai rata-rata keseluruhan ahli validasi desain media, diperoleh nilai sebesar 78,5%. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis cerita fabel telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar berbasis cerita fabel dinyatakan layak untuk digunakan dalam uji coba lapangan, dengan catatan dilakukan beberapa revisi

sesuai saran dari kedua ahli desain media guna menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sebelumnya.

Validasi Materi

Validasi ahli materi pada bahan ajar berkaitan dengan penilaian materi yang terdiri dari tiga aspek, yakni kelayakan isi materi, kelayakan penyajian serta kelayakan bahasa mengenai materi norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Validasi ahli materi ini melibatkan 2 validator ahli materi yaitu, oleh Bapak Damanhuri, M.Pd selaku dosen yang mengampu mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Validator yang kedua oleh Bapak Dr. Asep Saefurohman, S.Si, M.Si selaku salah satu dosen ahli materi Pendidikan Kewarganegaraan di UIN Banten.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi persentase nilai kelayakan dari validator 1 memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat layak. Sedangkan persentase kelayakan dari validator 2 memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat layak. Dari persentase nilai rata-rata keseluruhan ahli validasi desain media memperoleh nilai 94%. Dengan demikian bahan ajar berbasis cerita fabel layak dengan digunakan sebagai uji coba ke lapangan dengan adanya beberapa revisi dari 2 ahli materi untuk menyempurnakan produk sebelumnya.

Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa pada bahan ajar ini ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian serta kaidah Bahasa. Validasi ahli bahasa ini melibatkan 2 validator ahli bahasa yaitu, oleh Ibu Sundawati Tisnasari, M.Pd selaku dosen yang mengampu mata kuliah PBI Indonesia di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Validator yang kedua oleh Ibu Lina Marlina Dewi, M.Pd selaku salah satu dosen mata kuliah PBI Indonesia di Universitas Serang Raya.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa persentase nilai kelayakan dari validator 1 memperoleh nilai 74% dengan kategori layak. Sedangkan persentase kelayakan dari validator 2 memperoleh nilai 80% dengan kategori layak. Dari persentase nilai rata-rata keseluruhan ahli validasi bahasa memperoleh nilai 77%. Dengan demikian bahan ajar berbasis cerita fabel layak dengan digunakan sebagai uji coba ke lapangan dengan adanya beberapa revisi dari 2 ahli bahasa untuk menyempurnakan produk sebelumnya.

Revisi desain Produk

Pada tahap ini, bahan ajar berbasis cerita fabel yang telah divalidasi selanjutnya direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli pada saat proses validasi berlangsung. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan berbagai aspek bahan ajar, baik dari segi isi materi, penggunaan bahasa, alur cerita, maupun tampilan visual agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya proses revisi ini, diharapkan bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih layak, efektif, dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada hari sabtu 26 Oktober 2024 secara luring dengan jumlah 28 peserta didik. Uji coba produk dengan membagikan lembar uji respon peserta didik satu persatu dan meminta tanggapan seberapa baik respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita fabel. Penelitian dilakukan pada 28 responden, dengan rata-rata persentase ketuntasan adalah 91,25%. Hasil ini masuk kategori sangat baik. Sehingga dapat dinyatakan bahan ajar berbasis cerita fabel mendapatkan respon yang sangat baik setelah di uji cobakan. Kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat antusias dan senang serta aktif seperti membaca cerita fabel, bermain peran serta mengajukan pertanyaan dan pendapat. Hal ini berdampak positif karena peserta didik lebih mudah memahami materi yang terdapat pada bahan ajar tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Juanda, 2018) bahwa fabel memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti membaca, mendongeng, dan berperan menjadi tokoh binatang. Hal ini akan membuat Kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika belajar. Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui penilaian validasi dari tim ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Tujuan penilaian ini adalah untuk menilai kelayakan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti, berikut ini tabel 1 merupakan hasil penilaian validasi ahli.

Tabel 1. Skor Validasi Ahli

Hasil Validasi	Persentase (%)	Kategori
Ahli Desain Media	78,5 %	Layak
Ahli Materi	94 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	77 %	Layak
Rata-rata Skor	83 %	Sangat Layak

Kelayakan bahan ajar berbasis cerita fabel berdasarkan hasil validasi ahli desain media 1 dan 2 memperoleh nilai persentase 78,5% dengan kategori “Layak”, sedangkan untuk validasi ahli materi 1 dan 2 memperoleh nilai persentase 94% dengan kategori “Sangat Layak”, kemudian untuk hasil dari validasi ahli bahasa 1 dan 2 memperoleh persentase penilaian 77% dengan kategori “Layak”. Dari hasil penilaian tersebut maka dapat di akumulasikan sebesar 249,5% dengan nilai rata-rata 83% termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Berdasarkan hasil dan pembahasan, bahan ajar berbasis cerita fabel “Layak digunakan di lapangan” karena dari hasil validasi yang dilaksanakan oleh para ahli yaitu ahli materi, bahasa, dan desain sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang peneliti tetapkan sebelumnya. Diharapkan bahan ajar ini dapat membantu guru pada saat kegiatan pembelajaran di kelas serta peserta didik selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar PPKn berbasis cerita fabel pada materi aturan dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan melalui contoh konkret dan narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan cerita fabel dalam bahan ajar ini memberikan konteks yang konkret melalui tokoh dan alur cerita, sehingga membantu siswa mengaitkan konsep norma dan aturan dengan pengalaman nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Juanda, 2019) yang menyatakan bahwa cerita fabel mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan membaca, mendongeng, dan bermain peran, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi para ahli, bahan ajar berbasis cerita fabel yang dikembangkan dinyatakan layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. Validasi ahli desain media menunjukkan bahwa tampilan visual, tipografi, dan ilustrasi telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik, sementara validasi ahli materi dan bahasa mengindikasikan bahwa isi, penyajian, serta penggunaan bahasa telah

sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Suryani et al., 2019) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang efektif harus memenuhi tiga aspek utama, yaitu kelayakan isi, kelayakan tampilan, dan kejelasan bahasa. Selain itu, penelitian oleh (Hariyati & Rachmadyanti, 2022) juga menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan melalui proses validasi ahli cenderung memiliki tingkat kelayakan dan keterterapan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis cerita fabel memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik, dengan persentase ketuntasan sebesar 91,25%. Tingginya antusiasme dan keaktifan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan mempermudah pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar aktif dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh (Lubis, 2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis cerita dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian, bahan ajar berbasis cerita fabel yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis dan empiris, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kelayakan bahan ajar berbasis cerita fabel berdasarkan hasil validasi ahli desain media 1 dan 2 memperoleh persentase penilaian sebesar 78,5% dengan kategori “Layak”, sedangkan untuk validasi ahli materi 1 dan 2 memperoleh persentase penilaian sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, kemudian untuk hasil dari validasi ahli bahasa 1 dan 2 memperoleh persentase penilaian 77% dengan kategori “Layak”. Dari hasil penilaian tersebut maka dapat di akumulasikan sebesar 249,5% dengan nilai rata-rata 83% termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis cerita fabel pada saat uji coba di lapangan melibatkan 28 peserta didik kelas IV SDN Margasari dengan memperoleh persentase sejumlah 95% termasuk dalam kategori “Sangat

Baik”. Oleh karena itu, bahan ajar berbasis cerita fabel ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Almunawar, A., Hamzah, R. A., & Sugiarti, S. (2025). Teori , Genre , Jenis Sastra Anak. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(2), 317–330. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1602>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>
- Budiarto, D. (2023). Perpustakaan Sebagai Pusat Sumber Belajar Bagi Peserta Didik Jambura Journal of Educational Management. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 234–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.37411/jjem.v4i1.2697>
- Devi, A. S., Hotimah, K., A, R. S., Karimullah, A., & Anshori, M. I. (2024). Mewawancarai Kandidat : Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas. *MASMAN: Master Manajemen*, 2(2), 66–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.59603/masman.v2i2.387>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Desy. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheet Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *JPGSD*, 10(7), 1473–1483.
- Juanda. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39–54. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar KOMik Untuk Meningkatkan MInat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *JURNAL TARBIYAH*, 25(2), 152–173. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2), 311–326. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.828>
- Mahmud, Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2024). Pengembangan Literasi Pancasila Pada Pembelajaran Materi Norma Dalam Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(3), 247–256.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Santosa, S., & Zaenuri. (2022). Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan (PKn) Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1495–1504.
- Sardiana, E., Marliani, C., & Zaki, A. F. (2020). Analisis Nilai Karakter yang Terkandung

pada Buku Fabel Anak. *Jurnal Basic Education Studies*, 1(1), 1–14.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.

